جامعة فيلادلفيا Philadelphia University	اسم النموذج : خطة المادة الدراسية	رمز النموذج:	QFO-AP-VA-008	كلية العمارة والتصميم
	الجهة المصدرة: نائب الرئيس للشؤون الأكاديمية	رقم الإصدار: (Rev)	2	
	الجهة المدققة : اللجنة العليا لضمان الجودة	تاريخ الإصدار:	28-9-2023	
		عدد صفحات النموذج:	5	

معلومات المادة

رقم المادة	اسم المادة	المتطلب السابق
12201100	أسس (١)	لا يوجد
نوع المادة		
متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ☐ متطلب تخصص ☒ إجباري ☐ اختياري ☐		
وقت المحاضرة		**رقم القاعة**
ح ث 08:15-10:20 س ن 01:10 -11:10		

معلومات عضو هيئة التدريس

الاسم	رقم المكتب	رقم الهاتف	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
د. أنس النجار	6411	2271	ح ث 08:15-10:20 س ن 01:10 -11:10	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 دراسة عناصر وأسس التصميم مع التأكيد على الفكرة البنائية للتصميم ثنائي الأبعاد فضال عن دراسة اسس التكوين التجريدي وتوزيعها على المسطح الفراغي لتنظيمها بصريا لتنمية القدرة الإبداعية والتعبيرية للطلبة.

مخرجات تعلم المادة

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج
المعرفة		
K1	معرفة عناصر وأسس التصميم مع التأكيد على الفكرة البنائية للتصميم.	KP1
K2	دراسة العناصر الشكلية واللونية وأثرهما في البناء العام للتصميم المتحرك.	KP2
K3	عمل تدريبات تطبيقية على كيفية التعامل مع المساحة والمادة واللون وذلك لتنمية القدرة الابتداعية والتعبيرية للطالب.	Kp3
المهارات		
S1	القدرة على انجاز نماذج تصاميم أولية مبنية على اسس وعناصر التصميم.	SP2
S2	التعامل مع عناصر التصميم وتوزيعها ضمن الأسس الصحيحة التي تتناسب مستقبلا مع تصاميم واقعية للرسوم المتحركة.	SP2
S3	تنمية القدرة على الرسم الحر وتجريد العناصر المرئية وتجريدها الاشكال مبسطة ذات مدلول.	SP1
الاتجاهات		
A1	القدرة على التعامل مع أساسيات التصميم وتطويرها.	AP2
A2	القدرة على فهم المبادئ والأساسيات التي يرتكز عليها التصميم.	AP2
A3	التعامل مع كافة أنواع التصاميم والتمييز بين الأهداف التي يؤديها كل تصميم منها.	AP2

مصادر التعلم

الكتب والمراجع الداعمة	1. **Design Elements, Color Fundamentals.** 2. **The Fundamentals of Creative Design.**
المواقع الإلكترونية الداعمة	1. mailto:https://www.baianat.com/ar/books/graphic-design/basics-of-design 2. mailto:https://guelphhiking.com/Elements-of-Design 3. mailto:https://www.thisisfever.co.uk/insights/design-fundamentals/
البيئة المادية للتدريس	**قاعة دراسية** ☐ **مختبر** ☐ **منصة تعليمية افتراضية** ☐ **أخرى**

الجدول الزمني للقاء الطلبة والمواضيع المقررة

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المهام	المرجع
الأسبوع الأول	شرح رؤية ورسالة الكلية، واهداف ومخرجات تعلم المادة وتوزيع الخطة الدراسية.	مناقشة صفية		الخطة الدراسية
الأسبوع الثاني	مقدمة عامة عن أسس وعناصر التصميم وكيفية توظيفها.	محاضرة من قبل المدرس		

الأسبوع الثالث	القواعد والنظريات الفنية التي تستند عليها العملية التصميمية	محاضرة من قِبل المدرس / تطبيق عملي للتمرين	واجب منزلي	شرح المدرس
الأسبوع الرابع	عناصر ومفردات التصميم الأساسية تطبيقات عملية على عنصري النقطة (point) والخط (Line).	محاضرة تتضمن شرح نظري.	تمارين منزلية	شرح المدرس
الأسبوع الخامس	تطبيقات عملية على عنصري الشكل (Shape) اللون (Color).	فيديوهات وصور توضيحي.	تمارين منزلية	شرح المدرس
الأسبوع السادس	تطبيقات عملية على عنصري الملمس (Texture) والفراغ (Space).	محاضرات / فيديوهات توضيحية	تمارين منزلية	شرح المدرس
الأسبوع السابع	تطبيقات عملية على عنصر الحجم (Size)	محاضرة تتضمن شرح نظري / فيديوهات داعمة	تمارين منزلية	شرح المدرس
الأسبوع الثامن	**امتحان نصف الفصل نظري وعملي داخل القاعة الدراسية ينجز من خلال محاضرتين.**			
الأسبوع التاسع	أسس التصميم الأساسية تطبيقات عملية على التوازن (Balance) والتباين (Contrast).	محاضرة من قبل المدرس	تمارين منزلية	شرح المدرس
الاسبوع العاشر	تطبيقات عملية على الوحدة (Unity) و الإيقاع (Rhythm)	محاضرة تتضمن شرح نظري / فيديوهات داعمة	تمارين منزلية	شرح المدرس
الأسبوع الحادي عشر	تطبيقات عملية على التناسب (Proportionality) و السيادة (Sovereignty)	محاضرة تعلم تشاركي	حلقات نقاشية	شرح المدرس
الأسبوع الثاني عشر	تطبيقات عملية على المحاذاة Alignment	محاضرة تتضمن شرح نظري / فيديوهات داعمة	حلقات نقاشية	شرح المدرس

