

## التصميم والانتاج الرقمي

## Digital Design and Production

## الخطة الدراسية 2017

برنامج الدراسة: دبلوم متوسط (سنتان)

عدد الساعات: 72 ساعة معتمدة

شروط القبول لبرنامج التصميم والانتاج الرقمي:

| تكنولوجيا<br>معلومات | زراعي | اقتصاد منزلي | شرعي | والاعمال الريادة | فندقي | ادبي | علمي<br>صناعي |
|----------------------|-------|--------------|------|------------------|-------|------|---------------|
| √                    | √     | √            | √    | √                | √     | √    | √             |

الهدف العام للبرنامج: تخريج فنيين مهرة في مجال التصميم والانتاج الرقمي على اختلاف انواعه المقروء والمسموع والمرئي.

## الاهداف الخاصة للبرنامج:

1. تهيئة طالب فلسطيني يسهم في نهضة مجتمعه، ويسعى للمعرفة والإبداع، ويتفاعل بإيجابية مع متطلبات التطور العلمي والتكنولوجي وقادر على المنافسة في المجالات العلمية والعملية
2. تزويد الطلبة بمهارات تتعلق بتصميم محتوى تعليمي رقمي وتطوير مناهج تعليمية وتدريبية رقمية تعزز من تفاعل الطلبة مع المواد التعليمية المختلفة والتعامل مع التعليم الإلكتروني.
3. ترجمة الأفكار إلى مشاريع فنية منقنة عن طريق دمج المهارات الفنية والإبداعية مع تطبيقات وتقنيات تصميم ونتاج الوسائط المتعددة.

4. استخدام الإنتاج الرقمي والوسائط المتعددة في نقل المعرفة بمختلف أنواعها وهيئاتها، و تنمية القدرات الإبداعية لدى الطالب وإكسابه مهارات تحليل مشاريع وسائط متعددة .
5. استغلال المهارات الفنية والتقنية في إنتاج وتطوير الوسائل التعليمية.
6. إنتاج أفلام وثائقية ودعايات من تصويره وإخراجه.
7. استخدام برامج متخصصة في تصميم الجرافيكس لتصميم المطبوعات وعلب التغليف.
8. استخدام البرامج المتخصصة في تحرير ومعالجة الصوت والفيديو.
9. تصميم اسطوانات وعروض تقديمية تفاعلية وغير تفاعلية.
10. استخدام الأدوات والبرامج المتخصصة في إنشاء عروض الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد.
11. تخريج كفاءات متخصصة ومنافسة في مجال تصميم الوسائط المتعددة والانتاج الرقمي و على دراية بالمهارات التقنية والمهارات الأخرى التي يطلبها أرباب العمل.
12. تنمية قدرات الطالب على العمل الفردي والعمل الجماعي والمشاركة وتنمية روح المسؤولية ، وذلك من خلال العمل على مشروعات عملية جماعية والتدريب الميداني.

#### المخرجات التعليمية المنشودة من البرنامج:

- تأهيل وإعداد خريجين قادرين على تصميم وانتاج محتوى تعليمي رقمي وتطوير مناهج تعليمية وتدريبية رقمية تعزز من تفاعل الطلبة مع المواد التعليمية المختلفة والتعامل مع التعليم الإلكتروني.
- إدخال تقنيات الوسائط المتعددة والانتاج الرقمي لإدارة العملية التعليمية، والوصول إلى مستوى نوعي عالٍ في الخطط الدراسية والمناهج والبرامج والنشاطات الأكاديمية.
- تزويد الطلبة بمهارات تتعلق بتصميم محتوى إعلاني وأعلامي إلكتروني.
- مهارات تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية والألعاب.
- مهارات عملية في مجال انتاج الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية البعد.
- مهارات تصميم البوستر واللوجو والمواد الدعائية.

### فرص عمل الخريج:

- العمل في شركات الإنتاج السينمائي والفني وشركات الدعاية والمواقع الإخبارية.
- تصميم المؤثرات وإنتاج العروض التلفازية الدعائية في القنوات الفضائية .
- إنتاج الوسائط المتعددة و الرسوم المتحركة.
- العمل في الإذاعات و المحطات التلفزيونية المحلية والعالمية .
- العمل في دور الطباعة والنشر والكتب والمطابع والصحف وفي مجال التغليف والمطويات.
- العمل في الشركات والمؤسسات المختصة بتصميم وإنتاج الوسائط المتعددة والتصميم الجرافيكي (ثنائي وثلاثي الأبعاد)
- العمل في مختبرات تكنولوجيا المعلومات لدى وزارة التعليم.
- العمل في دوائر وأقسام قواعد البيانات والمعلومات التابعة للوزارات والدوائر الحكومية.
- العمل في انشاء وإدارة صفحات الويب ومواقع الإنترنت ومنها مواقع التجارة الإلكترونية .
- تصميم و إنتاج وسائط تعليمية للمدارس والجامعات والمؤسسات التعليمية.
- التصميم الفني للمناهج التعليمية في وزارة التربية والتعليم والجامعات والمؤسسات التي تطور المناهج الإلكترونية.
- في مجال التصوير .
- العمل الحر من خلال الانترنت Free Lancing .



