مقررات برنامج بكالوريوس

الجرافيكس والوسائط المتعددة

المستوي الأول

اسم المقرر:	**مدخل إلى الفوتوغرافيا الرقمية**
رمز المقرر:	**صمم113**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مقدمة في علم الفوتوغرافيا الرقمية وتحديد كيفية شراء كاميرا رقمية: • أهمية استخدام الكاميرا الرقمية. • مواصفات اختيار الكاميرا المناسبة، والطريقة الصحيحة لحمل الكاميرا.	3
2	الرسم التشكيلي: الأسس التشكيلية وجمالية البعد الثالث (رسم المنظور كمصدر من مصادر التكوين في الفضاء الثنائي الأبعاد)	3
3	المبدأ البصري لكاميرا التصوير الضوئي (نظام تماثلي – نظام رقمي) العدسة واختراق النور العدسات وتكوين الصورة- خصائص النظام البصري لكاميرا التصوير	3
4	وظائف ومكونات الكاميرا الرقمية Understanding Digital Camera Features (ميزات الكاميرا الرقمية وتبسيط آلية التصوير -المستشعرات والمرشحات وجودة الصورة)	3
5	العدسات خصائصها وأثرها على منظور الصورة – مفهوم البعد البؤري – العدسات العادية والعدسات ذات الزاوية العريضة والعدسات ذات الزاوية الضيقة – عدسة الزووم - الأرقام البؤرية – التسلسل الرقمي.	3
6	قاعدة التثليث وتطبيقاتها (Triangular base) (الخطوات الصحيحة لالتقاط الصورة - مبادئ التصوير الأساسية، (التعرض، فتحة العدسة، التركيز البؤري، الحدة)	3
7	عمق الميدان وتطبيق عملي Depth of field (عمق الميدان - طرق التحكم في عمق الميدان)	3
8	الإضاءة (lights) دراسة كمية الأولوية للفتحة – الأولوية للسرعة جهاز القياس المتصل بالعدسة والمنفصل عن العدسة -أنواع الفلاش- طرق استخدام الفلاش والتحكم به.	3
9	الاضاءة (Light) دراسة نوعية (مفهوم درجة حرارة اللون - الحساسية الطيفية خصوصيات المصادر الضوئية - التوزان اللوني في التصوير ومعالجة الصور)	3
10	المرشحات: (أشكال المرشحات وأنواعها ووظائفها. - موازنة اللون الأبيض)	3
11	برامج المعالجة للصورة الرقمية (Digital Photography Software) التعرف على كيفية توظيف برنامج الفوتوشوب في المعالجة والتصحيح	3
12	ورشة عمل للتصوير وتطبيقات مختلفةPhotography: Exercises & Workshop (تمارين للتصوير - جلسة لتصوير الأشخاص)	3
13	التحميض والطبع: (المحاليل - مفهوم التباين (الأفلام السوداء والبيضاء -التحميض والطبع الأفلام بالألوان - تطبيقات الطلاب)	3
14	متابعة التطبيقات العملية للطلاب للتصوير بواسطة الكاميرا الرقمية	6
	المجموع	45

اسم المقرر:	مدخل للتصميم الجر افيكي
رمز المقرر:	صمم111
الساعات المعتمدة:	2

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مقدمة في التصميم الجر افيكي: • مفهوم التصميم الجر افيكي كاتصال بصري، ومجالاته، وأدو اته، ومهار اته. • نبذة تاريخية عن نشأة وتطور التصميم الجر افيكي • مصطلحات في التخصص	2
2	مصادر الفكر الإبداعي:(المصدر والحقوق الملكية - أساليب الاستلهام من المصادر لإنتاج تصاميم مبتكرة)	2
3	عناصر التصميم: • مورفولوجيا الصورة الثنائية والثلاثية الأبعاد • تحليل الأصول الهندسية للصورة المرئية • المنظور والظل والنور للصور المرئية	4
4	الوحدة التصميمية: • نظرية الجشتالت وقو انين الإدراك في تصميم الوحدة البصرية. • النظام التخطيطي grid system لبناء الوحدة التصميمية	2
5	التكوين البنائي للتصميم: • المبادئ الجمالية للتكوين • النسبة الذهبية ومتتالية فيبوناتشي	2
6	التكوين البنائي للتصميم: التخطيط البنائي Layout في التكوين	2
7	نظريات اللون: • خصائص اللون والأنظمة اللونية الطباعية والضوئية والبرمجية • عجلة الألوان وأسس التكوين اللوني • معايير استخدام اللون في التصميم (معالجات لونية)	4
8	الخط الطباعي: معايير استخدام النصوص في التصميم	2
9	الدلالة في التصميم الجر افيكي: • التأثير الحيوي لموجات اللون • الدلالات النفسية والثقافية للون والشكل • الترميز في السياق البصري	4
10	الإبداع والابتكار في إنتاج التصاميم الجر افيكي (مشاريع عملية ومتابعتها)	4
11	متابعة مشاريع الطلاب	2
12	(تقييم مشاريع الطلاب)	2
	المجموع	30

اسم المقرر:	**مدخل للوسائط المتعددة**
رمز المقرر:	**صمم112**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	يتعارف كلا من الاساتذة والطلاب + التعريف بمحتوى المقرر _ التعريف بإجراءات استكمال المقرر	2
2	▪ مبادئ الوسائط المتعددة ▪ خصائص الوسائط المتعددة في المجال الإعلامي ▪ اتجاهات ونظريات التصميم بالوسائط المتعددة	2
3	▪ عناصر الوسائط المتعددة ▪ انواع الوسائط المتعددة	2
4	مراحل انتاج الوسائط المتعددة (ما قبل الانتاج – اثناء الانتاج - ما بعد الانتاج)	2
5	تحرير الوسائط المتعددة (الملخص التنفيذي – السيناريو التنفيذي - بناء المشاهد - التصوير - المونتاج - المخرج النهائي)	2
6	بناء اللقطات (حركة الكاميرا – العناصر البصرية – الاضاءة – المؤثرات السمعية ...)	2
7	اخراج الوسائط المتعددة (التقنيات - الاساليب – الانواع ...)	2
8	البرامج الحاسوبية لتحرير وانتاج الوسائط المتعددة (الادوات – التقنيات – الفلاتر - اعداد الصوت - تحرير اللقطات – تحرير الصور)	4
9	تقنيات تحرير وانتاج الفيديو (الفاصل الزمنى - الحركة - الانتقالات - التأثيرات ...)	2
10	مشاريع تطبيقية للطلاب (تحرير فيديو)	2
11	متابعة مشاريع الطلاب (لوحة القصة - المؤثرات الخاصة - التحرير المتقدم)	4
12	متابعة مشاريع الطلاب (البرومو النهائى)	2
13	**(تقييم مشاريع الطلاب)**	**2**
	المجموع	30

