|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Phil | **أسم النموذج: حطة المادة الدراسية** | **رمز النموذج: QFO-AP-VA-008** | FAD Logo-01 |
| **الجهة المصدرة : نائب الرئيس للشؤون الأكاديمية** | **رقم الإصدار : (REV) 2** |
| **الجهة المدققة : اللجنة العليا لضمان الجودة** | **تاريخ الإصدار :25/2/2024** |
| **عدد صفحات النموذج:7** |

**معلومات المادة**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **رقم المادة** | **اسم المادة** | **المتطلب السابق** |
| **123024100** | **تصميم الوسائط الاعلانية** | **1230124** |
| **نوع المادة** | **وقت المحاضرة** | **رقم القاعة** |
|  **متطلب جامعة متطلب كلية متطلب تخصص إجباري اختياري** | **ح / ث** **11:15 / 1:20** | 61305 |

**معلومات عضو هيئة التدريس**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **الاسم** | **رقم المكتب** | **رقم الهاتف** | **الساعات المكتبية** | **البريد الإلكتروني** |
| **د. أنس إبراهيم النجار** | **كلية عمارة والتصميم** **مكتب (419)** | **2271** | **ح / ث 1:30/3:00** | anajjar@philadelphia.edu.jo |

**نمط التعلم المستخدم في تدريس المادة**

|  |
| --- |
| **نمط التعلم المستخدم** |
| **تعلم وجاهي تعلم الكتروني تعلم مدمج**  |
| **نموذج التعلم المستخدم** |
| **النسبة المئوية** | **متزامن** | **غير متزامن** | **وجاهي** |
|  |  | **100%** |

**وصف المادة**

|  |  |
| --- | --- |
| **وصف المادة**  | تتضمن هذه المادة التقنيات والأساليب التقنية التي تترجم المعلومات المختلفة إلى لفة بصرية مبسطة والتي يمكن عرضها من خلال الوسائط المختلفة سواء في التلفزيون أو مواقع التواصل الاجتماعي وتشمل تلك التقنيات والأساليب طريقة التحريك لكافة المفردات التصميمية من خلال ظهورها الزمني وسرعتها بالإضافة للمؤثرات الصوتية والبصرية . |

**مخرجات تعلم المادة**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **الرقم** | **مخرجات تعلم المادة** | **رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج** |
| **المعرفة** |
| **K1** | معرفة الطلبة باستخدام مختلف مجالات التحريك والوسائط المتعددة. | **Kp2** |
| **K2** | معرفة الطلبة باستخدام برمجيات الحاسوب المختلفة في تصميم التحريك والوسائط المتعددة واتقانها | **Kp4** |
| **المهارات** |
| **S1** | اكتساب المهارات الفكرية والتصميمية وتمكين الطلبة من تنفيذ التصاميم المتحركة المختلفة من تصاميم وفواصل ثنائية وثلاثية الأبعاد. | **Sp2** |
| **S2** | اكتساب مهارات البحث والتقصي في مشكلات التصميم المتحرك وتقديم ما يتناسب مع متطلبات السوق. | **Sp3** |
| **الاتجاهات** |
| **A1** | توجه الطالب للعمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة. | **Ap1** |
| **A2** | مواكبة التطورات العالمية والمحلية فكرياً وتقنياً في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة. | **AP2** |
| **A3** | ان يكونوا الطلبة ملتزمين بأخلاق المهنة في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة، وما يرتبط به من عقود ومواصفات. | **AP3** |

**مصادر التعلم**

|  |  |
| --- | --- |
| **الكتاب المقرر** |   |
| **الكتب والمراجع الداعمة** | Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas across Media, 2nd Edition.1. Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas across Media, 4th Edition (2021).

Animation and Advertising (2019).Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. (2015). |
| **المواقع الإلكترونية الداعمة** | mailto:https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-designmailto:https://blog.hootsuite.com/social-media-image-sizes-guide/#Quick\_social\_media\_image\_sizes |
| **البيئة المادية للتدريس** |  **قاعة دراسية** **مختبر** **منصة تعليمية افتراضية أخرى**  |

