جامعة فيلادلفيا Philadelphia University	اسم النموذج: خطة المادة الدراسية	رمز النموذج:	QFO-AP-VA-008
	الجهة المصدرة: نائب الرئيس للشؤون الأكاديمية	رقم الإصدار: (Rev)	2
	الجهة المدققة : اللجنة العليا لضمان الجودة	تاريخ الإصدار:	2023-10-17
		عدد صفحات النموذج :	7
			قسم التحريك والوسائط المتعددة

معلومات المادة

رقم المادة	اسم المادة	المتطلب السابق
1230111	تاريخ الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة	---------

نوع المادة					وقت المحاضرة	رقم القاعة
متطلب جامعة ☐	متطلب كلية ☐	متطلب تخصص ☐	إجباري ☐	اختياري ☐	1:10-2:00ح ث	61102

معلومات عضو هيئة التدريس

الاسم	رقم المكتب	رقم الهاتف	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
د. أنس ابراهيم النجار	419	2271	10:10 – 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
		%20	%80

وصف المادة

وصف المادة	تتضمن هذه المادة دراسة تاريخ الرسوم المتحركة بدءاً من نشأة الرسوم الأولية وحتى الرسوم الكارتونية ومعرفة أساليب الرسم وأشهر الرسامين وأشهر أفلام الرسوم المتحركة وشركات الإنتاج العالمية والتعرف على المجالات المختلفة التي تؤدي الرسوم المتحركة دوراً فيها وكذلك الوسائط المتعددة منذ بدايتها ومراحل تطورها وارتباطها بالتقنيات الحديثة وما تؤديه من فوائد في مختلف نواحي الحياة.

مخرجات تعلم المادة

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج
المعرفة		
K1	معرفة الطلبة بالحقول العلمية والثقافية ومفاهيم تصميم التحريك والوسائط المتعددة وتاريخها .	**Kp1**
K2	معرفة أساليب الرسم وأشهر الرسامين وأشهر أفلام الرسوم المتحركة وشركات الإنتاج العالمية	Kp2
K3	تعرف على المجالات المختلفة التي تؤدي الرسوم المتحركة دوراً فيها وكذلك الوسائط المتعددة منذ بدايتها ومراحل تطورها وارتباطها بالتقنيات الحديثة وما تؤديه من فوائد في مختلف نواحي الحياة.	Kp2
المهارات		
S1	اكتساب المهارات البحثية لايجاد الحلول التصميمية المختلفة في التصميم بشكل عام وحسب متطلبات السوق لعنصر اللون	Sp2
S2	القدرة على تنفيذ التصاميم الفنية المختلفة بناءا على تطبيقات نظرية اللون	Sp2
S3	القدرة على البحث والتقصي في مشكلات الضوء واللون وتقديم ما يتناسب من متطلبات لحل	S_p2
الإتجاهات		
A1	القدرة على العمل في الأسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي	AP3
A2	مواكبة لتطورات المحلية و العالمية فكرياً وتقنياً.	AP3
A3	أن يكونوا ملتزمين بأخلاق المهنة وما يرتبط بها من عقود ومواصفات	AP3

مصادر التعلم

الكتاب المقرر	الاعتماد على العرض التقديمي واستخدام فيديوهات وصور لتوضيح اللون
الكتب والمراجع الداعمة	1- Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation 2- The History of Chinese Animation I Animation: A Handy Guide 3- رسالة دكتوراة: فلسفة الحركة في التصميم الجرافيكي من خلال الوسائط المتعددة (الدكتور يزن العمارات) 4- رسالة دكتوراة: دور الجرافيك المتحرك في اثراء إعلانات المواقع الالكترونية (الدكتور أنس النجار).

* المراجع الأجنبية:	▪ https://www.britannica.com/art/animation ▪ https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation.
البيئة المادية للتدريس	☐ قاعة دراسية ☐ مختبر ☐ منصة تعليمية افتراضية ☐ أخرى

الجدول الزمني للقاء الطلبة والمواضيع المقررة

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المهام	المرجع
1	مفهوم الحركة في فنون الحضارات القديمة.	محاضرة		الخطة الدراسية
2	الفن البدائي.	محاضرة		شرح المدرس
3	الحضارة المصرية القديمة حضارة بلاد الرافدين. الحضارة الإغريقية.	محاضرة		شرح المدرس
4	الحضارة الرومانية. الحضارة الإسلامية. مفهوم الحركة في الفن في أوروبا من العصور الوسطى وحتى عصر النهضة.	محاضرة		شرح المدرس
5	الحركة في فنون عصر النهضة:	محاضرة		شرح المدرس
6	مفهوم الحركة في فنون العصر الحديث في أوروبا:	محاضرة		
7	قبل والت ديزني: 5 رواد في الرسوم المتحركة المبكرة	محاضرة		
8	امتحان منتصف الفصل			
9	البدايات الأولى للرسوم المتحركة:	محاضرة مع تقديم امثله		شرح المدرس