الاسبوع الثالث عشر	تطبيقات عملية على أسس وعناصر التصميم معاً	تعلم معكوس	عرض تقديمي من الطلبة وشرح لمجموعة من النماذج المختارة	شرح المدرس
الاسبوع الرابع عشر	تطبيقات عملية على أسس وعناصر التصميم معاً	محاضرة تتضمن /شرح نظري فيديوهات داعمة	تمارين منزلية	شرح المدرس
الاسبوع الخامس عشر	تكليف الطلاب بعمل بحث عن اهم التصميمات العالمية الخاصة بالأسس والتصميم وتحليل كل تصميم على حده	محاضرة تتضمن /شرح نظري فيديوهات داعمة	تمارين منزلية	شرح المدرس
الاسبوع السادس عشر	الامتحان النهائي	متحان نظري/تقييم	مناقشة التسليم النهائي عن طريق جمع كافة التمارين الفصلية وعرضها	

***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
%50
مهارات الاتصال والتواصل
%40
التطبيق العملي في المادة
%10

أساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات

أسلوب التقييم	العلامة	توقيت التقييم (الأسبوع الدراسي)	مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم
امتحان منتصف الفصل	30%	الاسبوع الثامن	K1/ S2
أعمال فصلية*	30%	مقسمة على عدة فترات	S1/S2/C1/C2
الامتحان النهائي	40%	الأسبوع السادس عشر	K1 /K2 / K3/S1 /S2 / C1
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 عناصر وأسس التصميم مع التأكيد على الفكرة البنائية للتصميم.	محاضرات	امتحان موضوعي
K2	دراسة العناصر الشكلية واللونية وأثرهما في البناء العام للتصميم المتحرك.	محاضرات	تمارين منزلية
K3	عمل تدريبات تطبيقية على كيفية التعامل مع المساحة والمادة واللون وذلك لتنمية القدرة الإبداعية والتعبيرية للطالب.	محاضرات	عرض تقديمي
المهارات			
S1	القدرة على انجاز نماذج تصاميم أولية مبنية على اسس وعناصر التصميم.	محاضرات	تمارين منزلية
S2	التعامل مع عناصر التصميم وتوزيعها ضمن الأسس الصحيحة التي تتناسب مستقبلا مع تصاميم واقعية للرسوم المتحركة.	محاضرات	عرض تقديمي
S3	تنمية القدرة على الرسم وتجريد العناصر المرئية وتجريدها الشكال مبسطة ذات مدلول.	محاضرات	تمارين منزلية
الاتجاهات			
A1	القدرة على التعامل مع أساسيات التصميم وتطويرها.	تعلم من خلال محاضرات	عرض تقديمي
A2	القدرة على فهم المبادئ والأساسيات التي يرتكز عليها التصميم.	تعلم من خلال محاضرات	عرض تقديمي
A3	التعامل مع كافة أنواع التصاميم والتمييز بين الأهداف التي يؤديها كل تصميم منها.	تعلم من خلال محاضرات	عرض تقديمي

*** 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)٥٠) %والحد الأدنى للعالمة النهائية هو)٣٥.
الغياب عن الامتحانات	• كل من يتغيب عن امتحان فصل ي معلن عنه بدون عذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، توضع له عالمة صفر في ذلك الامتحان وتحسب في عالمته 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 للطالب . تعويضياً على مدرس المادة أن يعقد امتحاناً.

	• 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 ثالثة أيام من تاريخ عقد ذلك الامتحان.
الدوام (المواظبة)	لا يسمح للطالب بالتغيب أكثر من (١٥) %من مجموع الساعات المقررة للمادة، أي ما يعادل ست محاضرات أيام (ن ر)، وسبع محاضرات أيام (ح ث م). وإذا غاب الطالب أكثر مان (١٥) %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 تلاك 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
Kp2	كتساب المهارات التطبيقية في مختلف مجالات تصميم الجرافيك.	أساسيات التصميم للوسائط المتعددة 0181113	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي.	75% من الطلاب يحصلون على علامة ٦ أو أعلى.
Kp3	إدراك المفاهيم والأساسيات في تصميم الجرافيك			

وصف متطلبات تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

رقم المخرج	الوصف التفصيلي لمتطلب تقييم المخرج
AP1	.القدرة على العمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي
AP2	مواكبة لتطورات المحلية والعالمية فكرياً وتقنيا .
Sp1	القدرة على ايجاد الحلول التصميمية المختلفة وحسب متطلبات السوق.

سلم تقييم أداء متطلب تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

% 100من الطالب يحصلون على عالمة ٦٨ %أو أعلى في سلم تقييم الأداء.