جامعة فيلادلفيا Philadelphia University	أسم النموذج: حطة المادة الدراسية	رمز النموذج: QFO-AP-VA-008	كلية العمارة والتصميم جامعة فيلادلفيا
	الجهة المصدرة : نائب الرئيس للشؤون الأكاديمية	رقم الإصدار : (REV) 2	
	الجهة المدققة : اللجنة العليا لضمان الجودة	تاريخ الإصدار :2023/9/13	
		عدد صفحات النموذج: 7	

معلومات المادة

رقم المادة	اسم المادة	المتطلب السابق
123024100	تصميم الوسائط الاعلانية	123012400

نوع المادة	وقت المحاضرة	رقم القاعة
☐ متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ■ متطلب تخصص ■ إجباري ☐ اختياري	سـ / ن 10:10/1:00	305

معلومات عضو هيئة التدريس

الاسم	رقم المكتب	رقم الهاتف	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
د. أنس إبراهيم النجار	كلية عمارة 419	2271	سـ / ن (11:00/1:00)	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	تتضـــمن هذه المادة التقنيات والأســـاليب التقنية التي تترجم المعلومات المختلفة إلى لغة بصـــرية مبسـطة والتي يمكن عرضـها من خلال الوسـائط المختلفة سـواء في التلفزيون أو مواقع التواصـل الاجتماعي وتشـمل تلك التقنيات والأسـاليب طريقة التحريك لكافة المفردات التصـميمية 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	1- Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas across Media, 2nd Edition. 2- Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas across Media, 4th Edition (2021). 3- Animation and Advertising (2019). 4- Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. (2015).
المواقع الإلكترونية الداعمة	mailto:https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-design mailto: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 المادة دليل 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	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	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	شرح المحاضرة
8	امتحان منتصف الفصل			
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	شرح المحاضرة
12	تصميم الإعلانات الخاصة بالوسائط المتعددة من خلال برامج التصميم.	محاضرة	تطبيق عملي متكامل	شرح المحاضرة

13	تصـميم الإعلانات الخاصــة بالوسـائط المتعددة من خلال برامج التصميم.	محاضرة تشاركية	تحليل محتوى	شرح المحاضرة
14	تصـميم الإعلانات الخاصــة بالوسـائط المتعددة من خلال برامج التصميم.	محاضرة تشاركية	تطبيق عملي متكامل	شرح المحاضرة
15	تصـميم الإعلانات الخاصــة بالوسـائط المتعددة من خلال برامج التصميم.	محاضرة تشاركية	عرض تقديمي	شرح المحاضرة
16	الامتحان النهائي			

***تشـمل أسـاليب التعلم: محاضـرة، تعلم معكوس، تعلم من خلال المشـاريع، تعلم من خلال حل المشـكلات، تعلم تشـاركي... 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.

أساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات

أسلوب التقييم	العلامة	توقيت التقييم (الأسبوع الدراسي)	مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم
امتحان منتصف الفصل	**% 30**	**الاسبوع السابع**	**A3 / S3 / K1/ K2 / K3**
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 Adobe Photoshop - 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

رقـــــم المخرج	الوصف التفصيلي لمتطلب تقييم المخرج
Kp1	تقييم تمرين من 5 علامات من علامة المشاركة
2Kp	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