المستوي الثاني

اسم المقرر:	**برامج التصميم الحاسوبية1**
رمز المقرر:	**صمم115**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	التصميم الرقمي (المفهوم - الاهمية - الانواع - خطوات وعناصر التصميم)	3
2	نظريات اللون (الطباعية – الرقمية) (القواعد انشاء تناسق لونى ناجح – الصيغ الانسب لحفظ الملفات الرقمية)	3
3	اساليب التصميم الرقمي وانواعه الاعلامية	3
4	مقدمة عن برنامج الفوتوشوب (واجهة البرنامج – طريقة اعداد ملف طباعي)	3
5	معايير واسس التصميم الرقمي باستخدام برنامج الفوتوشوب	3
6	ادوات التحديد والقطع والتحريك + ادوات معالجة الصور بالفوتوشوب	3
7	ادوات معالجة الصور بالفوتوشوب (معالجة الالوان – معالجة سلبيات الصور - التأثيرات)	6
8	طرق التعامل مع الأوامر المرتبطة بالقوائـم الرئيسية بالبرنامج + حفظ الملفات وطباعتها بالبرنامج	3
9	حفظ الملفات وتهيئتها للطباعة - حفظ الملفات وتهيئتها للنشر الرقمي	6
10	محاكاة لتصميم نموذج لتطبيق تصميم رقمي في وسيلة اعلامية باستخدام برنامج الفوتوشوب	3
11	مفهوم المعالجات الجرافيكية للصور باستخدام التأثيرات المختلفة ببرنامج الفوتوشوب	3
12	مشروع تطبيقي للطلاب لتصميم رقمي باستخدام برنامج الفوتوشوب	3
13	(تقييم مشاريع الطلاب)	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**اساسيات الصورة الرقمية**
رمز المقرر:	**صمم 116**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	▪ فهم المبادئ الأساسية للصورة الرقمية واستخداماتها ▪ الصيغ المختلفة للصور الرقمية Introduction: Essential Information ▪ أساسيات التعامل مع أنظمة الألوان المختلفة للصور الرقمية Foundation Module	3
2	الالتقاط الرقمي للصور Digital Capture	3
3	عناصر ضبط الصور الرقمية (توازن اللون الأبيض - ضبط الدرجة اللونية - تقليل التشويش وشحذ مساحة ألوان العمق)	3
4	▪ المنصات وأجهزة الإخراج إدراج الصور من مصادر مختلفة إلى ا لحاسوب لمعالجتها ▪ التقاط الصورة من المصادر المختلفة لاستعمالها عبر برامج تعديل الصور	3
5	امل مع ملفات الصورة الرقمية المختلفة عبر برامج الحاسوب المتقدمة، من فتح وحفظ التعامل مع بارات المختلفة للملف مع تطبيقات الصورة (فوتوشوب – الستريتور – كوريل درو – ليتروم .....)	6
6	ادارة الألوان باستخدام تطبيقات معالجة الصورة color management	3
7	التعديل على الصورة واستخدام تطبيقات معالجة الصور image adjustment	3
8	اساليب معالجة الصور الرقمية عبر التطبيقات والبرامج الحاسوبية المتقدمة	3
9	▪ تطبيق عناصر التصميم الجرافيكي فى تصميم وانتاج الصور الرقمية ▪ تعديل ودمج الصور الرقمية (تقنيات انتاج الصور الرقمية) ▪ استخدام خيارات التحديد لأجزاء من الصورة والعمل عليها استخدام وإنشاء الطبقات في تطبيقات معالجة الصور	6
10	العمل مع النصوص وتأثيراتها المختلفة في برامج معالجة الصورة Working with texts and their various effects in image processing programs	3
11	▪ التأثيرات المختلفة والفلاتر filters ▪ تهيئة الصورة في المرحلة النهائية لأجل للطباعة والنشر printing and publishing	6
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**الواجهات الرسومية**
رمز المقرر:	**صمم114**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	▪ واجهة المستخدم - مقدمة ونظرة عامة ▪ تاريخ موجز للتفاعل بين الانسان والحاسوب ▪ (أهمية واجهة المستخدم - تحديد مفهوم واجهة المستخدم - اهمية التصميم الجيد لواجهة المستخدم)	2
2	مبادئ التصميم الجيد لواجهة المستخدم الرسومية (التنظيم – التناسق – تخطيط الشاشة – العلاقات – سهولة التنقل - الاقتصاد - البساطة – التميز – الوضوح – التوكيد)	2
3	تطبيقات لمبادئ التصميم الجيد لواجهة المستخدم الرسومية	2
4	خصائص واجهة المستخدم الرسومية (التصميم الجرافيكي – التلاعب المباشر - النظم الرسومية – التصميم البنائي)	2
5	تطبيقات لخصائص واجهة المستخدم الرسومية	2
6	تطبيقات الطلاب لوضع خطة لتصميم واجهة مستخدم تفاعلية	4
7	خصائص واجهة مستخدم الويب (اساليب التفاعل - القوائم - النموذج - التجسيم)	2
8	تطبيقات لخصائص واجهة مستخدم الويب	2
9	تمارين وممارسات تطبيقية لتصميم واجهة مستخدم تفاعلية لأحد الموضوعات الإعلامية.	4
10	تطبيقات الطلاب (مشاريع عملية ومتابعتها)	4
11	متابعة مشاريع الطلاب	2
12	تقييم مشاريع الطلاب	2
	المجموع	45

المستوي الثالث

اسم المقرر:	**اساسيات التصميم المرئي**
رمز المقرر:	**صمم217**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	تعريف الهوية البصرية في التصميم الجرافيكي ومجالاتها واستخداماتها وأنواعها وأهميتها ادوات وبرامج التصميم المرتبطة بتصميم الهوية البصرية	3
2	▪ عناصر ومكونات الهوية البصرية ▪ أساسيات ومبادئ بناء الهوية وتصميمها	3
3	▪ التموضع والصورة الذهنية للهوية البصرية ▪ التسمية واللغة والطابع ▪ المفهوم في الهوية البصرية	3
4	▪ الفارق بين الهوية البصرية والعلامة التجارية ▪ الهوية البصرية ودليل المستخدم	3
5	استراتيجية تصميم الهوية البصرية: ▪ تجميع المعلومات ▪ دراسة الجمهور	3
6	استراتيجية تصميم الهوية البصرية ▪ تحديد الرسالة والغرض والطابع العام ▪ العصف الذهني واستخراج المفهوم	3
7	تحليل ونقد الهويات البصرية المرتبطة بالموضوعات الاعلامية	6
8	الشعار البصري Logo	3
9	الشعار اللفظي Slogan	3
10	المجموعة اللونية color group	3
11	تطبيقات الطلاب لتصميم هوية بصرية	6
12	متابعة تطبيقات الطلاب (المعالجات الجرافيكية لمكونات الهوية البصرية - الدليل الإرشادي للهوية البصرية)	6
	المجموع	45

اسم المقرر:	**التحريك الجر افيكي 1**
رمز المقرر:	**صمم218**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	**التعرف على برنامج (Adobe After Effects)** • توضيح كل ما تحتويه واجهة البرنامج بالتفصيل لكل نافذه أو اداة، مع تجربة اغلب الأدوات المهمة وتعريف اغلب المصطلحات التابعة لها. • تخصيص مساحة العمل في البرنامج وشرح كيفية انشاء مشروع جديد او استيراد مشروع سابق.	3
2	**اساسيات انشاء مشروع جديد** • طرق انشاء كامبزيشن جديد بالتفصيل لكل محتويات نافذة الاعدادات المصاحبة لها من بريست وفريم رايت والدوريشن الخاصة بإعدادات المشاريع. • شرح الفروقات والاختلافات الموجودة بين استعمال مشروع من برنامج الفوتوشوب او الالستريتير داخل مشروع افترافيكت مع توضيح طريقة عمل امبورت بكل الطرق المتاحة في البرنامج.	3
3	**نافذة التايم لاين** • شرح القوائم الاثنا عشر لنافذة التايم لاين التي تحتوي على خط زمني يتم أعداده في مرحلة انشاء المشروع ومن اهمها عمود البيرنت & اللينك وعمود التراك مات وعمود الليبل.	3
4	**أنواع الطبقات والكي فريم الجزء الأول** • شرح الأنواع الست من الطبقات وهي طبقت الشكل والطبقة الصلبة وطبقة التعديل وطبقة النص وطبقة الكاميرا والطبقة الخالية المعروفة باسم النول ابجكت. • شرح الانواع الاربع للكي فريم وميزات كل نوع عن الاخر وهذه الأنواع هي اللينير كي فريم وهو الكي فريم الأساسي في البرنامج والتقل هولد كي فريم والايزي ايز كي فريم والروف اكروس تايم.	3
5	**أنواع الطبقات والكي فريم الجزء الثاني** • شرح طرق التعامل مع أنواع مختلفة للطبقات من خارج البرنامج مثل ملفات الفوتوشوب والالستريتير. • شرح نافذة القراف اديتور وأنواع الكي فريم الممكن استخدامها مع هذه النافذة مع التطرق لاهم الميزات الممكنة في القراف اديتور.	3
6	**خصائص النص في البرنامج والتحريك الرقمي لها** • شرح النوافذ المساعدة لطبقة النص في البرنامج والتي تسمح لك بتحديد نوع وحجم ولون النص والتحكم بالأبعاد بين النصوص. • شرح الخصائص التي تحتويها طبقة النص لعمل تحريك رقمي مثل السكيل انيميشن والبوزيشن والروتيشن والاوباستي والبلر. • توضيح امكانيات طبقة النص مع التركيز على خصائص الحركة فيها.	3
7	**الماسك والسيت مات** • شرح مفهوم عمل الماسك مع التفريق بين أنواع الماسك المتعددة مثل الالفا مات والالفا انفيرتيد مات والوما مات والوما انفيرتيد مات. • شرح ميزات السيت مات والفروقات بينه وبين عمل الماسك وهو موجود في نافذة افيكت & بريست والذي يتميز بطرق استعمال مختلفة عن الماسك.	3