**الجدول الزمني للقاء الطلبة والمواضيع المقررة**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **الأسبوع** | **الموضوع** | **أسلوب التعلم\*** | **المهام** | **المرجع** |
| **1** | توزيع الخطة الدراسية للمادة، وشرح رؤية ورسالة الكلية | محاضرة | محاضرة | مخطط المادةدليل الطالب |
| **2** | التعريف بأنواع الإعلانات المختلفة الخاصة بسوشيال ميديا ومواقع التواصل الاجتماعي. | محاضرة | تطبيق عملي | شرح المحاضرة |
| **3** | شرح مُفصل عن أنواع الإعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة الثابتة منها والمتحركة. | محاضرة | تطبيق عملي(Assessment 1)خمس علامات | شرح المحاضرة |
| **4** | شرح مُفصل عن قياسات الإعلانات الخاصة بمواقع التواصل الاجتماعي المختلفة من خلال برامج التصميم. | محاضرة | تطبيق عملي | شرح المحاضرة |
| **5** | شرح وتوضيح مفردات التصميمية الخاصة بالإعلانات الثابتة والمتحركة ومميزات كل منها. | محاضرة | تطبيق عملي(Assessment 2)خمس علامات | شرح المحاضرة |
| **6** | شرح مُفصل لطرق تصميم مفردات التصميم للإعلان التلفزيوني والرقمي. | محاضرة تشاركية | تطبيق عملي | شرح المحاضرة |
| **7** | شرح مُفصل لطرق تصميم مفردات التصميم للإعلان التلفزيوني والرقمي. | محاضرة تشاركية | تحليل محتوى(Assessment 3)خمس علامات | شرح المحاضرة |
| **8** | **Med Term** |  |  |  |
| **9** | شرح عن طرق تحريك عناصر التصميم من خلال برامج أدوبي أفتر إفكتس. | محاضرة | تطبيق عملي متكامل | شرح المحاضرة |
| **10** | شرح عن طرق تحريك عناصر التصميم العلاني من خلال برامج أدوبي أفتر إفكتس. | محاضرة تشاركية | تطبيق عملي متكامل | شرح المحاضرة |
| **11** | شرح عن طرق تحريك عناصر التصميم العلاني من خلال برامج أدوبي أفتر إفكتس. | محاضرة تشاركية | تحليل محتوى(Assessment 4)خمس علامات | شرح المحاضرة |
| **12** | تصميم الإعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة من خلال برامج التصميم. | محاضرة | تطبيق عملي متكامل | شرح المحاضرة |
| **13** | تصميم الإعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة من خلال برامج التصميم. | محاضرة تشاركية | تحليل محتوى | شرح المحاضرة |
| **14** | تصميم الإعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة من خلال برامج التصميم. | محاضرة تشاركية | تطبيق عملي متكامل(Assessment 5)خمس علامات | شرح المحاضرة |
| **15** | تصميم الإعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة من خلال برامج التصميم. | محاضرة تشاركية | عرض تقديمي | شرح المحاضرة |
| **16** | **final exam** |  |  |  |

**\*تشمل أساليب التعلم: محاضرة، تعلم معكوس، تعلم من خلال المشاريع، تعلم من خلال حل المشكلات، تعلم تشاركي... الخ.**

**مساهمة المادة في تطوير مهارات الطالب**

|  |
| --- |
| استخدام التكنولوجيا40% |
| **تعلم أحد برامج الخاصة بالتحريك والعمل على تحريك بعض المفردات المختلفة و الاطلاع على المواقع الالكترونية المختلفة والقنوات التلفزيونية ومتابعة أنواع التحريك وتقنياته وطرق العرض والاعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة.** |
| مهارات الاتصال والتواصل20% |
| **اجراء البحوث والتقارير الخاصة بتصميم إعلانات الوسائط المتعددة** **زيارة وكالات الاعلام الخاصة بالبث التلفزيوني وإنتاج الإعلانات.** |
| التطبيق العملي في المادة40% |
| **اتقان البرامج وإنتاج وتحريك مفردات تصميمية وتجهيزها للعرض على المواقع المختلفة.** |

أ**ساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| أ**سلوب التقييم** | **العلامة** | **توقيت التقييم****(الأسبوع الدراسي)** | **مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم** |
| **امتحان منتصف الفصل** | **30 %** | **الاسبوع السابع** | **K1/ K2 / K3 / S3 / A3** |
| **أعمال فصلية\*** | **30 %** | **موزعه على مراحل خلال الفصل** | **K2/ k2/ S3 / S1 / C1** |
| **الامتحان النهائي** | **40 %** | **الاسبوع السادس عشر** | **K1 / K3/ K2 / S1 / S2 / S3 / C1 / C2 / C3** |
| **المجموع** | **100%** |  |  |

 \***تشمل: امتحانات قصيرة، أعمال صفية ومنزلية، عرض تقديمي، تقارير، فيديو بصوت الطالب، مشروع.**

**مواءمة مخرجات تعلم المادة مع أساليب التعلم والتقييم**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **مخرجات تعلم المادة** | **أسلوب التعلم\*** | **أسلوب التقييم\*\*** |
| **المعرفة** |
| **Kp1** | معرفة الطلبة باستخدام مختلف مجالات التحريك والوسائط المتعددة. | محاضرات | تمرين تطبيقي |
| **Kp2** | معرفة الطلبة باستخدام برمجيات الحاسوب المختلفة في تصميم التحريك والوسائط المتعددة واتقانها. | محاضرات | تمرين تطبيقي |
| **المهارات** |
| **Sp1** | اكتساب المهارات الفكرية والتصميمية وتمكين الطلبة من تنفيذ التصاميم المتحركة المختلفة من تصاميم وفواصل ثنائية وثلاثية الأبعاد. | محاضرات تشاركية | مهمة تطبيقية |
| **Sp2** | اكتساب مهارات البحث والتقصي في مشكلات التصميم المتحرك وتقديم ما يتناسب مع متطلبات السوق. | محاضرات تشاركية | مهمة تطبيقية |
| **الاتجاهات** |
| **Ap1** | توجه الطالب للعمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة. | تعلم معكوس | مهمة بحثية |
| **Ap2** | مواكبة التطورات العالمية والمحلية فكرياً وتقنياً في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة. | تعلم معكوس | مهمة بحثية |
| **Ap3** | ان يكونوا الطلبة ملتزمين بأخلاق المهنة في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة، وما يرتبط به من عقود ومواصفات. | تعلم معكوس | مهمة بحثية |

\* تشمل أساليب التعلم: محاضرة، تعلم معكوس، تعلم من خلال المشاريع، تعلم من خلال حل المشكلات، تعلم تشاركي... الخ.