الخطة الدراسية للبرنامج:

## College Requirements (15 C.H)

أولاً: متطلبات الكلية الإلجبارية (15 ساعة معتمدة).

| Course Name                      | متطلب سابق<br>Prerequisite | ساعة معتمدة<br>Credit<br>Hours | اسم المساق               | رقم المساق<br>Course<br>No. |
|----------------------------------|----------------------------|--------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| Arabic Language                  |                            | 3                              | اللغة العربية            | D0110                       |
| Introduction to Computer Science |                            | 3                              | مقدمة في استخدام الحاسوب | D0111                       |
| Physical Activity                |                            | 1                              | النشاط الرياضي           | D0112                       |
| English Language                 |                            | 3                              | اللغة الإنجليزية         | D0120                       |
| Entrepreneurship                 |                            | 2                              | ريادة الأعمال            | D0121                       |
| Studies in Arab Islamic Thought  |                            | 3                              | دراسات في الفكر الإسلامي | D0230                       |

## Department Requirements (5 C.H)

ثانياً : متطلبات القسم الإلجبارية: (5 ساعة معتمدة)

| Course Name                                | متطلب سابق<br>Prerequisite | ساعة<br>عملي | ساعة<br>نظري | ساعة<br>معتمدة<br>C. H. | اسم المساق                          | رقم المساق<br>Course<br>No. |
|--|----------------------------|--------------|--------------|-------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|
| Applied Statistics                         | -                          | 1            | 2            | 3                       | الاحصاء التطبيقي                    | D0113                       |
| Ethics of Digital Design and<br>Production | -                          | -            | 2            | 2                       | اخلاقيات التصميم والانتاج<br>الرقمي | D6245                       |



## Program Requirements (52 C.H)

## ثالثا: متطلبات التخصص ( 52 ساعة معتمدة)

| Course Name                               | متطلب سابق<br>Prerequisite | ساعة<br>عملي | ساعة<br>نظري | ساعة<br>معتمدة<br>C. H. | اسم المساق                        | رقم المساق<br>Course<br>No. |
|---|----------------------------|--------------|--------------|-------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| Free Drawing                              | -                          | 2            | 0            | 2                       | الرسم الحر                        | D6103                       |
| Design Principles                         | -                          | 2            | 1            | 3                       | مبادئ التصميم                     | D6104                       |
| Graphic development                       | -                          | 0            | 2            | 2                       | التطور الجرافيكي                  | D6105                       |
| Colors Theory                             | -                          | 1            | 1            | 2                       | نظرية الألوان                     | D6106                       |
| Computer Illustration                     | -                          | 2            | 0            | 2                       | الرسم التوضيحي بالحاسوب           | D6107                       |
| Principles of Marketing and Promotion     | -                          | 0            | 2            | 2                       | مبادئ التسويق والترويج            | D6110                       |
| Image Digital Processing                  | D6104                      | 2            | 0            | 2                       | معالجة الصور رقمياً               | D6111                       |
| Digital Photography                       | -                          | 3            | 0            | 3                       | التصوير الرقمي                    | D6112                       |
| Introduction to Animation                 | D6107                      | 2            | 1            | 3                       | مقدمة الى الرسوم المتحركة         | D6113                       |
| Field Training                            | D6112                      | 2            | 0            | 2                       | التدريب الميداني                  | D6115                       |
| Production of mobile phone press          | D6112                      | 2            | 1            | 3                       | انتاج صحافة الهاتف المحمول        | D6202                       |
| Analysis and design of multimedia systems | D6104                      | 0            | 3            | 3                       | تحليل وتصميم نظم الوسائط المتعددة | D6203                       |
| Introduction to multimedia programming    | -                          | 2            | 0            | 2                       | مقدمة في برمجة الوسائط المتعددة   | D6204                       |
| Writing texts for digital production      | -                          | 2            | 1            | 3                       | كتابة النصوص للإنتاج الرقمي       | D6205                       |
| Digital Media Production                  | -                          | 0            | 2            | 2                       | انتاج الميديا الرقمية             | D6206                       |



|                                    |       |   |   |   |                                |       |
|------------------------------------|-------|---|---|---|--------------------------------|-------|
| Video recording and audio editing  | D6112 | 2 | 1 | 3 | تصوير الفيديو ومونتاج الصوت    | D6207 |
| 3D stereoscopic drawing            | D6107 | 2 | 0 | 2 | الرسم التجسيمي ثلاثي الأبعاد   | D6208 |
| Printing and packaging technology  | D6111 | 2 | 1 | 3 | تكنولوجيا الطباعة والتغليف     | D6209 |
| graduation project                 | -     | 2 | 1 | 3 | مشروع التخرج                   | D6211 |
| Stereoscopic drawing and animation | D6208 | 2 | 0 | 2 | الرسم التجسيمي والصور المتحركة | D6213 |
| Design web pages and internet      | D6204 | 2 | 1 | 3 | تصميم صفحات الويب والانترنت    | D6214 |



الخطة الاستراتيجية للبرنامج :