8	**مورفين انيميشن** • شرح اسلوب الفريم الواحد المتبعة في التحريك الرقمي والخاص بالانتقالات من شكل الى شكل اخر. • شرح النوع الثاني من أساليب المورفين انيميشن وهو التقسيم والتجميع.	6
9	**الاكسبريشن في التحريك الرقمي** • شرح مميزات الرموز داخل الطبقات والتي تسمح بعمل تأثير على الطبقات وتنقسم الا أنواع كثيره منها ما هو مخصص لتكرار الحركة الرقمية مثل (loopOut) او عمل حركه غير مستقرة في مكان محدد باستخدام (wiggle). • توضيح الفروقات بين الرموز الخاصة في الجانب الحركي والجانب الزمني وطرق تأثيرها على طبقات النص والطبقات المتنوعة.	3
10	**مبادئ للتحريك** شرح مبادئ علم الحركة في التحريك الرقمي وهي كالاتي: ١- السكواتش والستريتش ٢- الانتسبيشن ٣-ال ارك ٤- الايزي ان والايزي اوت ٥- ابيل ٦- تايمينق ٧- سولد دروانق ٨-ستيجنق ٩- بوز تو بوز ١٠- اوفير لابانق اكشن ١١- ساكيندري اكشن ١٢- اقزاجريشن.	3
11	**ربط الطبقات** • شرح مفهوم البيرنت & لينك وطرق عمله وتأثيراته على الطبقات. • شرح اساسيات النول ابجكت والفروقات بينه وبين البيرنت & لينك في التأثير على الطبقة.	6
12	**التأثيرات واستخداماتها** • شرح اهم التأثيرات الموجودة في البرنامج والتي في الاغلب تندرج تحت نافذة الافكت & بريست مثل تأثيرات النص تأثيرات الوضوح والدقة وتشمل الكثير من تأثيرات التصحيح اللوني. • شرح النوع الثاني من التأثيرات المرتبط بالطبقات مثل الترم باث والربيتير.	3
13	**اساسيات التصدير في برنامج الأفتر افكت** • عمل تصدير باستخدام برنامج الميديا انكودر وهو برنامج مساعد من سلسلت برامج ادوبي يتميز انه مخصص لعمل تصدير للأعمال التي تم انتاجها عن طريق برنامج الافترافكت ويتميز بتوفر اعدادات مناسبه لكثير من المنصات في التواصل الاجتماعي ويسمح لك بالتحكم بحجم ودقة المخرج النهائي المراد نشره. • الطريقة الثانية هي من خلال عمل رِيندير عن طريق البرنامج نفسه دون الاستعانة ببرنامج وسيط.	3
المجموع		45

اسم المقرر:	**تصميم الوسائط التعليمية**
رمز المقرر:	**صمم220**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	قضايا ومشكلات الاتصال البصري في التعلم	2
2	نموذج التصميم التعليمي ومراحله: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقويم	2
3	مرحلة التحليل: تحليل المحتوى التعليمي وبيئة التعلم والمتعلمين والاحتياجات الاتصالية وكتابة المحتوى المعرفي المعلوماتي	2
4	مرحلة التصميم: التخطيط لحل المشكلات في عرض المحتوى التعليمي بصريا	2
5	مرحلة التطوير: تصميم المحتوى التعليمي باستخدام آليات الاتصال البصري	2
6	مرحلة التنفيذ: تنفيذ التصميم في بيئة التعلم باستخدام الوسائط المختلفة	2
7	مرحلة التقويم: التقويم المرحلي والتقويم النهائي	4
8	تصميم المحتوى التعليمي باستخدام الوسائط المتحركة	2
9	تطبيقات الطلاب ل تصميم المحتوى التعليمي باستخدام الوسائط المتحركة	2
10	تصميم المحتوى التعليمي باستخدام الوسائط التفاعلية	4
11	تطبيقات الطلاب لتصميم المحتوى التعليمي باستخدام الوسائط التفاعلية	2
12	متابعة تطبيقات الطلاب	2
13	متابعة تطبيقات الطلاب	2
	المجموع	30

المستوي الرابع

اسم المقرر:	**أساسيات تقنية الصوت**
رمز المقرر:	**صمم225**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	خصائص الصوت. تصميم ومكونات الأستديو الصوتي بأنواعها المختلفة	2
2	(أجهزة التقاط وتسجيل الصوت بالأستديو الصوتي - التوصيلات والكوابل الخاصة-أدوات الهندسة الصوتية والمكساج)	2
3	فنيات التسجيل الصوتي داخل الأستديو الصوتي وخارجه، والتسجيل الصوتي الرقمي.	2
4	مكونات المازج الصوتي (Mixer) اليدوي وكيفية التحكم فيه.	2
5	التفاصيل الأساسية للصوت الرقمي. فهم الصوت الرقمي، صيغ الصوت الرقمي، صيغة.MPEG	2
6	إنشاء ملفات .MP3 تحويل التسجيلات التشابهية إلى رقمية	2
7	**المونتاج والمعالجة الرقمية للصوت من خلال برنامج (Audition Adobe)** أ- الشاشة الرئيسية وأجزائها: شريط القوائمBar Menu ، حفظ الملف Save ، واجهة Multitrack ،قائمة المؤثرات Effects، الاختيار Export ،قائمة Favorites ،نافذة وقت الصوت Window Time ،قائمة Window،شريط الأدوات Toolbar ،نافذة ملفات الصوت، توزيع مكونات البرنامج، إنشاء شكل جديد، الاختيار Default Reset ،تحريك النوافذ ، استخراج الصوت من أسطوانة أوديو. ب- المهارات الأساسية التسجيل على المسارات، التسجيل على مسار واحد، التسجيل على عدة مسارات Multitrack، التسجيل في مسار، ضبط مستوى الصوت، الموجة الأستريو والموجة المفردة، المسطرة الأفقية، المسطرة الرأسية، أزرار تشغيل ملف الصوت، عملية التحديد، عمل تصغير out Zoom ،عرض الملف الصوتي بأكمله، اللصق في ملف جديد، جديد الملف الصوتي كله ، الترددات الصوتية، وظيفة الـ Markers ، رفع وخفض الصوت، توصيل الأجهزة الصوتية، استيراد صوت من ملف فيديو، إ ضافة ملف صوت إلى ملف مفتوح.	4
8	ج- أفكار ومهارات فتح وتشغيل ملف الصوت، تغيير طبيعة ايقاف الصوت، تحريك المؤشر بدوي تشغيل الصوت، مسطرة الحركة، قياس قوة الصوت، حذف قطع صوتية غير مرغوب فيها، تشغيل ملف صوت في الخلفية، اضافة صوت في المقدمة، عمل حوارات، خفض الصوت تدريجيا رفع الصوت تدريجيا، نافذة تاريخ العمليات History، ضبط درجة الصوت، إضافة فترات توقف، التحويل بين Mono وStereo	2
9	د- المؤثرات Effects ما هي المؤثراتEffects ؟ قائمة المؤثرات Effects ،المؤثر Reverb ،المؤثر Reverse ،المؤثر ، Diagnosticsالمؤثر، Delay and Echoالمؤثر، Amplitudeالمؤثر، Silenceالمؤثر، Specialالمؤثر، Noise Reduction / Restorationالمؤثر، Filter and FQ Imagery Stereoالمؤثر، Pitch and Time ،تأثير ازالة التشويش، تأثير الصدى Echo، استخدام نافذة المؤثرات Rack Effects ، المؤثر Delay ،حفظ قياسات المؤثرات، اضافة المؤثر إلى Favorites،حذف تأثير Effect Remove ،ايقاف وتشغيل مجيع المؤثرات، تطبيق المؤثرات على جزء محدد، حفظ مجموعة المؤثرات، تطبيق المؤثر Reverse ،تطبيق المؤثر Silence ،المؤثر Amplitude،تفخيم وترقيق الصوت، المؤثر Compressor Multiband ،ضبط الصوت بما يناسب الطبيعة، تأثير تكبير وتصغير الصوت، إضافة تأثيرات جديدة.	2
10	تطبيقات الطلاب لإنتاج الصوت الرقمي	2
11	متابعه تطبيقات الطلاب من خلال تجارب مهارات متفرقة تشغيل مجموعة أصوات، فصل الصوت عن الموسيقى، توليد نغماتTones Generate ، تحويل الصوت الى ستريو، تحويل الملف الى مونو ، حذف الترددات العالية، تحويل الصوت الى صوت تليفون، تسجيل عمليات باسم جديد، حذف أجزاء من المفضلات، عرض نافذة Mixer،قائمة.Windows	4
12	متابعة تطبيقات الطلاب	4
	المجموع	30