\*\*تشمل أساليب التقييم: امتحان، مشروع فردي/ جماعي، واجبات منزلية، عرض تقديمي، المشاركة والمناقشة، امتحان قصير... الخ.

**سياسات المادة**

|  |  |
| --- | --- |
| **السياسة** | **متطلبات السياسة** |
| **النجاح في المادة** | الحد الأدنى للنجاح في المادة هو (50%) والحد الأدنى للعلامة النهائية هو (35%). |
| **الغياب عن الامتحانات** | * كل من يتغيب عن امتحان فصلي معلن عنه بدون عذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، توضع له علامة صفر في ذلك الامتحان وتحسب في علامته النهائية.
* كل من يتغيب عن امتحان فصلي معلن عنه بعذر مريض أو قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، عليه أن يقدم ما يثبت عذره خلال أسبوع من تاريخ زوال العذر، وفي هذه الحالة على مدرس المادة أن يعقد امتحاناً تعويضياً للطالب.
* كل من تغيب عن امتحان نهائي بعذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة عليه أن يقدم ما يثبت عذره خلال ثلاثة أيام من تاريخ عقد ذلك الامتحان.
 |
| **الدوام (المواظبة)**  | لا يسمح للطالب بالتغيب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة، أي ما يعادل ست محاضرات أيام (ن ر)، وست محاضرات أيام (ح ث) أيضاً. وإذا غاب الطالب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة دون عذر مرضي أو قهري يقبله عميد الكلية، يحرم من التقدم للامتحان النهائي وتعتبر نتيجته في تلك المادة(صفراً)، أما إذا كان الغياب بسبب المرض او لعذر قهري يقبله عميد الكلية التي تطرح المادة، يعتبر منسحباً من تلك المادة وتطبق علية أحكام الانسحاب.  |
| **النزاهة الأكاديمية** | تولي جامعة فيلادلفيا موضوع النزاهة الأكاديمية اهتمامًا خاصًا، ويتم تطبيق العقوبات المنصوص عليها في تعليمات الجامعة بمن يثبت عليه القيام بعمل ينتهك النزاهة الأكاديمية مثل: الغش، الانتحال (السرقة الأكاديمية)، التواطؤ، حقوق الملكية الفكرية. |

**مخرجات تعلم البرنامج التي يتم تقييمها في المادة**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **مخرجات تعلم البرنامج** | **اسم المادة التي تقيم المخرج** | **أسلوب التقييم** | **مستوى الأداء المستهدف** |
| **Kp1** | معرفة برمجيات الحاسوب المختصة بتصميم الوسائط الاعلانية والتحريك وهي برنامج Illustrator- Photoshop  Adobe    - After Effects مع التركيز على تقنيات الادوات والاوامر**.** | تصميم الوسائط الاعلانية | تمرين تطبيقي | 90% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى في سلم تقييم الأداء. |
| **Kp2** | إجراء تمارين خاصة بتصميم الوسائط الاعلانية والتحريك تمثل التقنيات المختلفة في البرامج مع اجراء عمليات التصميم المختلفة. | تصميم الوسائط الاعلانية | تمرين تطبيقي | 90% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى في سلم تقييم الأداء. |
| **Sp1** | اتقان عملية التصميم من خلال الحاسب الآلي | تصميم الوسائط الاعلانية | تمرين تطبيقي شامل | 80% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى في سلم تقييم الأداء. |
| **Ap1** | القدرة على البحث والوصول إلى المعلومات للتصميم من اشكال وعناصر بعدية ومعلومات تفيد في انجاح التصميم.اتقان برامج تصميم التحريك المختلفة بما يتناسب مع متطلبات التصميم وتنفيذها بشكل نهائي . | تصميم الوسائط الاعلانية | مهمة بحثية | 80% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى في سلم تقييم الأداء. |

**وصف متطلبات تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة**

|  |  |
| --- | --- |
| **رقم المخرج** | **الوصف التفصيلي لمتطلب تقييم المخرج** |
| **Kp1** | تقييم تمرين من 5 علامات من علامة المشاركة |
| **Kp2** | تقييم تطبيق من 5 علامات من علامة الامتحان منتصف الفصل |
| **Sp1** | تقييم تطبيق من 5 علامات من علامة المشاركة |
| **Ap1** | تقييم بحث من 5 علامات من علامة الامتحان النهائي |

**سلم تقييم أداء متطلب تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة**

|  |
| --- |
| قيد التصميم، سيتم تزويد الطالب به قبل المهمة بوقت كافي |