|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **جامعة فيلادلفيا** |  | **تاريخ الاعتماد:** |
| **كلية: الآداب والفنون** | **الإصدار: الثاني** |
| **قسم: التصميم الجرافيكي** | **3 ساعات معتمدة** |
| **العام الدراسي: 2021\2022** | **خطة المادة الدراسية** | **مرحلة: البكالوريوس** |

**معلومات المادة**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **رقم المادة** | **اسم المادة** | **المتطلب السابق** | |
| **0180341** | **تقنيات تصميم بالحاسوب 1** | **------** | |
| **نوع المادة** | | **وقت المحاضرة** | **رقم القاعة** |
| **متطلب جامعة متطلب كلية متطلب تخصص إجباري اختياري** | | 8:15-11:15 حث | 7115 |

**معلومات عضو هيئة التدريس**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **الاسم** | **رقم المكتب** | **رقم الهاتف** | **الساعات المكتبية** | **البريد الإلكتروني** |
| د. فيصل العمري | 7322 | 2448 | 2-3 حث  12-2 نر | **fomari@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** | تتناول هذه المادة تدريب الطالب على برمجيات الحاسوب المختصة بتصميم الجرافيك وهما برنامجي Illustrator- Photoshop Adobe مع التركيز على تقنيات الادوات والاوامر المختلفة ومدى امكانية الاستفادة منها في عمليات التصميم المختلفة مع إجراء تمارين ثنائية وثلاثية الأبعاد تمثل التقنيات المختلفة في البرنامجين |

**مخرجات تعلم المادة**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **الرقم** | **مخرجات تعلم المادة** | **رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج** |
| **المعرفة** | | |
| **K1** | معرفة برمجيات الحاسوب المختصة بتصميم الجرافيك وهما برنامجي Illustrator- Photoshop  Adobe   مع التركيز على تقنيات الادوات والاوامر . | Kp2 |
| **K2** | إجراء تمارين ثنائية وثلاثية الأبعاد تمثل التقنيات المختلفة في البرنامجين. مع اجراء عمليات التصميم المختلفة | Kp4 |
| **المهارات** | | |
| **S1** | اتقان عملية التصميم من خلال الحاسب الآلي | Sp1 |
| **الكفايات** | | |
| **A1** | القدرة على البحث والوصول إلى المعلومات للتصميم من اشكال وعناصر بعدية ومعلومات تفيد في انجاح التصميم.  اتقان برامج تصميم الجرافيك المختلفة بما يتناسب مع متطلبات التصميم وتنفيذها بشكل نهائي . | Ap2 |

**مصادر التعلم**

|  |  |
| --- | --- |
| **الكتاب المقرر** |  |
| **الكتب والمراجع الداعمة** | 1. creative Advertising . ideas ant techniques from the world`s best campaigns, Mario Pricken, Thames & Hdusom, 2008 2. Creativity for graphic designer, Mark Oldach, North Light Books.1995 |
| **المواقع الإلكترونية الداعمة** | [www.adobe.com](http://www.icograda.com)  <https://www.youtube.com/watch?v=Ib8UBwu3yGA>  <https://www.youtube.com/watch?v=zDbk3->  https://www.youtube.com/watch?v=IyR\_uYsRdPs |
| **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 | مناقشة صفية |  | مخطط المادة  **دليل الطالب** |
| **2** | **شرح مفهوم التصميم من خلال استعراض مجال التصميم الجرافيكي عامة وتصميم المطبوعات خاصة**  **- توضيح ايجابيات توظيف الحاسب الالي وبرامج الجرافيك في عملية التصميم وما بعدها من انتاج للتصميمات** | محاضرة | تدوين ملاحظات | شرح المحاضرة |
| **3** | **شرح ادوات برنامج Adobe Illustrator** | محاضرة | تدوين ملاحظات | <https://www.youtube.com/watch?v=Ib8UBwu3yGA> |
| **4** | **شرح ادوات برنامج Adobe Illustrator** | محاضرة | تدوين ملاحظات | <https://www.youtube.com/watch?v=Ib8UBwu3yGA> |
| **5** | **شرح اوامر برنامج Adobe Illustrator** | محاضرة | تطبيق عملي | https://www.youtube.com/watch?v=zDbk3- |
| **6** | **شرح اوامر برنامج Adobe Illustrator** | محاضرة | تمرين عملي | 1. creative Advertising . ideas ant techniques from the world`s best campaigns, Mario Pricken, Thames & Hdusom, 2008 |
| **7** | **شرح اوامر برنامج Adobe Illustrator** | تعلم تشاركي | تنفيذ تصميمات ثنائية الابعاد | 1. creative Advertising . ideas ant techniques from the world`s best campaigns, Mario Pricken, Thames & Hdusom, 2008 |
| **8** | امتحان منتصف الفصل |  |  |  |
| **9** | **شرح متقدم لبرنامج Adobe Illustrator** | محاضرة | تنفيذ تصميمات ثنائية الابعاد |  |
| **10** | **شرح ادوات برنامج Adobe Photoshop** | محاضرة | تدوين ملاحظات | [www.adobe.com](http://www.icograda.com) |
| **11** | **شرح ادوات برنامج Adobe Photoshop** |  | تدوين ملاحظات | https://www.youtube.com/watch?v=IyR\_uYsRdPs |
| **12** | **شرح اوامر برنامج Adobe Photoshop** | محاضرة | تمرين عملي | https://www.youtube.com/watch?v=IyR\_uYsRdPs |
| **13** | **شرح اوامر برنامج Adobe Photoshop** | محاضرة | تنفيذ تصميمات ثنائية الابعاد | creative Advertising . ideas ant techniques from the world`s best campaigns, Mario Pricken, Thames & Hdusom, 2008 |
| **14** | **شرح متقدم لبرنامج Adobe Photoshop** | تعلم تشاركي | معالجة الصور | https://www.youtube.com/watch?v=IyR\_uYsRdPs |
| **15** | ربط برنامج **Adobe Photoshop مع برنامج Adobe Illustrator** | تعلم معكوس | تنفيذ تصميم متكامل من خلال البرنامجين | A technique for producing Ideas, James Webb Young, McGraw-Hill, 2003 |
| **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 التكنولوجيا40% |
| **تعلم برامج تصميم الجرافيك واتقانها وانتاج مفردات تصميمية مختلفة**  **الاطلاع على المواقع الالكترونية المختلفة والقنوات التلفزيونية وتحليل المحتوى الجرافيكي فيها** |
| مهارات الاتصال والتواصل20% |
| **اجراء البحوث والتقارير الخاصة بتصميم الجرافيك وتقنياته**  **زيارة وكالات التصميم و دور الطباعة** |
| التطبيق العملي في المادة40% |
| **اتقان البرامج وانتاج مفردات التصميم الأولية اللازمة للتصميم الشامل** |