## الفصل الاول

| رقم المساق | عملي     | نظري      | الساعات المعتمدة | اسم المساق               | الرقم |
|------------|----------|-----------|------------------|--------------------------|-------|
| D6103      | 2        | 0         | 2                | الرسم الحر               | 1     |
| D0111      | 1        | 2         | 3                | مقدمة في استخدام الحاسوب | 2     |
| D0110      | 0        | 3         | 3                | اللغة العربية            | 3     |
| D6104      | 2        | 1         | 3                | مبادئ التصميم            | 4     |
| D6105      | 0        | 2         | 2                | التطوير الجرافيكي        | 5     |
| D6106      | 1        | 1         | 2                | نظرية الألوان            | 6     |
| D6107      | 2        | 0         | 2                | الرسم التوضيحي بالحاسوب  | 7     |
| D0121      | 1        | 1         | 2                | ريادة الأعمال            | 8     |
|            | <b>9</b> | <b>10</b> | <b>19</b>        | <b>المجموع</b>           |       |

## الفصل الثاني

| رقم المساق | عملي     | نظري     | الساعات المعتمدة | اسم المساق                | الرقم |
|------------|----------|----------|------------------|---------------------------|-------|
| D0120      | 0        | 3        | 3                | اللغة الإنجليزية          | 1     |
| D0113      | 1        | 2        | 3                | الإحصاء التطبيقي          | 2     |
| D6110      | 0        | 2        | 2                | مبادئ التسويق والترويج    | 3     |
| D6111      | 2        | 0        | 2                | معالجة الصور رقمياً       | 4     |
| D6112      | 3        | 0        | 3                | التصوير الرقمي            | 5     |
| D6113      | 2        | 1        | 3                | مقدمة الى الرسوم المتحركة | 6     |
| D0112      | 0        | 1        | 1                | النشاط الرياضي            | 7     |
|            | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>17</b>        | <b>المجموع</b>            |       |



### الفصل الصيفي

| رقم المساق | عملي | نظري | الساعات المعتمدة | اسم المساق   | الرقم |
|------------|------|------|------------------|--------------|-------|
| D6115      | 2    | 0    | 2                | تدريب ميداني | 1     |
|            |      |      | 2                | المجموع      |       |

### الفصل الثالث

| رقم المساق | عملي | نظري | الساعات المعتمدة | اسم المساق                        | الرقم |
|------------|------|------|------------------|-----------------------------------|-------|
| D6245      | 0    | 2    | 2                | اخلاقيات التصميم والانتاج الرقمي  | 1     |
| D6203      | 0    | 3    | 3                | تحليل وتصميم نظم الوسائط المتعددة | 2     |
| D6204      | 2    | 0    | 2                | مقدمة في برمجة الوسائط المتعددة   | 3     |
| D6205      | 2    | 1    | 3                | كتابة النصوص للانتاج الرقمي       | 4     |
| D6206      | 0    | 2    | 2                | انتاج الفيديو الرقمية             | 5     |
| D6207      | 2    | 1    | 3                | تصوير الفيديو ومونتاج الصوت       | 6     |
| D6208      | 2    | 0    | 2                | رسم تجسيمي ثلاثي الأبعاد          | 7     |
|            | 8    | 9    | 17               | المجموع                           |       |

### الفصل الرابع

| رقم المساق | عملي | نظري | الساعات المعتمدة | اسم المساق                 | الرقم |
|------------|------|------|------------------|----------------------------|-------|
| D6209      | 2    | 1    | 3                | تكنولوجيا الطباعة والتغليف | 1     |





|       |           |          |           |                                |   |
|-------|-----------|----------|-----------|--------------------------------|---|
| D0230 | 0         | 3        | 3         | دراسات في الفكر الاسلامي       | 2 |
| D6211 | 2         | 1        | 3         | مشروع التخرج                   | 3 |
| D6202 | 2         | 1        | 3         | انتاج صحافة الهاتف المحمول     | 4 |
| D6213 | 2         | 0        | 2         | الرسم التجسيمي والصور المتحركة | 5 |
| D6214 | 2         | 1        | 3         | تصميم صفحات الويب والإنترنت    | 6 |
|       | <b>10</b> | <b>7</b> | <b>17</b> | <b>المجموع</b>                 |   |

## وصف المساقات:

## أولاً: مساقات متطلبات الكلية الإلجبارية (15 ساعة معتمدة

## 1- اللغة العربية (3 ساعات معتمدة) (D0110)

يتناول الطالب طرق تنمية الألفاظ والمعاجم والأخطاء الشائعة والإملاء والترقيم ووحدة التدوق الجمالي وتشمل: دراسة سورة العلق ومعلقة أمروي القيس وروائية أبي التمام وقارئة الفنجان لنزار قباني، وفن القصة وفن السيرة ووحدة الاستطلاع الثقافي وتشمل: موسيقى الشعر الحر واللغة العربية والحضارة الحديثة والقضية العربية ومشكلة الخط العربي ووحدة الأداء الوظيفي وتشمل: القراءات بأنواعها والتعبير كتابة التقارير الفنية باللغة العربية.