اسم المقرر:	**التصميم الرسومي**
رمز المقرر:	**صمم222**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مفهوم التصميم الرسومي وأنواعه وتطبيقاته (الايقونات البصرية - الخلفيات - الرموز - العلامات – البكتوجرام – ايديوجرام – لوجوجرام)	3
2	دراسات بناء الشخصيات والمحددات النفسية والاجتماعية والثقافية	3
3	نظرة تحليلية لأساليب التصميم الرسومي	3
4	قواعد رسم الشخصيات، النسب والتبسيط الهندسي	6
5	الحركة في التصميم الرسومي	3
6	الملامح وإظهار المشاعر على الشخصيات	3
7	ابتكار المفهوم لبناء الشخصية الرسومية	6
8	التكوين الرسومي	3
9	أسس المنظور وأنواعه - المعالجات الجرافيكية لتوظيف التصاميم الرسومية	6
10	تطبيقات (مشاريع الطلاب لابتكار وتصميم شخصية وتوظيفها في المجال الإعلامي)	3
11	متابعة تطبيقات الطلاب	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	التصوير الرقمي المتقدم
رمز المقرر:	صمم221
الساعات المعتمدة:	2

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	•أنواع التصوير •مقدمة إلى :Adobe Photoshop أدوات التحديد 1 ، معمل الطبقات الأساسية Marquee :، Lasso، Magic Wand، أداة التحديد السريع ، أداة التصحيح ، Content Aware Fill، Content Aware Move Tool، حفظ التحديدات ، النسخ / اللصق ، إنشاء الطبقة (أساسي • .(لوحة الطبقات •إدارة الطبقات ، الشفافية ، أوضاع المزج ، أقنعة الطبقة ، التدرجات ، الكائنات الذكية) • Types of photography • Introduction to Adobe Photoshop: Selection Tools 1, Basic Layers Lab: Marquee, Lasso, Magic Wand, Quick Selection Tool, Patch Tool, Content Aware Fill, Content Aware Move Tool, Saving Selections, Copy/Paste, Layer Creation (basic). • Layers Panel • Layer Management, Transparency, Blending Modes, Layer Masks, Gradients, Smart Objects)	2
2	•عرض عمودي •طبقات الضبط ، تصحيح الصورة الأساسي ، التحولات •السطوع / التباين ، توازن اللون ، الاقتصاص ، تحويلات الصورة • (تعديلات الصورة (اللون) ، التلوين • :الصبغة / التشبع ، تحديدات نطاق اللون ، اللون الانتقائي ، استبدال اللون ، أداة الإسفنج التصوير الفوتوغرافي كفنون جميلة • التصوير الفوتوغرافي والرسم •قوة التجريد. Lecture: • Portrait Presentation • Adjustment Layers, Basic Image Correction, Transformations • Brightness/Contrast, Color Balance, Cropping, Image Transformations) • Image Adjustments (Color), Colorization: • Hue/Saturation, Color Range Selections, Selective Color, Replace Color, Sponge Tool • Photography as Fine Art • Photography and Painting • The Strength of Abstraction	4
3	المشروع رقم 1: عين النمل وخطة اللقطات • Project #1: Ant eye and plan shots • Pop quiz %5 •فلاتر فوتوشوب ، لوحة فرش ممتدة ، أنماط • :مرشحات تصحيحية ، لوحة فرش ممتدة ، إنشاء نقش • مستوحى من الكائنات •البساطة المخادعة •العثور على الصور والتجريد •الشكل واللون والملمس • استكشاف المفاهيم • Photoshop Filters, Extended Brushes Palette, Patterns:	4

	• Corrective Filters, Extended Brushes Panel, Pattern Creation • Inspired by Objects • Deceptive Simplicity • Found Images and Abstractions • Form, Color and Texture • Exploring Concepts	
4	العمل على المشروع رقم 1 حفظ الملفات والطباعة أنواع الأوراق المطبوعة • Work on Project #1 • Saving file and Printing- kinds of printed papers	4
2	مشروع منتصف الفصل الدراسي .... Midterm project (Book Jacket %20)	5
2	متابعة مشاريع الطلاب	6
2	تقييم اعمال الطلاب للمشروع الفصلي	7
2	• المشروع رقم (2) العمل على صور ملونة و ابيض واسود. Project #2: 5 selective coloring photos and 5 black and white photos sheet	8
2	العمل علي مشروع رقم (2) • Work on Project #2	9
2	العرض التقديمي النهائي للمشروع ... Final Project presentation: Mini Portfolio %40	10
2	• المشروع النهائي العرض للمشروع و افكار الطلاب • Final Project- Presentation (student idea) %5	11
2	• المشروع النهائي التحكيم النهائي للمشروع • Final Project • Finish and Critic Final Project in class	12
30	المجموع	

اسم المقرر:	**تصميم المو اقع الالكترونية**
رمز المقرر:	**صمم223**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مفهوم المواقع الالكترونية وانواعها في المجال الإعلامي	3
2	فوائد انشاء المواقع الالكترونية في المجال الإعلامي (التسويق - التكاليف – سهولة الاستخدام)	3
3	برمجيات المواقع الالكترونية (البرامج الحاسوبية - لغات البرمجة – متطلبات الاجهزة والبرامج)	3
4	مكونات الموقع الإلكتروني (الدومين - الاستضافة - ملفات الموقع)	3
5	تكلفة انشاء مواقع الكترونية	3
6	الملامح وإظهار المشاعر على الشخصيات	3
7	خطوات انشاء موقع إلكتروني (الدراسات التحضيرية – الاعداد - استراتيجية النشر - الخطوط الارشادية للتصميم)	6
8	خطوات انشاء موقع إلكتروني (المحتوى - الاستضافة – التصميم – اضافة الصفحات وتحريرها – اضافة القوائم وسهولة الاستخدام – التهيئة لمحركات البحث SEO)	6
9	تطبيقات عملية (مشاريع الطلاب لتصميم موقع إلكتروني لاحد الموضوعات الاعلامية)	6
10	متابعة تطبيقات الطلاب	3
11	متابعة تطبيقات الطلاب	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**معايير الوسائط المتعددة**
رمز المقرر:	**صمم224**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مقدمة الى مفهوم معايير الوسائط المتعددة (معايير المحتوى - معايير التصميم - معايير الاستخدام – معايير التوثيق)	2
2	المتطلبات التي يجب توافرها لتقييم جودة الوسائط المتعددة (التكامل بين عناصر الوسائط المتعددة بطريقة فعاله)	2
3	معايير عناصر الوسائط المتعددة العوامل التي يجب مراعاتها عند استخدام الصور في تصميم الوسائط المتعددة Image Standards (الوضوح – الارتباط بالأهداف والمحتوى – التزامن)	2
4	العوامل التي يجب مراعاتها عند استخدام النصوص في تصميم الوسائط المتعددة Text standards (الصياغة- الحجم – اللون – المعالجة الجرافيكية)	2
5	العوامل التي يجب مراعاتها عند استخدام الصوت في تصميم الوسائط المتعددة Audio standards (التعزيز - التزامن - المؤثرات الصوتية – الخلفية الموسيقية - التحكم)	2
6	العوامل التي يجب مراعاتها عند استخدام الرسومات في تصميم الوسائط المتعددة illustration standards (الارتباط بالأهداف والمحتوى - الوضوح – التمييز اللوني – النسبة والتناسب)	4
7	العوامل التي يجب مراعاتها عند استخدام الصور المتحركة في تصميم الوسائط المتعددة motion standards (ترتيب اللقطات – تزامن اللقطات مع الصوت - المدة الزمنية لكل لقطة – الفيديو - التحكم – الجودة)	2
8	العوامل التي يجب مراعاتها للتناسق اللوني في تصميم الوسائط المتعددة color standards (التناسق اللوني color scheme – التباين اللوني – الرمز اللوني)	4
9	معايير استخدام الواقع الافتراضي في التصميم للوسائط المتعددة Virtual reality standards (المفهوم – الاستخدامات - اساليب التطبيق)	2
10	تطبيقات لتصميم الوسائط المتعددة في المجال الإعلامي	4
11	متابعة تطبيقات الطلاب	2
12	تقييم مشاريع الطلاب	2
	المجموع	30

