ماجيستير خاص
التصميم الصحفي

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجيستير خاص

التصميم الصحفي

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 شهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الالكتروني: **www.techtitute.com/ae/design/professional-master-degree/master-editorial-design**

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 18

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 22

06
المنهجية
صفحة 34

07
المؤهل العلمي
صفحة 42

01
المقدمة

التصميم الصحفي هو قطاع يتطور باستمرار. إن المعرفة العميقة للمفاتيح التي تحدد الصيغ المختلفة للنجاح في الوقت الحالي من وجهة النظر التاريخية، تسمح للمحترف بالتوقع والبقاء في المقدمة في جميع الأوقات. في هذا البرنامج الكامل، سيكون المحترف قادرًا على فهم المفاهيم الأساسية لتنفيذ عملية تواصلية من خلال فهم لغة البيانات لجميع العوامل التي تحددها، بما في ذلك العوامل التاريخية. مسار تدريبي سيقودك إلى تطوير مشاريع تصميم جرافيكي وتصميم ويب، حيث ستتناول هذه المشاريع من مرحلة تصورها حتى انتهائها بشكل نهائي.

برنامج شامل سيؤهلك للعمل في مجالات مختلفة في التصميم الصحفي
بفهم مخصص للعوامل التي تؤثر وتحدد نجاح منشور"

يجب على كل مصمم أن يبدأ في مهنته بمعرفة قوية بتاريخ التصميم، مما سيسمح له بفهم كيفية الوصول إلى الاتجاهات الحالية وما هي الآليات التي تسمح للتصميم بأن يكون دقيقًا وملائمًا في لحظة اجتماعية أو ثقافية أو ثقافية. تاريخي.

سيتم نقل مفهوم الثقافة العامة هذا إلى مجال التعليم السمعي البصري. يحتاج محترف التصميم الجرافيكي إلى معرفة الظواهر السمعية والبصرية التي تتحرك في نفس نماذج الاتصال الرسومي. إن تأثير بعض الوسائط على غيرها، والمجموعات المختلفة من الوسائط والمنتجات الرسومية الجديدة التي تتضمن تقنيات وأساليب مختلفة من مجالات الاتصال الأخرى، هي المعرفة التي ستفتح خطوطًا جديدة للفكر والعمل.

وبهذا المعنى، فإن امتلاك المعرفة في جميع جوانب العمل الممكنة هو نافذة لإمكانيات مثيرة جدًا ومسارات قابلة للاستكشاف.

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لتخطيط أي مشروع رسومي وتطويره وإنهائه. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم التصميم الجرافيكي كخيار قابل للتطبيق للمحترفين الذين يقررون العمل بشكل مستقل، ولكن أيضًا أن يكونوا جزءًا من أي منظمة أو شركة.

مسار مثير للاهتمام للتطور المهني سيستفيد من المعرفة المحددة التي توفرها لك TECH.

يحتوي **الماجيستير الخاص التصميم الصحفي** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير عدد كبير من الحالات العملية التي يتم تقديمها من قبل خبراء
- محتوى رسومي وتخطيطي يعتمد بشكل كبير على الجوانب العملية
- أحدث التطورات والتقدمات الرائدة في هذا المجال
- تمارين عملية لإجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين العملية التعليمية
- طريقةيات مبتكرة ذات كفاءة عالية
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> سيسمح لك هذا البرنامج بتعزيز مهاراتك وتحديث معرفتك في التصميم الصحفي"

تحليل كامل للظواهر الثقافية والجمالية التي تؤثر على معايير إنشاء الاتصالات الرسومية "

تعلم عملي ومكثف سيمنحك جميع الأدوات في تصوير الأفكار، وتطويرها، وإنشاء أي مشروع جرافيك تحتاجه للعمل في هذا المجال.

تدريب تم إنشاؤه للسماح لك بتنفيذ المعرفة المكتسبة على الفور تقريبًا، في ممارستك اليومية.

يركز تطوير هذا البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترحة، من خلال أنظمة التدريس الأكثر فعالية وأساليب التباين المستوردة من أرقى الجامعات في العالم. سيكون المحترف قادرًا على اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية بشكل بارز، وبهذه الطريقة، تسعى جامعة TECH التكنولوجية جاهدة لتحويل جهودها إلى كفاءات حقيقية وفورية.

النظام عبر الإنترنت هو واحدة من نقاط القوة في الاقتراح التعليمي من خلال منصة تفاعلية تتمتع بمزايا التطورات التكنولوجية المتطورة، تضع TECH الجامعة التكنولوجية في خدمتك الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية. لذلك، فإنه يوفر طريقة تعلم قابلة للتكيف تمامًا مع احتياجاتك، بحيث يمكنك دمج هذا التدريب تمامًا مع حياتك الشخصية أو العملية.