## 2- اللغة الإنجليزية (3 ساعات معتمدة) (D0120)

يهدف الى تطوير المهارات الاساسية الأربعة لدى الطالب وهي: الكتابة والقراءة والاستيعاب واللفظ الصحيح والمحادثة، وكذلك تطوير قواعد اللغة الأساسية والتي تشمل الأفعال والكلام المباشر وحروف الجر والجملة الشرطية كما يهدف الى إمداد الطالب بالكلمات والمصطلحات الانجليزية التي تتعلق بحياة الطالب اليومية والعملية، وكتابة التقارير الفنية باللغة الانجليزية.

## 3- دراسات في الفكر الإسلامي (3 ساعات) (D0230)

يقدم المساق تعريفاً بالفكر الإسلامي وأساسه وخصائصه وحملة الفكر الإسلامي ومصادر الفكر الإسلامي، والعقيدة والعبادات، والأخلاق والنظم الإسلامية، والحضارة العربية والإسلامية - منجزاتها وجوانب حضارتها إضافة الى مناقشة بعض القضايا المعاصرة على ضوء الفكر الإسلامي.

## 4- مقدمة في استخدام الحاسوب (3 ساعات معتمدة) (D0111)

يتعرف الطالب على المكونات المادية للحاسوب وتمكين الطالب من تشغيل الحاسوب وبرمجياته واستخدام هذه البرمجيات في معالجة النصوص وبناء البيانات الجدولة وتصميم قواعد البيانات والعروض التقديمية. يبدأ المساق بالتعريف بالحاسوب وأهميته ويتناول أهم المعدات المستخدمة للإدخال والإخراج والمعالجة والتخزين كما يتناول العلاقة بين تكنولوجيا المعلومات والمجتمع والمشكلات المقترنة باستعمال الحاسوب والتدابير الوقائية عند استخدامه وتوخي سرية المعلومات وأمنها كما سيتم التعرف على مسائل الخصوصية المقترنة باستعمال الحاسوب والتعرف الى فيروسات الحاسوب وكيفية الوقاية منها وتأمين البرامج والبيانات وعرض مفاهيم قضايا وأخلاقيات الحاسوب. ثم يستعرض المساق البرمجيات العامة وتطبيقاتها إذ يبين كيفية تشغيل الحاسوب عن طريق نظام التشغيل ويعرف بنظام التشغيل اكس بي Windows XP ثم يتناول كيفية إنشاء وتحرير نصوص بأشكال مختلفة عن طريق معالج النصوص Word 2007 وكيفية إنشاء الجداول الالكترونية وعمل الرسوم البيانية

باستخدام نظام excel 2007 ويقدم كيفية تشغيل وإنشاء شرائح العرض التقديمية بما فيها النصوص والرسومات والصور باستخدام نظام PowerPoint 2007.

### 5- النشاط الرياضي (1 ساعة معتمدة) (D0112)

يتناول هذا المساق دراسة مفهوم التربية الرياضية وأهدافها وعلاقتها بالتربية العامة، وتعريف لأهم المهارات والمبادئ الأساسية لبعض الألعاب الجماعية والفردية مع قوانين هذه الألعاب، وإجراء مباريات ونشاطات داخلية وخارجية، والتدريب على تحكيم المباريات والنشاطات والتعرف على بعض إصابات الملاعب التي تصيب اللاعب داخل وخارج الملعب، ومعرفة أسبابها وأعراضها وطرق إسعافها، ويتناول هذا المساق أيضاً بعض مسابقات ألعاب القوى وكيفية تنظيم بعض طرق الدورات الرياضية.

### 6- ريادة الأعمال (2 ساعة معتمدة) (D0121)

يهدف الى تطوير المهارات الريادية وإلى تهيئة الشباب على المستوى العلمي ليس فقط ليتمكنوا من إنشاء مشاريعهم الخاصة في المستقبل بل كذلك ليعملوا بشكل منتج في مؤسسات صغيرة ومتوسطة الحجم. وبذلك يكون هدف البرنامج الإجمالي على المستوى الأوسع هو المساهمة في استحداث ثقافة مؤسسية في فلسطين. كما يهدف إلى توعية الطلاب بشأن مؤسسات الأعمال والعمل للحساب الخاص لاعتماده كخيار وظيفي مستقبلي وتطوير المواقف الإيجابية حيال مؤسسات الأعمال والعمل للحساب الخاص وتوفير المعرفة والتمرس في الصفات المطلوبة والتحديات التي قد تتم مواجهتها لدى إنشاء مؤسسة ناجحة وتشغيلها وبنوع خاص المؤسسات الصغيرة وتطوير المهارات والميزات الريادية لدى الشباب والشباب وإعدادهم للعمل بشكل منتج سواء في المؤسسات الصغيرة والمتوسطة الحجم أو في الوظيفة.