المستوي الخامس

اسم المقرر:	**التحريك الجر افيكي ٢**
رمز المقرر:	**صمم327**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	**مفاهيم التحريك الاحترافي ثلاثي الابعاد** • اساسيات الحركة وأثر البعد الثالث في التمييز بين الحركة ثلاثية الأبعاد والحركة ثنائية الابعاد باستخدام أجهزة الكمبيوتر والتي تعتمد على مساحة ذات ثلاث ابعاد وهي الارتفاع والعرض والعمق والتي بدورها تتأثر بزاوية الكامرة في البرنامج. • اساسيات الإضاءة والظل في خلق شعور بالأجسام ثلاثية الابعاد. • السيناريو الرقمي	3
2	**اساسيات الطبقات** • توضيح الاختلافات الجوهرية بين الطبقة ثنائية الابعاد والطبقة ثلاثية الابعاد وطرق تحويلها. • تفسير التباين بين بعض الطبقات ثلاثية الابعاد وشرح استخدامات ومميزات كل طبقة.	3
3	**قوائم العرض** • شرح قائمة الزوايا الست للعرض في البرنامج ويمكن تقسمها الى شاشتين او أربع شاشات عرض داخل البرنامج في وقت واحد. • توضيح مميزات بعض الزوايا المخصصة من البرنامج وهي ثلاث زوايا تعطي أسلوب عرض مختلفة عن النوافذ السابقة.	3
4	**طبقة الكاميرا ثلاثي الابعاد الجزء الاول** • توضيح طرق انشاء طبقة الكاميرا واعدادات النافذة المصاحبة لها والابعاد والعدسات الممكن استخدامها في طبقة الكامرة ثلاثية الابتعاد. • شرح إمكانيات النوع الأول من الكاميرات المتاحة في البرنامج مع توضيح طرق استخدامها.	3
5	**الكاميرا ثلاثي الابعاد الجزء الثاني** • شرح إمكانيات النوع الثاني من الكاميرات المتاحة في البرنامج مع توضيح طرق استخدامها والميزات التابعة لها. • شرح طرق التحكم بإمكانيات التركيز في الكاميرة وطرق التحكم بها باستخدام وسيط مثل طبقة النول ابجكت.	3
6	**أنواع الإضاءة وكيفه التحكم بها الجزء الأول** • توضيح طرق انشاء طبقة الإضاءة مع التركيز على شروط استخدامها. • المقارنة بين اول وثاني نوع من أنواع الإضاءة المتاحة في اعدادات طبقة الإضاءة مع التركيز على جوانب الظل فيها.	3
7	**أنواع الإضاءة وكيفه التحكم بها الجزء الثاني** • توضيح الفروقات بين اخر نوعين من أنواع الإضاءة وهي السبات لايت والبوينت لايت مع التركيز على ميزات كل نوع. • التركيز على طرق التحكم بالحركة ثلاثية الابعاد لطبقة الإضاءة مع تفصيل اهمية التناغم بينها وبين طبقة الكاميرة.	3

8	**طبقة النص ثلاثية الابعاد** • شرح اهم خصائص النصوص ثلاثية الابعاد مع تفصيل طريقة تحويل النص الى ثلاثي الابعاد. • توضيح امكانيات النص ثلاثي الابعاد وطرق استجابته للإضاءة والظل.	3
9	**متعقب الكاميرا الجزء الاول** • توضيح الخصائص المصاحبة لنافذة المتعقب مع طرق ايجادها داخل واجهت البرنامج. • شرح طرق إضافة الكاميرا والنص داخل المشاهد باستخدام نافذة المتعقب.	3
10	**متعقب الكاميرا الجزء الثاني** • توضيح اهم المزايا والاختلافات بين خيار سولد اند كاميرا وخيار نول ابجكت والكاميرا. • شرح الفرق بين طريقة التعقب بالنقطة الواحدة او النقاط المتعددة وطريقة عملها في المساحة الثلاثية الابعاد.	6
11	**التأثيرات وطرق استخدامها الجزء الأول** • شرح امكانيات النوع الأول من التأثيرات ويكون على الطبقات ثنائية الأبعاد وطرق استخدامها في المشاريع ثلاثية الأبعاد. • تطبيقات الطلاب	3
12	**التأثيرات ثلاثية الابعاد الجزء الثاني** • شرح النوع الثاني من التأثيرات التي يمكن استخدامها على الطبقات ثلاثية الابعاد. • التنبيه على بعض الاخطاء الممكن حصولها جراء استخدام عدد من التأثيرات التي لا تتوافق مع المشاريع ثلاثية الابعاد. • متابعة مشاريع الطلاب	3
13	**اساسيات التصدير ثلاثي الابعاد** • عمل تصدير باستخدام برنامج الميديا انكودر وهو برنامج مساعد من سلسلت برامج ادوبي يتميز انه مخصص لعمل تصدير للأعمال التي تم انتاجها عن طريق برنامج الافترافكت ويتميز بتوفر اعدادات مناسبه لكثير من المنصات في التواصل الاجتماعي ويسمح لك بالتحكم بحجم ودقة المخرج النهائي المراد نشره. • الطريقة الثانية هي من خلال عمل رينديز عن طريق البرنامج نفسه دون الاستعانة ببرنامج وسيط. • متابعة مشاريع الطلاب	3
14	**تقييم مشاريع الطلاب**	3
المجموع		45

اسم المقرر:	**تصميم سيرة الأعمال**
رمز المقرر:	**صمم329**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مقدمة عن مفهوم سيرة الاعمال واتجاهات تصميمية An Introduction to Media Portfolio	3
2	عناصر تصميم ملفات سيرة الاعمال:Media Portfolio elements متطلبات تصميم ملف سيرة الاعمالMedia Portfolio Requirements	3
3	الملكية الفكرية لملفات سيرة الاعمال Media Portfolio Authoring	3
4	اساليب تصميم ملفات الاعمال في المجال الإعلامي .Media Portfolio in Collages	3
5	ملفات سيرة الاعمال المطبوعة والالكترونية :Portfolio Products and Services الوسائط الجديدة لتصميم سيرة الاعمال New Media. Portfolio for Print Journalism	3
6	ملف الاعمال الإلكتروني (المفهوم – الاهمية – خصائص ومعايير التصميم)E- Portfolio of Media	3
7	مميزات ملف الاعمال الإلكتروني في المجال الإعلامي (تصميم الوسائط التفاعلية ودمجها بملفات الاعمال الالكترونية)	3
8	Media Portfolio database قاعدة بيانات سيرة الاعمال	3
9	ادارة ملفات سيرة الاعمال الالكترونية Media Portfolio Management	6
10	تطبيقات الطلاب	3
11	متابعة تطبيقات الطلاب	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**مدخل فن الطباعة**
رمز المقرر:	**صمم326**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	يتعارف كلا من الأستاذة والطالبات + التعريف بمحتوى المقرر _ التعريف بإجراءات استكمال المقرر	2
2	• تاريخ ونشأة الخطوط الطباعية • مفهوم الخط والكتابة • أصول نشأة الابجدية ومفهومها • علم التيبوغرافيا (الفرق بين الطبوغرافيا والخط العربي) • اتجاهات ومناهج دراسة الخط الطباعي • أنواع الخطوط العربية واللاتينية • الخطوط الرقمية (انواع الخطوط في برامج الحاسب الألى – مصطلحات مرتبطة بالخطوط الرقمية)	2
3	دراسة مميزات الأبجدية التيبوغرافية: الوضوح Legibility – القدرة على قراءة الحروف Readability – الملاءمة Appropriateness. – عملية إنتاج الحروف الأبجدية.Reproducibility – جماليات التصميم Aesthetics	2
4	▪ مواصفات الابجدية العربية ▪ تشريح الحروف العربية ▪ تقسيم الحروف من حيث الارتفاع والانخفاض (الرأسي - المنسطح - المستدير- والمنحني -المنكب – المستلقي) ▪ سماكة الخط ▪ توالد الحروف عند التصميم ▪ الجدول الدوري لتصميم الحروف العربية ▪ ميزان الخط (المديول الهندسى)	2
5	دراسة الخطوط الإرشادية لتصميم الخط الطباعي: خط القاعدة، تحديد أقصى ارتفاع، أقصى قيمة لمكان التشكيل العلوي، الخط الصاعد ، الخط النازل..... مراحل تصميم وانتاج خط طباعي (الاستلهام – المنهجية وآلية توليد طراز الخط - البناء – وضع خطة العمل)	2
6	مراحل تصميم وانتاج خط طباعي (التجارب المبدئية (رسم الاسكتشات) - التصميم وضبط الهيكل الرئيسي لكل حرف – الرسم الرقمي – ضبط الاوزان)	2
7	تطبيقات الطلاب (الاسكتشات النهائية لتصميم وانتاج خط طباعي عربي) (التطبيق على الجدول الدوري لتصميم الحروف العربية) (التطبيق على برنامج الاليستريتور)	4
8	تطبيقات الطلاب (الاسكتشات النهائية لتصميم وانتاج خط طباعي عربي) (التطبيق على الجدول الدوري لتصميم الحروف العربية)	2