02

الأهداف

هدف هذا البرنامج الماجستير الخاص في التصميم الصحفي هو توفير وسيلة شاملة للمحترفين لاكتساب المعرفة والمهارات اللازمة لممارسة مهنتهم في هذا القطاع، من خلال تعلم يستند إلى التطبيقات العملية سيمكنهم من اكتساب المعرفة اللازمة لأداء أعمالهم بأمان وكفاءة تامة.

هدفنا بسيط: تزويدك بأكمل تحديث حول التقنيات والاتجاهات الحالية للتصميم الصحفي في درجة الماجستير المتوافقة تمامًا مع عملك والتزاماتك الشخصية "

الأهداف العامة

- ابتكار تطوير رسومي
- تحديد المواد المناسبة لتطويرها
- تحديد التقنيات الصحيحة في وضع التواصل الرسومي المنزلي
- إجراء عملية إنشاء الأجزاء بأكملها، وتكييفها مع الأشكال المختلفة
- تطبيق الفنون النهائية

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تاريخ التصميم

- المعرفة الأساسية في العلوم الإنسانية والاجتماعية لتكون قادرًا على وضع بحوث مستقبلية بناءً على احتياجات كل مشروع تصميم
- الفهم النقدي لتاريخ الممارسات الفنية والتصميم المعاصر؛ الحجج والافتراضات النظرية التي تدعمهم، وكذلك الاستراتيجيات والآليات التي يتدخلون فيها للتكيف مع المشاكل والتحديات الجديدة للتصميم الرقمي
- فهم تطور التصميم عبر التاريخ باعتباره دمجًا لمختلف التخصصات: الفن والثقافة المعاصرة والفلسفة وعلم الاجتماع وتاريخ وسائل الإعلام في التصميم الرقمي واللغويات والسيميائيات
- تطوير روح التقييم والنقد لتزويد النفس بقدرة على التحليل والتجميع، في تنفيذ وأداء مهام مصمم الجرافيك
- العمل كوسيط بين التكنولوجيا والفن والأفكار والغايات والثقافة والتصميم
- فهم العلاقة بين التراث والتصميم وفهم أن هذه سمة من سمات الثقافة المعاصرة

الوحدة 2. مقدمة إلى اللون

- فهم أهمية اللون في البيئة البصرية
- اكتساب القدرة على مراقبة، تنظيم، التمييز، وإدارة الألوان
- تطبيق الأسس النفسية والسيميائية للألوان في التصميم
- التقاط اللون ومعالجته وإعداده للاستخدام على الوسائط المادية والافتراضية
- اكتساب القدرة على إصدار أحكام مستقلة من خلال الحجج
- معرفة كيفية توثيق وتحليل وتفسير المصادر الوثائقية والأدبية بمعايير خاصة

الوحدة 3. التصميم الصحفي

- معرفة أسس التصميم الصحفي في السياق المطبوع والرقمي، وكذلك تفاعله مع مجالات أخرى
- التعرف على نطاق وأهمية المصمم في مجال التحرير
- معرفة المصطلحات والتقنيات واللغات المحددة المطبقة على عمليات التصميم: نظم التحضير والطباعة، والتقنيات، والوسائط الرقمية، والوسائط المتعددة الوسائط
- تصميم المنشورات التحريرية مع مراعاة مجموعة الرسوم البيانية وعناصرها

- التقاط النص والصورة ومعالجتهما وإعدادهما لاستخدامهما في مختلف الوسائط
- عرض الرسائل البصرية اللافتة للنظر التي تستوفي المعايير الرسومية الحالية
- البدء في استخدام برنامج Adobe InDesign معرفة العناصر المتاحة في البرنامج بشكل مناسب لتصميم أفكار جرافيكية خاصة

الوحدة 4. منهجية التصميم

- معرفة العمليات الأساسية للمنهجية العلمية في تاريخ التصميم: حالات المسألة، والتحليل المتكامل لأعمال التصميم، وإعادة التفكير في المشاكل، والبحث عن المعلومات غير المنشورة، والافتراضات، والعمليات التوليفية الحرجة، والصياغة المنظمة للاستنتاجات
- فهم كيفية عمل الابتكار كمحرك لتصميم
- تحديد المشاكل المتصلة بتصميم وجمع وتحليل المعلومات اللازمة لتقييم وتوفير الحلول وفقا لمعايير الكفاءة: الوظيفية والبيئية والهيكلية والبناءة والتعبيرية في ميدان المهنة
- تبرير وضع مشروع التصميم من خلال حجة متماسكة ونقدية
- التعرف بعمق على ديناميات إدارة التصميم، التي تسمح بتطبيق المعرفة بالتسويق وإدارة الأعمال لتصميم المشاريع
- فهم ممارسة التصميم كأسلوب بحث ذاتي يعتمد على الإبداع