ثانياً: متطلبات القسم وعددها (5) ساعات معتمدة

### 1. الإحصاء التطبيقي (3 ساعات معتمدة) (D0113)

يتناول هذا المساق المفاهيم والمقاييس الإحصائية والاحتمالية وتطبيقاتها ومهارات التعامل معها؛ حيث يتناول المساق ماهية علم الإحصاء وجمع البيانات وعرضها وتصميم الاستمارات الإحصائية وحساب مقاييس النزعة المركزية ومقاييس التشتت ودراسة المنحنى الطبيعي وتطبيقاتها وإيجاد معاملات الارتباط ومعادلة الانحدار وحساب الأرقام القياسية للأسعار والكميات واختبار صحتها وتحديد أنواع الاحتمالات وحسابها وتطبيق التوزيعات الاحتمالية المتصلة في حل المسائل الإحصائية واختبار الفرضيات واستخدام برنامج Excel وبرنامج SPSS لغايات إحصائية.

### 2. اخلاقيات التصميم والانتاج الرقمي : (2) ساعات معتمدة (D6245)

يتناول هذا المساق الاخلاقيات الرقمية والتي لا بد اخذها بعين الاعتبار في ظل سيادة العصر الرقمي، من اجل حل وتفاذي الاشكاليات الاخلاقية الناشئة، وايضا ضرورة التفكير في ابعاد الحقائق والنظريات ذات الصلة بالمعايير الحالية لتشكيل الوعي الاخلاقي والذي يؤمد على ضرورة نشر ثقافة المعلومات واخلاقياتها، ويقدم هذا المساق ايضاً تعريفاً بأخلاقيات المهنة والسلوك الوظيفي وأخلاقيات المهنة الحميدة التي يجب أن يتحلى بها الموظف، كما وتعرف الطالب بالسلوكيات الغير حميدة والانحرافات الوظيفية، كما ويتم التطرق إلى الصفات الشخصية والقدرات والمهارات الفنية التي يجب أن تتوفر في خريج هذا التخصص وأهمية المحافظة على سرية المعلومات الخاصة بالزبائن والمجتمع، وكيفية التعامل مع ضغوط العمل، وفي نهاية المساق ستتم معالجة بعض القضايا الأخلاقية من خلال التطبيقات العملية.

### ثالثاً: مساقات متطلبات التخصص الاجبارية (52) ساعة معتمدة

#### 1- الرسم الحر (2 ساعة معتمدة) (D6103)

يهدف المساق إلى محاكاة وتقليد الواقع المرئي وذلك عن طريق تدريب العين على المسافات والنسب، وتعلم الطالب مهارات استخدام التحليل وأقلام الرصاص. كما يهدف إلى تنمية قدرته على التعرف والتخيل، تنمية الذوق السليم لديه، تنمية قدره الطلاب على إدراك النسب، تنمية القدرة عند الطالب على التعبير على أفكاره وخياله، التعرف على النسب المنظورية، واستخدام أقلام الرصاص والألوان الخشبية و الفحم النباتي، التظليل بوجود مصدر ضوئي والتدريب على استخدام أدوات مختلفة في تجسيد الأشكال والتدرج في الظلال.

#### 2- مبادئ التصميم (3 ساعات معتمدة) (D6104)

مادة نظرية و عملية تهدف إلى تعريف الطالب إلى أسس التصميم تعريفه، عناصره، والأطر العامة والخاصة التي يتم من خلالها إيجاد التكوين الفني الفراغي التصويري أو الجرافيكي، بالاعتماد على نظريات الإدراك البصري، و تتعرض لنظريات و تطبيقات التصميم من خلال تمارين ثنائية الأبعاد ، و تشمل: التوازن، والنسبة والتناسب، و الإيقاع، والوحدة الزخرفية . ويتدرب على كيفية استعمالها قاعدة للإبداع في الفنون البصرية، والتدريب على إيجاد الحلول التصميمية للعمل الفني، وتحقيق القيم الجمالية والتشكيلية في التصميم. ويتم ذلك بالطرائق التقليدية من خلال المعرفة النظرية والعملية باستخدام تمارين متعددة تغطي النواحي المختلفة من قواعد التصميم.

#### 3- التطور الجرافيكي (2 ساعة معتمدة) (D6105)

يهدف هذا التخصص إلى تعريف الطالب على ماهية فن الجرافكس، تقنيات فن الجرافكس و الأدوات المستخدمة فيه، بالإضافة إلى تعريف الطالب على أسس بناء و عرض و أهمية العلم المرئي كقاعدة في نجاح العمل و التصميم و ذلك من

خلال الكمبيوتر، و توضيح علاقة الخيال بالجرافكس من خلال عرض أحدث الوسائل المستخدمة في العصر الحالي، ودراسة مراحل وتاريخ تطور الفن الجرافيكي من عصور ما قبل التاريخ إلى العصر الحديث مع التعرف على أحدث مدارس التصميم الجرافيكي الحديث.

#### 4- نظرية الألوان (2 ساعة معتمدة) (D6106)

يهدف هذا المساق إلى التعريف بمعنى اللون و دلالاته التاريخية و الاجتماعية و السيكولوجية، ويسعى هذا المقرر إلى بيان أهمية اللون كعنصر مهم من عناصر التصميم في بناء العمل الفني وفي الرؤية البصرية للبيئة الجمالية المحيطة . و دراسة طبيعة و خصائص اللون و مكوناته فيزيائيا و كيميائيا . و تتناول هذه المادة نظريات الألوان عند فناني المدارس الفنية المختلفة، ودراسة شاملة لماهية اللون، وتباين الألوان ، وتصنيف الألوان : أقسامها ومجموعاتها، وديناميكية اللون والعلاقات اللونية والأسس النفسية والوظيفية لها وتأثير اللون في عين المشاهد وتطبيقات عملية بالألوان لتكوينات مختلفة : بعدين وثلاثة أبعاد ، ومزج الألوان، خليط الضوء، تداخل الألوان وتفاعلها، اللون في الفنون الجميلة، المنظور اللوني. من خلال تطبيقات عملية تسهم في استخدام اللون في أعمال التصميم المختلفة .