أ**ساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| أ**سلوب التقييم** | **العلامة** | **توقيت التقييم**  **(الأسبوع الدراسي)** | **مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم** |
| **امتحان منتصف الفصل** | **30 %** | الثامن | Kp4, Sp2 |
| **أعمال فصلية\*** | **30 %** | مستمر | Kp2,Sp2, Ap2 |
| **الامتحان النهائي** | **40 %** | السادس عشر | Kp2, Kp4,Sp2, Ap2 |
| **المجموع** | **100%** |  |  |

\*تشمل: واجبات قصيرة، عرض تقديمي، امتحان قصير، مشروع..... الخ.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **مخرجات تعلم المادة** | **أسلوب التعلم\*** | **أسلوب التقييم\*\*** |
| **المعرفة** | | | |
| **Kp1** | معرفة برمجيات الحاسوب المختصة بتصميم الجرافيك وهما برنامجي Illustrator- Photoshop  Adobe   مع التركيز على تقنيات الادوات والاوامر . | محاضرة | تمرين تطبيقي |
| **Kp2** | إجراء تمارين ثنائية وثلاثية الأبعاد تمثل التقنيات المختلفة في البرنامجين. مع اجراء عمليات التصميم المختلفة | محاضرة | تمرين تقريبي |
| **المهارات** | | | |
| **Sp1** | اتقان عملية التصميم من خلال الحاسب الآلي | محلضرة تشاركية | مهمة تطبيقية |
| **الكفايات** | | | |
| **Ap1** | القدرة على البحث والوصول إلى المعلومات للتصميم من اشكال وعناصر بعدية ومعلومات تفيد في انجاح التصميم.  اتقان برامج تصميم الجرافيك المختلفة بما يتناسب مع متطلبات التصميم وتنفيذها بشكل نهائي . | 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)، 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** |
| **Kp1** | معرفة برمجيات الحاسوب المختصة بتصميم الجرافيك وهما برنامجي Illustrator- Photoshop  Adobe   مع التركيز على تقنيات الادوات والاوامر . | تقنيات الرسم والتصميم بالحاسوب (1) | تمرين تطبيقي | 90% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى. |
| **Kp2** | إجراء تمارين ثنائية وثلاثية الأبعاد تمثل التقنيات المختلفة في البرنامجين. مع اجراء عمليات التصميم المختلفة | تقنيات الرسم والتصميم بالحاسوب (1) | تمرين تطبيقي | 90% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى. |
| **Sp1** | اتقان عملية التصميم من خلال الحاسب الآلي | تقنيات الرسم والتصميم بالحاسوب (1) | تمرين تطبيقي شامل | 80% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى. |
| **Ap1** | القدرة على البحث والوصول إلى المعلومات للتصميم من اشكال وعناصر بعدية ومعلومات تفيد في انجاح التصميم.  اتقان برامج تصميم الجرافيك المختلفة بما يتناسب مع متطلبات التصميم وتنفيذها بشكل نهائي . | تقنيات الرسم والتصميم بالحاسوب (1) | مهمة بحثية | 80% من الطلاب يحصلون على علامة 4 أو أعلى. |

**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 تمرين من 5 علامات من علامة امتحان منتصف الفصل |
| **Sp1** | تقييم تمرين 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 كاف. |