10	بدأت التكنولوجيا لأول مرة في لعب دورها الحيوي والمهم في الرسوم المتحركة في	محاضرة تتضمن الشرخ من خلال فيديوهات		شرح المدرس
11	تاريخ الرسوم المتحركة عالمياً:	محاضرة تتضمن الشرخ من خلال فيديوهات		شرح المدرس
12	تاريخ الرسوم المتحركة عالمياً:	محاضرة		شرح المدرس
13	تاريخ الرسوم المتحركة في الشرق الأوسط	محاضرة		
14	تاريخ الرسوم المتحركة في الشرق الأوسط	محاضرة		
15	تاريخ الرسوم المتحركة في الشرق الأوسط			
16	الامتحان النهائي			

***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 التكنولوجيا
لبحث في محرك البحث (Google)للتعرف تاريخ وبدايات الرسوم المتحركة عالمياً وفي الشرق الاوسط
مهارات الاتصال والتواصل
التواصل مع اللون والفراغ سيكولوجياً لفهم الترابط بينهما.
التطبيق العملي في المادة
فهم الطالب للفضاء واللون المناسب من خلال مشاريع عملية على الورق والكانفس لإعطاء صورة توضيحية عن الألوان.

أساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات

أسلوب التقييم	العلامة	توقيت التقييم (الأسبوع الدراسي)	مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم
امتحان منتصف الفصل	**30%**	الثامن	**$K_1.k_2.k_4$**

أعمال فصلية*	**30%**	مستمر لنهاية الفصل	S_1, A_1
الامتحان النهائي	**40%**	السادس عشر	$K_1.k_2.k_4, K_3, k_4, k_5$
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		
K1	معرفة الطلبة في الحقول العلمية والثقافية ومفاهيم اللون وتاريخه.	محاضرة	
K2	قدرة الطلبة على فهم واستيعاب مختلف مجالات تطبيقات اللون.	تعلم من خلال المشاريع	مشروع فردي
K3	التعرف على خاصية اللون ومكوناته فيزيائياً وكيميائياً من خلال تطبيقات عملية تسهم في استخدامه في التصاميم المختلفة.	تعلم تشاركي	مشروع فردي
	المهارات		
S1	اكتساب المهارات البحثية لإيجاد الحلول التصميمية المختلفة في التصميم حسب متطلبات السوق لعنصر اللون .	تعلم من خلال حل المشكلات	واجبات منزلية
S2	القدرة على تنفيذ التصاميم المختلفة من الخاصة بالتصاميم المتعلقة بالوسائط المتعددة والشعارات واللوحات الفنية والتصاميم المختلفة والمؤسسات العامة بناءا على تطبيقات نظرية اللون.	تعلم من خلال حل المشكلات	واجبات منزلية
S3	القدرة على البحث والتقصي في مشكلات الضوء واللون وتقديم ما يتناسب من متطلبات لحل مشكلة تخص اللون.	تعلم من خلال حل المشكلات	واجبات منزلية
	الاتجاهات		
A1	القدرة على العمل في الأسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي.	تعلم تشاركي	واجبات منزلية
A2	مواكبة لتطورات المحلية و العالمية فكرياً وتقنياً.	تعلم تشاركي	واجبات منزلية
A3	أن يكونوا ملتزمين بأخلاق المهنة وما يرتبط بها من عقود ومواصفات	تعلم تشاركي	واجبات منزلية

*** 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)، وسبع محاضرات أيام (ح ث م). 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
S_p1	**اكتساب المهارات البحثية لإيجاد الحلول التصميمية المختلفة في التصميم الداخلي وحسب متطلبات السوق .**	**نظرية اللون وتطبيقاتها**	**مهام فردية (كتابة تقرير قصير، ، عرض تقديمي ,عمل تطبيقي) على مدار الفصل الدراسي، ويتم تقييمها أولا بأول.**	**من الطلاب 75% يحصلون على علامة 68% أو أعلى في سلم تقييم الأداء.**

وصف متطلبات تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

رقم المخرج	الوصف التفصيلي لمتطلب تقييم المخرج
K_p2	تقييم اختيار من متعدد من عشر علامات ضمن الامتحان النهائي
S_p2	استخدام المواقع الإلكترونية المتخصصة في الحصول على البيانات وتحليلها

سلم تقييم أداء متطلب تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

قيد التصميم سيتم تزويد الطالب به قبل المهمة بوقت كافي