9	دراسة التيبوغرافيا ذات الاتجاه المعتدل Conservative – والتيبوغرافيا الحرةLiberal	2
10	التطبيقات واستلام ومناقشة مشاريع منتصف الفصل الدراسي (عروض تقديمية)	4
11	اساليب وانتاج النص والصورة استخدام الخط الطباعي كوسيلة بصرية تحليل الاعمال الاعلامية المرتبطة بأعمال التيبوغرافيا كوسيلة بصرية	2
12	تطبيقات الخط الطباعي في منتجات الفن التطبيقي للوسائل الاعلامية المتنوعة	2
13	متابعة تطبيقات الطالبات للمشروع النهائي (اختيار التصميمات النهائية + اسكتش أولى للتنفيذ)	2
14	التصميم النهائي لتطبيقات الخط الطباعي في أي من منتجات الفن التطبيقي للوسائل الاعلامية المتنوعة.	2
المجموع		30

اسم المقرر:	**اساسيات الفيديو للمو اقع الالكترونية**
رمز المقرر:	**صمم328**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	البث المباشر (المفهوم – طريقة العمل - الانواع – برامج الترميز - معدات البث المباشر – بروتوكولات الاتصال - حزم ونطاقات الانترنت - معدل البث – تخزين فيديو البث - الاستفادة من قوة البث عبر الإنترنت)	3
2	البث الشبكي مقابل الندوات عبر الإنترنت Webcasts vs Webinars	3
3	▪ آلات التصوير المستخدمة في البث المباشر (cameras for live streaming)، والفرق بين الإشارة (HDMI) و (SDI) المستخدمة في البث المباشر. ▪ جودة الصوت المصاحب للفيديو. ▪ البرمجيات والاجهزة المستخدمة في بث وانتاج الفيديو.	3
4	البث المباشر باستخدام أكثر من كاميرا Video mixer	3
5	▪ مستحدثات التقنيات في مجال الأجهزة والبرامج المستخدمة في البث المباشر (livestream) (برنامج wirecast) ▪ منصات البث المباشر عبر شبكة الانترنت (YouTube live – Facebook live)	3
6	متطلبات للبث المباشر عبر شبكة الانترنت (جودة الصوت – مزج مصادر متعددة للفيديو لبث أكثر جاذبية – مشاكل التخزين المؤقت للفيديو – عدم مزامنه الفيديو والتشغيل المتقطع)	3
7	التسويق بالفيديو video marketing (اساسيات الفيديو التسويقي – استخدامات الفيديو التسويقي (حملات المبيعات – مؤتمرات – برامج التدريب والتعليم الإلكتروني – الاعلان عن المواهب)	6
8	انواع التسويق بالفيديو (demo video - Brand Videos - Event Videos - Expert Interviews - Case Study and - Animated Videos - Explainer Videos - Educational or How-To Videos Augmented Reality - Virtual Reality Videos & °360 - Live Videos - Customer Testimonial Videos (Personalized Messages - (AR) Videos	3
9	كيفية انشاء استراتيجية للتسويق بالفيديو عبر منصات التواصل الاجتماعي (تويتر – فيس بوك – انستجرام – يوتيوب)	3
10	كيفية انشاء استراتيجية للتسويق بالفيديو عبر منصات التواصل الاجتماعي (تويتر – فيس بوك – انستجرام – يوتيوب)	6
11	متابعة تطبيقات الطالبات للمشروع النهائي (البث المباشر عبر منصات التواصل الاجتماعي)	3
12	متابعة تطبيقات الطالبات للمشروع النهائي (البث المباشر عبر منصات التواصل الاجتماعي)	3
13	متابعة تطبيقات الطالبات للمشروع النهائي (البث المباشر عبر منصات التواصل الاجتماعي) + التعديلات النهائية لتطبيقات المشروع النهائي	3
14	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

المستوي السادس

اسم المقرر:	**التصميم الإعلامي التفاعلي**
رمز المقرر:	**صمم330**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مدخل إلى الوسائط الإعلامية التفاعلية (المفهوم - الاهمية – مستويات التفاعلية – الخصائص)	3
2	أنواع الوسائط التفاعلية في المجال الإعلامي	3
3	مبادئ التصميم التفاعلي (الحركة - المساحة - الوقت - الجماليات – الصوت – سهولة الاستخدام تحديد مفتاح التفاعل)	3
4	عناصر تصميم الوسائط التفاعلية Graphics- Identity, Icons and Logo, Audio, Video and Animation	3
5	تكنولوجيات التصميم التفاعلي (انترنت الاشياء IOT—التكنولوجيا القابلة للارتداء – الاجهزة الذكية – تكنولوجيا الحاسة السادسة – التعرف على الايماءات - الواقع الافتراضي – الواقع المعزز – الواقع المختلط - الرؤية الحاسوبية - التعرف بترددات الراديو ....)	3
6	تطبيقات التصميم التفاعلي في المجال الإعلامي	6
7	التصميم المكاني التفاعلي (تحسين تجربة المستخدم – التأثير العاطفي)	3
8	مراحل إنتاج المشروع التفاعلي (تطوير الأفكار)	3
9	مرحلة تصميم التفاعل (تطبيقات الطلاب)	3
10	مرحلة اختبار التفاعل (تطبيقات الطلاب)	3
11	مرحلة تصميم نموذج العرض (تطبيقات الطلاب)	3
12	مرحلة دمج العرض مع التفاعل (تطبيقات الطلاب)	3
13	متابعة تطبيقات الطلاب	3
14	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**التصميم الرسومي متقدم**
رمز المقرر:	**صمم332**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	يتعارف كلاً من الأساتذة والطلاب، التعريف بخطة المقرر، التعريف بإجراءات استكمال المقرر الدراسي	3
2	دراسة المنظور الهندسي Perspective(نقطة تلاشي واحدة One Point Perspective – نقطتين تلاشي Two Point Perspective – 3 نقاط تلاشيThree Point Perspective)	3
3	رسم خلفيات Backgrounds باستخدام المنظور الهندسي.	3
4	تطبيقات رسم خلفيات ثلاثية الابعاد في المجال الإعلامي	6
5	دراسة الرسوم ثلاثية الأبعاد 3d Animation من خلال الأشكال الهندسية	3
6	علم الدلالات في تصميم الرسومات ثلاثية الأبعاد من خلال الأشكال الهندسية.	3
7	برامج تصميم الرسوم ثلاثية الأبعاد - استخدام لوح الرسم Wacom.	6
8	المعالجات الجرافيكية لدمج الرسوم ثلاثية الابعاد	3
9	الرسوم ثلاثية الابعاد التفاعلية وتطبيقاتها الاعلامية	3
10	الرسوم ثلاثية الأبعاد التفاعلية (تطبيقات الطلاب لتصميم مخرج جرافيكي إعلامي تفاعلي ثلاثي الابعاد)	6
11	متابعة تطبيقات الطلاب	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**التصميم الرقمي الطباعي**
رمز المقرر:	**صمم331**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	تاريخ الطباعة (المفهوم – الأهمية – التطور عبر العصور المختلف(أنواع الطباعة التقليدية (المميزات والعيوب) ▪ طريقة الطباعة الحجرية المسطحة (الطباعة الليثوغرافية) Lithography printing ▪ طريقة الطبع من السطح البارز Relief printing ▪ طريقة الطباعة الفلكسوجراف ▪ طريقة الطباعة الرتوجرافيور	3
2	- الطباعة من الأسطح المختلفة ▪ الحفر على الخشب Woodcut. ▪ الحفر على اللينو - أنواع الورق المستخدم في الطباعة - أنواع الأحبار الطباعية المختلفة - الطباعة بالشبكة المسامية (السيراجراف) Silk – Screen printing - المونو برنت Monotype - print Mono - طريقة طباعة الأوفست Offset Printing	6
3	الطباعة الرقمية - الطباعة عند الطلب - الطباعة المتغيرة -طباعة النفث الحبرى Inkjet -الهولوجراف	3
4	الطباعة الرقمية (الاسس - مخرجات الطباعة الرقمية – البرامج الحاسوبية للطباعة الرقمية)	3
5	أهمية الطباعة والإخراج الفني للمطبوعات الرقمية أسس ومهارات الإخراج الفني للمطبوعات الرقمية الإعلامية أعداد وتجهيز الملف الطباعي الرقمي	3
6	الطباعة ثلاثية الابعاد وتطبيقاتها الاعلامية (المفهوم – الاهمية – خامات الطباعة – طرق الطباعة)	6
7	التخطيط لتصميم مطبوعات رقمية لموضوع إعلامي (الهوية البصرية – الدراسة المعلوماتية - طرق استلهام الافكار - العصف الذهني – اختيار المفهوم - تخطيط الوسائل المطبوعة والرقمية - تحديد الخامات الطباعية – التصميم والاخراج الفني - التنفيذ)	3
8	تصميمات الهوية المرئية (تصميم مطبوعات رقمية ثنائية الابعاد للهوية)	6
9	تصميم مطبوعات رقمية ثلاثية الابعاد	3
10	متابعة تطبيقات الطلاب للمشروع النهائي	3
11	متابعة تطبيقات الطلاب للمشروع النهائي + التعديلات النهائية لتطبيقات المشروع النهائي	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**تصميم المو اقع الالكترونية متقدم**
رمز المقرر:	**صمم333**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مفهوم المواقع الالكترونية المستجيبة responsive web design وانواعها في المجال الإعلامي	3
2	فوائد انشاء المواقع الالكترونية المستجيبة في المجال الإعلامي	3
3	أساسيات تطوير المواقع الالكترونية الكاملة	3
4	تعزيز سهولة وتعددية الاستخدام للمواقع الالكترونية	3
5	اساسيات HTML , CSS	3
6	تطبيقات أكثر تقدما للمواقع الالكترونية (تصور البيانات – واجهات تفاعلية – رسوم متحركة ...)	6
7	خطوات انشاء موقع إلكتروني تفاعلي مستجيب (الدراسات التحضيرية – الاعداد - استراتيجية النشر - الخطوط الارشادية للتصميم)	3
8	خطوات انشاء موقع إلكتروني (التفاعلية - الاستجابة للأجهزة الذكية)	6
9	تطبيقات عملية (مشاريع الطلاب لتصميم موقع إلكتروني تفاعلي مستجيب لاحد الموضوعات الاعلامية)	6
10	متابعة تطبيقات الطلاب	3
11	متابعة تطبيقات الطلاب	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