#### 5- الرسم التوضيحي بالحاسوب (2 ساعة معتمدة) (D6107)

يهدف هذا المساق إلى التعريف بالرسم المتجه (Vector graphics)، التمييز بين الرسوم النقطية والمتجهة (Vector graphics & Bitmap graphics) من حيث جودة الصورة والحجم والوضوح، و شرح أساسيات و قواعد الرسم وتحرير النصوص و نظام الإحداثيات، و استخدام البرمجيات المعاصرة في الرسم الحاسوبي والتركيز على برامج الرسوم المتجهة ( Vectors ) مثل: Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Macromedia Freehand, Corel Draw ، ، معالجة الرسوم المتجهة و تحريرها مثل: تغيير حجم ولون وموقع الصورة المتجهة ، دون أن تتأثر جودة التفاصيل أو الوضوح.

#### 6- مبادئ التسويق والترويج (2 ساعة معتمدة) (D6110)

يتناول هذا المساق: عملية التسويق . كما يوضح مفهومها ، وكيف ظهرت ؟ . ويركز على المزيج التسويقي، ومكوناته، و الإعلان بشكل خاص، حيث يتطرق إلى: مفهوم الإعلان وأهميته ، ووظائف الإعلان، والسلوك الاستهلاكي، و تصميم الإعلان، والجوانب الفنية للإعلان. و يركز أيضا على مفهوم العولمة وأساسيات التسويق الإلكتروني.

#### 7- معالجة الصور رقمياً (2 ساعة معتمدة) (D6111)

هذا المساق هو مساق تطبيقي عملي حيث يتناول التعريف بالطرائق الإبداعية لمعالجة الصور الرقمية ، إنتاج الصورة الرقمية و توظيفها في المجالات المختلفة ، معالجة الصور الرقمية النقطية (Bitmap Graphics) بأكثر من طريقة والتركيز على

الطرائق الإبداعية في المعالجة الرقمية مستخدماً أحدث البرامج المتوفرة في معالجة الصور رقمياً وبخاصة برنامج الفوتوشوب (Photoshop)، و استخدام جميع أدوات وإمكانيات برنامج الفوتوشوب والبرامج المشابهة ؛ بهدف إنتاج التصاميم المختلفة.

### 8- التصوير الرقمي (3 ساعات معتمدة) (D6112)

في هذا المساق يدرس الطالب قواعد وأسس التصوير الرقمي ، والإلمام بقواعد ومبادئ الصور الثابتة وفن حرفة الإخراج الرقمي ليصبح الدارس مؤهلاً للتعامل مع اللغة التلفزيونية ولغة الصورة الثابتة بشكل أكاديمي وعلمي سليم ويجيد أيضاً التعامل مع الكاميرات وأجزائها وأنواع العدسات ، و معدات الاستوديو بشكل فني ، ويتضمن هذا المقرر تدريبات عملية على التصوير الثابت للنهوض بسوق العمل الإعلامي الفلسطيني وإتقان اللغة العالمية المشتركة بين شعوب العالم وهي لغة الصورة.

### 9- مقدمة الى الرسوم المتحركة (3 ساعات معتمدة) (D6113)

هذا المساق يعتبر مقدمة في صناعة أفلام الرسوم المتحركة الرقمية، حيث يعرف بالمبادئ والأساسيات التقليدية لإنتاج الرسوم المتحركة، والمكونات الرئيسية لفيلم الرسوم المتحركة، وبناء المشاهد، ومراحل إنتاجها (تصميم الشخصيات، الإخراج ، وغيرها...) . ويتناول المساق برنامج تطبيقي لإنتاج الرسوم ثنائية الأبعاد ، مثل : الفلاش . كما يركز المساق على الرسوم المستخدمة للويب.

### 10- التدريب الميداني (2 ساعة معتمدة) (D6115)

في هذا المساق يداوم الطالب في المؤسسات المختلفة التي تتعلق بمجال تخصصه وعمله المستقبلي مثل : المطابع ، الإذاعات، شركات التصميم الدعاية والإعلان، الصحف وغيرها . يطبق الطالب خلالها جميع ما تعلمه وأتقنه من مهارات خاصة في مجال الجرافيكس والوسائط المتعددة . كما ويهدف هذا المتطلب إلى وضع الطالب في مجال العمل الحقيقي ويسهل عملية انخراطه في سوق العمل في المستقبل ويعزز ثقته بنفسه وقدرته على التواصل . يستطيع أيضاً تحديد وتحليل المشاكل التي تواجه سوق العمل والتي من الممكن أن يستخدم مهاراته وطاقاته الإبداعية وتوظيفها بشكل فعال لحل مثل هذه المشاكل.