الوحدة 5. التصميم الجرافيكي

- معرفة أساسيات التصميم الجرافيكي، بالإضافة إلى ترابطه مع مجالات أخرى: تصميم الرسومات الإعلانية، والتصميم التحريري، وتصميم الهوية المؤسسية، وتصميم الويب، وتصميم التغليف، والتصميم المطبعي، واللافتات، وتصميم الوسائط المتعددة، وتصميم الوسائط الجديدة، وما إلى ذلك
- تعرف على أساسيات ووظائف وقيمة التصميم الجرافيكي
- تحليل ملف مصمم جرافيك على مر العصور وفي الوضع الراهن
- فهم العناصر الأساسية والشكلية في التصميم الرسومي
- التعرف على الأدوات الرقمية الأكثر استخدامًا في مجال التصميم الجرافيكي
- معرفة وتطبيق العناصر الأساسية لتنظيم المشاريع وإدارتها

الوحدة 6. الأخلاقيات والتشريعات والأخلاقيات المهنية

- اكتساب القدرة على جمع وتفسير البيانات ذات الصلة لإصدار أحكام تشمل التفكير في القضايا الأخلاقية والبيئية والاجتماعية
- ممارسة المهنة بطريقة أخلاقية، مع احترام القوانين ووفقاً للحقوق العالمية
- تطوير مهارات التعلم اللازمة لإجراء المزيد من الدراسات بدرجة عالية من الاستقلالية
- فهم العلاقة المهنية بين المصمم والعميل
- اكتساب المهارات التي تثبت أن المشكلة يمكن حلها من خلال الجدل والنقد البناء
- تطوير القدرة على تحديد ما يجب القيام به مسبقًا، ومن الذي يتعين عليه القيام بذلك وكيفية القيام بذلك

الوحدة 7. صورة الشركة

- التقاط النص والصورة ومعالجتهما وإعدادهما لاستخدامهما في مختلف الوسائط
- التعرف على أسس التكنولوجيا الفوتوغرافية والسمعية البصرية
- التعرف على لغة ووسائل التعبير في التصوير الفوتوغرافي والسمعي البصري
- التعرف على أعمال فوتوغرافية وسمعية بصرية ذات أهمية
- ترابط اللغات الرسمية والرمزية مع وظائف محددة
- التعامل مع أجهزة الإضاءة والقياس الأساسية في التصوير
- فهم سلوك الضوء وخصائصه وتقدير صفاته التعبيرية

الوحدة 8. فن صياغة الحروف

- معرفة مبادئ الصياغة للغة البصرية وتطبيق قواعدها لوصف الأشياء والأفكار بوضوح ودقة
- التعرف على أصل الحروف وأهميتها التاريخية
- التعرف على الطباعة ودراستها وتطبيقها باستمرار على عمليات الرسم
- معرفة وتطبيق الأسس الجمالية للطباعة
- معرفة تحليل توزيع النصوص في كائن التصميم
- القدرة على إنجاز أعمال مهنية انطلاقاً من التكوين الطباعي

الوحدة 9. النشر

- تصميم المنشورات التحريرية مع مراعاة مجموعة النشرالرسوم البيانية وعناصرها
- تعرف على مهمة مصمم التصميم وأهمية شخصيته في مجال التحرير
- فهم الوسائط الرقمية وأهميتها في السياق الحالي
- استخدام Adobe InDesign للتطوير السليم للمشاريع الرسومية
- استخدام الشبكات الاجتماعية من منظور فني، مع إدراك أهمية الاستراتيجية الرسومية الجيدة
- تطوير لغة تحريرية للإعلان عن منتج أو خدمة، لغرض واضح ومحدد

الوحدة 10. الفن النهائي

- معرفة المصطلحات والتقنيات واللغات المحددة المطبقة على عمليات التصميم: نظم التحضير والطباعة، والتقنيات، والوسائط الرقمية، والوسائط المتعددة الوسائط
- التعرف على أنظمة الطباعة لتقييم أفضل بديل عندما يتعلق الأمر بتشكيل مشروع رسومي فعليًا
- معرفة بدائل الطباعة التي تسترشد بمبادئ الاستدامة واستخدامها في عملية تصميم مشروع التصميم من الصفر
- التعرف على الإجراءات التي يجب اتباعها لإعداد الفن نهائي للطباعة بشكل صحيح
- التعرف على ماهية الارتباط وتعمق في الأنواع الموجودة
- دمج المفردات التقنية اللازمة لتحقيق تواصل سلس مع الفنيين والقطاعات الرئيسية في التحرير