اسم المقرر:	**تصميم وبناء النماذج**
رمز المقرر:	**صمم334**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	يتعارف كلاً من الأساتذة والطلاب، التعريف بخطة المقرر، التعريف بإجراءات استكمال المقرر الدراسي	3
2	مفهوم التصميم ثلاثي الابعاد (الاهمية – الخصائص – مجالات التطبيق الاعلامية)	3
3	اساسيات التصميم ثلاثي الابعاد (بناء الاسطح – الابعاد – الملامس – الفراغ – الخريطة اللونية – معالجة النصوص)	6
4	انشاء الخطوط والهياكل والنسب (Skeletal masses. proration)	3
5	مراحل بناء العناصر ثلاثية الابعاد (التمثيل الرقمي ثلاثي الابعاد للعناصر والاسطح المتنوعة)	3
6	بناء المضلعات ثلاثية الابعاد (التعامل مع النماذج forms and model) انشاء نماذج ثلاثية الابعاد (3d product design)	6
7	ادوات وبرامج التصميم ثلاثي الابعاد	3
8	تطبيقات التصميم ثلاثي الابعاد في التصميم الجرافيكي والوسائط المتعددة بالمجال الإعلامي	3
9	خوات بناء نموذج ثلاثي الابعاد وتطبيقاته (المفهوم – الفكرة – العناصر الاساسية – الخلفيات والبيئة المحيطة environment scenes – التركيبات والاسطح texturing and surfacing – اخراج النموذج التصميمي model rendering – الاعداد للإنتاج والطباعة)	6
10	تطبيقات الطلاب لإنتاج تصميم ثلاثي الابعاد (ايقونات – واجهات رسومية - رسوم كارتونية - هويات مؤسسية – تغليف طباعي - تحريك جرافيكي...)	3
11	متابعة تطبيقات الطلاب	3
12	تقييم مشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

المستوي السابع

اسم المقرر:	**تصميم وبناء النماذج (متقدم)**
رمز المقرر:	**صمم438**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	التعريف بمحتوى المقرر _ التعريف بإجراءات استكمال المقرر	3
2	فهم مبادئ النمذجة Understand the principles of modelling	3
3	مفهوم التمثيل لبناء نماذج ثلاثية الابعاد Representation	3
4	فنون ما بعد الحداثة وتطبيقاتها ثلاثية الابعاد وتأثيرها على التصميم الجرافيكي	3
5	مراحل عملية النمذجة للعناصر 3 D Modeling process	3
6	برامج النمذجة ثلاثية الابعاد للعناصر 3 D Modeling programs	3
7	مفهوم وعناصر السيناريو Narrative لعمل نموذج أولى ثلاثي الابعاد من خلال التوزيع البصري للعناصر (modeling) (– character deign – background design – visual effect) (materials – lighting) (design space)	6
8	مشاريع تطبيقية للطلاب والطالبات لتصميم نموذج ثلاثي الابعاد لموضوع إعلامي	3
9	تصميم المشاهد ثلاثية الابعاد للمواضيع الاعلامية المتنوعة (اختيار الموضوع - وضع الفكرة – التخطيط– التنفيذ) (construction & structure)	3
10	عناصر المشهد ثلاثي الابعاد بالتطبيق على مجالات اعلامية متنوعة (اختيار التصميمات الاولية + الخامات + الاضاءة + الخلفيات + الشبكة ثلاثية الابعاد Creating 3D grids + framing)	3
11	تطبيقات الطلاب والطالبات لتصميم نمذجة ثلاثية الابعاد لمشروع إعلامي	6
12	متابعة تطبيقات الطلاب والطالبات لتصميم نمذجة ثلاثية الابعاد لمشروع إعلامي (اختيار التصميمات النهائية + اسكتش أولى للتنفيذ)	6
	المجموع	45

اسم المقرر:	**الدراسة التحضيرية للمشروع**
رمز المقرر:	**صمم 439**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	• دراسات السوق: متطلبات احتياجات، مشكلات، مبادرات، ابتكارات، توجهات حكومية رائدة • تحليل السوق والمنافسين • تجزئة السوق Market Segmentation • نموذج العمل Business Model	2
2	الدراسات القائمة على العميل: • خصائص العميل والفئة المستهدفة • شخوص السوق Business Persona • دراسة سلوك المستهلك	4
3	انواع المشاريع الرائدة (خدمية - ثقافية – تكنولوجية وتقنية - تعليمية - اجتماعية وتوعوية - تجارية ...)	2
4	قضايا ومشكلات في تطبيقات سوق العمل لمجال الجرافيكس والوسائط المتعددة	2
5	الحلول المبتكرة في مجال الجرافيكس والوسائط المتعددة	2
6	• الميزة التنافسية وتحليل للمشروع • بناء خطة العمل للمشروع	4
7	استراتيجيات التسويق والاعلان (صناعة المحتوى التسويقي)	2
8	بناء خطة تسويقية واستخدام الوسائل الاعلامية (المطبوعة والرقمية والتفاعلية)	4
9	التأثير والإقناع والهوية البصرية	2
10	المواصفات الفنية للمشروع (محتويات المشروع)	2
11	مراحل تخطيط الحملة التسويقية للمشروع	4
	المجموع	30