### 11- إنتاج صحافة الهاتف المحمول (3 ساعات معتمدة) (D6202)

دراسة و تطوير وتحليل المحتوى الذي يصلح للنشر بالهواتف النقالة وجميع وسائل التواصل الاجتماعي، بدءاً بالبحث عن المعلومة والتحقق من صحتها وانتاجها ونشرها (التصوير والتسجيل والمونتاج والبيث المباشر).

### 12- تحليل وتصميم نظم الوسائط المتعددة (3 ساعات معتمدة) (D6203)

يهدف هذا المساق إلى التعريف بالمفاهيم الأساسية والمهارات اللازمة لتحليل المتطلبات، تخطيط، تصميم و بناء، اختبار، ادارة المخاطر، وصيانة انظمة الوسائط المتعددة، باستخدام احدث الأساليب في نمذجة وتحليل وتصميم وبناء تطبيقات البرمجية المتخصصة في مجال الوسائط المتعددة والتي تساعد في حل المشاكل التي تواجه المؤسسات العامة والخاصة والمشاكل التي تواجه المجتمع.

### 13 - مقدمة في برمجة الوسائط (2 ساعة معتمدة) (D6204)

في ظل الاهتمام المتزايد لاستخدام البرمجة في إنتاج الوسائط المتعددة ، يزداد الاهتمام باستخدام برمجة ( Action Script ) في إنتاج مشاريع الوسائط المتعددة ، ويتم التركيز على الجوانب التي تخدم استخدام البرمجة في إنتاج التطبيقات التفاعلية وتطوير مواقع الانترنت . وهذا المساق يهدف إلى تعليم الطالب مبادئ برمجة الحاسوب على برامج إنتاج مشاريع الوسائط المتعددة .بالإضافة الى تعريف الطالب على قواعد البيانات واستخدامها في مشروع الوسائط.

### 14 - كتابة النصوص للإنتاج الرقمي (2 ساعة معتمدة) (D6205)

يتناول هذا المساق كتابة السيناريو و البيان الصحفي، كتابة النشرات والمطبوعات والمطويات والملصقات وأسلوب صياغة المراسلات. كما يتناول كتابة مواد العلاقات العامة بهدف نشرها عبر الانترنت.ويهتم المساق بإعلانات الخدمات العامة (Public Service Advertising) كتابتها وإخراجها.

يتناول المساق فن الكتابة الأخبار للإذاعة وإعداد التقارير والقصص الإذاعية، التحقيقات، المقابلات، يركز المساق على إنتاج مواد إذاعية ونشرها باستخدام الإعلام الرقمي.

### 15 - إنتاج الميديا الرقمية (2 ساعات معتمدة) (D6206)

هذا المساق هو مساق تطبيقي عملي حيث يتناول التعرف على تصميم المشاهد والموقع، وإنتاج المؤثرات البصرية الرقمية، وتصميم الفواصل الدعائية والإعلانية وعروض الفيديو باستخدام برنامج مثل (Adobe Aftereffects CS3)، والتعرف على أساسيات الجرافيك ( Motion Graphics ) ، والتعامل مع مؤثرات الفيديو والخدع السينمائية، ويهتم بدراسة وتحليل القيم الجمالية والتعبيرية في ديكور المشهد التلفزيوني، من حيث التعبير والتصميم، و دراسة مدى تأثيرها على المشاهد من خلال ما قدم له من بر ارمج أو أفلام أو مسلسلات... ..وغيرها من مواد تلفزيونية، والسما من الجانب الفني الخاص بالديكور التلفزيوني.

### 16 - تصوير الفيديو ومونتاج الصوت (3 ساعات معتمدة) (D6207)

يتناول هذا المساق عمليات المعرفة المعمقة بالتقنيات الأساسية لإنتاج الفيديو الرقمي كالأساسيات التقنية للالتقاط، أنواع اللقطات وأشكالها واستعمالاتها، و فهم قواعد تصوير الفيديو ، أنواع اللقطات، استخداماتها، تصوير المقابلات، كيفية بناء المشاهد، قواعد المونتاج وتركيب اللقطات، والانتقال في الزمان والمكان،، و عمليات التحرير المختلفة من اقتصاص وإضافة مقاطع، وعمليات التقليم وإضافة المؤثرات داخل الفيديو وبين المقاطع. كما يتم التعرف على إدراج العناوين مع الفيديو وتعديل العناوين وعمليات الإخراج وتصدير الأفلام باستخدام برامج تحرير الفيديو، وأشهرها: برنامج (Premiere).