اسم المقرر:	**التصوير السريع للتصميم**
رمز المقرر:	**صمم435**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مفهوم التصور Visualization process + Visualizing design or art direction	2
2	أهمية التصور البصري في تكوين رؤية للتصميم The importance of visual visualization in creating customer vision	2
3	من الرؤية إلى المفهوم إلى الواقع From Vision to Concept to Reality	2
4	كيفية تصور الموضوعات المتنوعة ?How to Visualize any subject	2
5	أنظمة التصور السريع للتصميم Rapid Design Visualization (RDV) Systems	2
6	التفكير التصميمي: أنواع الرسومات التخطيطية Design Thinking: Types of Sketches & drawings التصور السريع للإستراتيجية والمفهوم والتصميم	4
7	تطبيقات الطلاب لتصور الافكار والمفاهيم	2
8	متطلبات الخطة التصميمية للمشروع النهائي (منهجية التفكير التصميمي والتنفيذ)	2
9	كيفية تطوير نموذج عمل باستخدام طرق التفكير الإبداعي	2
10	متابعة تطبيقات الطلاب للمشروع النهائي (اختيار التصميمات النهائية + وطرق التنفيذ)	4
11	متابعة تطبيقات الطلاب للمشروع النهائي (اختيار التصميمات النهائية + اسكتش أولى للتنفيذ)	2
12	متابعة تطبيقات الطلاب للمشروع النهائي + التعديلات النهائية (الاسكتش النهائي)	4
	المجموع	30

اسم المقرر:	**التغليف الطباعي**
رمز المقرر:	**صمم437**
الساعات المعتمدة:	**2**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	التعريف بمحتوى المقرر _ التعريف بإجراءات استكمال المقرر	2
2	تصميم التغليف الطباعي (المفهوم – المصطلحات – الاهمية)	2
3	العناصر الاساسية للتصميم البنائي للتغليف الطباعي PACKAGING DIELINES + die cut	2
4	العناصر الاساسية للتصميم المرئي للتغليف الطباعي Visual packaging design	2
5	اتجاهات تصميم التغليف الطباعي مراحل تطوير نماذج للتغليف الطباعي كأداة تسويقية (التخطيط – البناء – التصميم – الرسم الرقمي)	4
6	خامات ومواد التعبئة والتغليف (الورق – الكرتون – البلاستيك – المعدن – الزجاج) تكنولوجيا طباعة التغليف	2
7	تصميم التغليف التجاري (اختيار الموضوع - وضع الفكرة – التخطيط – الموضوعات – انواع التغليف للموضوعات التجارية – التنفيذ)	4
8	التغليف التفاعلي المستدام (التغليف القابل لإعادة الاستخدام)	2
9	مراحل تصميم التغليف التفاعلي (الانواع – الخامات – طرق التنفيذ)	2
10	تطبيقات الطلاب للتغليف التفاعلي المستدام (اختيار الموضوع – الاسكتش الاولى)	4
11	متابعة تطبيقات الطلاب للتغليف التفاعلي المستدام (التصميم البنائي + وطرق التنفيذ + التصميم ثلاثي الابعاد)	4
	المجموع	30

اسم المقرر:	**إدارة المو اقع الإلكترونية**
رمز المقرر:	**علق 218**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مدخل تعريفي بالمواقع الالكترونية: (مفهومها، أنواعها، عناصرها، أهدافها، قوانينها ومواصفاتها، وكيفية عملها)	**6**
2	أسس تصميم المواقع الالكترونية - أسس الكتابة للمواقع	**9**
3	خطوات بناء ونشر وإدارة المواقع الالكترونية. (إدارة التغيير والتحديث - إدارة المضمون -إدارة علاقات العملاء -العلاقة بين إدارة المواقع الالكترونية وأنشطة المؤسسة -القياس في إدارة المواقع الالكترونية)	**9**
4	استخدام لوحات التحكم لإدارة المواقع الالكترونية	**9**
5	قضايا في إدارة المواقع الالكترونية (الاختراقات الإلكترونية -التفاعلية في المواقع الإلكترونية - الحقوق الفكرية للمواقع الإلكترونية -متطلبات الموقع "السرعة، الوسائط المتعددة)	**9**
6	أمثلة وحالات دراسية	**3**
المجموع		**45**

اسم المقرر:	**التصميم الرقمي الطباعي متقدم**
رمز المقرر:	**صمم436**
الساعات المعتمدة:	**3**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	يتعارف كلا من الاساتذة والطلاب + التعريف بمحتوى المقرر _ التعريف بإجراءات استكمال المقرر	3
2	المطبوعات الرقمية المتقدمة (المفهوم – الانواع)	3
3	المطبوعات الرقمية المؤمنه ثنائية الابعاد العملات النقدية (التطور التاريخي – الانواع – الاهمية – تقييم حالة العملة – انواع الطباعة للعملات – الاحبار الخاصة (الحبر اللؤلؤي) – الخامات الطباعية للأوراق النقدية)	3
4	تصميم العملات النقدية (معايير التصميم – علامات الامان - علامات الوصول – الخصائص الامنية – اساليب التصميم – هوية الاوراق النقدية)	3
5	التصميم التكراري creating guilloche patterns انواع ال guilloche – طريقة التصميم – استخدام ال guilloche فى تأمين المطبوعات	3
6	دراسة أنواع ميزات الامان للمطبوعات (micro image - الشريط الأمني ثلاثي الابعاد – الشريط الفضي اللامع – علامات المكفوفين وضعاف البصر – الاشكال الفسفورية - شريحة EMV – الهولوغرام - Code -Security - signature stripe - magnetic stripe - Contactless chip - CVC – Contactless chip - embossed lettering)	6
7	تطبيقات التصميم التكراري في تصميم المطبوعات المؤمنة (العلاقة بين الجماليات والوظيفية للمطبوعات المؤمنة)	3
8	تطبيقات الطلاب لتصميم المطبوعات المؤمنه (تصميم العملات النقدية – تصميم الوثائق الرسمية)	3
9	عروض تقديمية من الطلاب لعرض المشاريع التطبيقية	3
10	تصميم مطبوعات تجارية ومؤمنة لأحد المصارف الحكومية او الاهلية (اختيار الموضوع - وضع الفكرة – التخطيط– علامات الامان وعلامات الوصول – طرق الطباعة - التنفيذ)	6
11	متابعة تطبيقات الطلاب والطالبات للمشروع النهائي (المرحلة الاولى + الهوية البصرية + الاسكتش الاولى)	3
12	متابعة تطبيقات الطلاب للمشروع النهائي + التعديلات النهائية (الاسكتش النهائي)	3
13	التقييم النهائي لمشاريع الطلاب	3
	المجموع	45

المستوي الثامن

اسم المقرر:	**مشروع التخرج**
رمز المقرر:	**صمم440**
الساعات المعتمدة:	**4**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	الاتجاهات النظرية والتطبيقية لمشروعات التخرج	4
2	المشكلات المرتبطة بالجرافيكس والوسائط المتعددة في المجال الإعلامي	4
3	كيفية المزج بين مهارات الطالب واختيار موضوع مشروع التخرج	4
4	طرق تنفيذ موضوع مشروع التخرج بشكل تكاملي	4
5	طرق تقديم مشروع التخرج portfolio	4
6	متابعة مشاريع الطلاب (اختيار موضوع المشروع)	4
7	متابعة مشاريع الطلاب (تحديد المشكلة واسباب اختيار موضوع المشروع - الاهداف - الفئة المستهدفة)	4
8	متابعة مشاريع الطلاب (الهوية البصرية للمشروع)	4
9	متابعة مشاريع الطلاب (الوسائل الاعلامية للمشروع)	4
10	متابعة مشاريع الطلاب (التقنيات والتكنولوجيات التفاعلية لتنفيذ المشروع)	4
11	متابعة مشاريع الطلاب (طريقة الاخراج النهائي للمشروع)	8
12	متابعة مشاريع الطلاب	8
13	التقييم النهائي لمشاريع الطلاب	4
	المجموع	60

اسم المقرر:	**تدريب تعاوني**
رمز المقرر:	**صمم441**
الساعات المعتمدة:	**8**

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	لقاء المشرف الأكاديمي مع الطلاب للتعريف بالتدريب التعاوني وأنظمة وقوانين العمل	3
2	التعرف على البرنامج التدريبي في جهة العمل	3
3	التدريب اليومي في جهة التدريب (8 ساعات)	542
4	متابعة سير التدريب اليومي مع مشرف التدريب والمشرف الأكاديمي	9
5	المناقشة مع المشرف الأكاديمي حول ما تم في فترة التدريب	3
	المجموع	560