يهدف هذا المساق الى دراسة الصوت من حيث تعريفه و طبيعته و خصائصه و كذلك الصوت التناظري و الصوت الرقمي ، و يشمل أيضا التعرف على كروت الصوت المستخدمة في عرض و تسجيل الصوت في النظام الرقمي ، و يشمل أيضا التعرف على استوديوهات تسجيل الصوت و كيفية عزلها و أنواع المايكات و السماعات و الوصلات و تصنيفاتها المختلفة. و القسم العملي فإنه يدرس استخدام برامج تحرير الصوت الرقمي و على الأخص برنامج (Adobe Audition)، و يدرس الطالب استخدام البرنامج في واجهة التحرير EditView بحيث يدرس تحرير الملفات الصوتية و قص أجزاء منها و من ثم إضافة بعض المؤثرات الصوتية مثل صدى الصوت و التكرار ، و كذلك طريقة إزالة الضوضاء من الملفات الصوتية، و كذلك يدرس واجهة المسارات المتعددة (Multi-track) و ذلك لإنتاج مشاريع صوت كاملة من خلال دمج عدة أصوات و إضافة مؤثرات مختلفة. يهدف أيضا إلى التعرف على أنواع ملفات الفيديو، وكيفية التعامل معها..

### 17- الرسم التجسيمي ثلاثي الأبعاد (2 ساعة معتمدة) (D6208)

يعرف الطلبة في هذا المساق على طريقة استخدام برامج الرسم الثلاثي الأبعاد مثل : برنامج (3D STUIDO MAX) والذي يتخصص في مجال إنتاج المشاهد الثلاثية الأبعاد الثابت منها و المتحرك . وفي البداية يتعرف الطلبة على طرائق عديدة لرسم و تجسيم عناصر المشهد ، و من ثم إضافة الخامات والإضاءة لها.

### 18- تكنولوجيا الطباعة والتغليف (3 ساعات معتمدة) (D6209)

تتناول موضوعات الطباعة تاريخها، ومراحل تطورها عبر العصور والتقنيات المختلفة الأوفست، ، والطباعة الحرارية على القماش والمعادن الصلبة وغيرها مع التركيز على طباعة الأوفست والتقنيات والخامات ومراحل العمل. و مقارنة تقنيات الطباعة مختلفة الألوان، وأنواع الورق والكرتون الأحجام المتعارف عليها وعمل الشتصات وغيرها. كذلك التعرف إلى تقنية فرز الألوان وعمل البليتات، والأفلام وتجهيز العمل الفني للطباعة .بالإضافة إلى التعرف على مفهوم التغليف ومراحلها، والمواد اللازمة لذلك ويفرق بينها ، مما يمكن الطالب من الاتصال مع الصناعة والقيام بمهام مشتركة ومميزة مع قطاعات أخرى.

### 19- مشروع التخرج (3 ساعات معتمدة) (D6211)



يعتبر المساق خلاصة ما تعلمه الطالب خلال الفصول الدراسية السابقة، من مساقات تضعه على بداية الطريق في عالم الوسائط المتعددة. كما يركز على تدعيم العلاقة بين المواد الدراسية : نظرية وعملية وبين البرامج التطبيقية التي تعلمها من جهة، وبين الواقع و الاحتياجات، و ظروف العمل المحيطة به بعد التخرج مع كيفية التعامل مع المشكلات، و طرائق تحليلها، و تقديمها من جهة أخرى . كل ذلك يتم من خلال طرح مشروع يساهم في حل مشكلة قائمة، أو يسد عجزاً ملحوظاً، يستخدم فيه الطالب بعض برامج التصميم اللازمة مثل: ( Adobe PhotoShop , Macro media Flash , Front Page , Sound Forg Macro media Director , Adobe Premiere , Macro media Flash) ليشرح و يبرهن، و عن طرائق التحليل، و التصميم المتبعة و أسباب اختياره لتلك البرامج، و تفضيلها على غيرها

## 20- الرسم التجسيمي والصور المتحركة (2 ساعة معتمدة) (D6213)

يهدف هذا المساق إلى تكملة ما تعرف عليه الطلبة في المتطلب السابق مساق الرسم التجسيمي ثلاثي الأبعاد من رسم و تجسيم المشاهد ثلاثية الأبعاد الثابتة . فهنا سيتعرف على تحريك المشاهد بطرائق مختلفة مع إضافة التأثيرات المختلفة على الألوان أو الحركة ، بالإضافة إلى مقدمة عن تحريك الشخصيات.

## 21- تصميم صفحات الويب والانترنت (3 ساعات معتمدة) (D6214)

يشمل هذا المساق تعريف الطالب بالمهارات الاساسية والمبادئ التي تمكنه من انشاء مواقع الويب Web site المؤثرة و انشاء المواقع التفاعلية interactive على الانترنت باستخدام الادوات الاساسية اللازمة لإنشاء صفحات Web pages مثل لغة ترميز النصوص المتشعبة html و احدى لغات البرمجة الحديثة ال PHP والبرامج التطبيقية المساعدة مثل Dream Weavers و Front page حيث يتم التركيز على إدراج الجداول والرسوم والنماذج والإطارات والوسائط المتعددة والتأثيرات الحيوية في صفحة الويب. والالمام بطرق نشر المواقع. و تعليم الطالب المهارات اللازمة للربط بين الموقع التفاعلي interactive site وقاعدة البيانات Database المصممة بأحد أنظمة ادارة قواعد البيانات المتوفرة مثل اوراكل او MySQL. يتم تطبيق المهارات خلال الفصل على مشروع متكامل توظف فيه جميع الادوات السابقة إضافة الى الخبرات المكتسبة في المقررات التدريبية ذات الصلة لبناء مواقع الانترنت.