أضف إلى تخصصك المعرفة بأحدث الأدوات في مجال تصميم الصحفي وقدم لعملك في هذا المجال الريادة التي تحتاجها للتنافس في الصفوف الأولى"

03
الكفاءات

تم إنشاء هذا البرنامج في التصميم الصحفي كأداة تدريب عالية للمحترفين. تخصصه المكثف سيُعِد الطالب للعمل في جميع المجالات
المتعلقة بهذا القطاع بثقة كخبير في الموضوع

اكتسب القدرة العملية والقدرة النقدية في اتخاذ القرارات التي تحتاجها لإنشاء قطع جرافيكية عالية الجودة وذات اهتمام مهني"

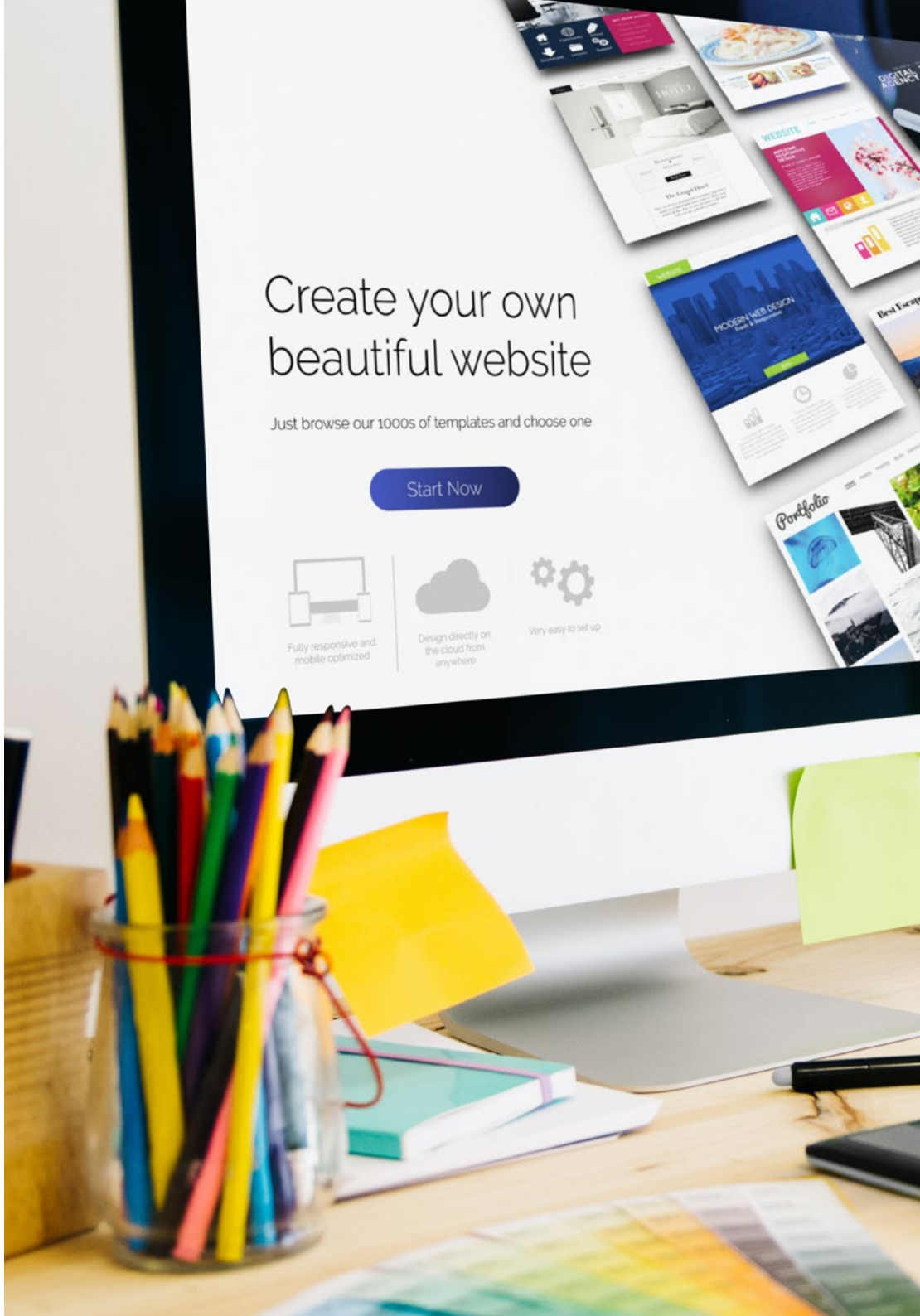
الكفاءة العامة

- ابتكار وتصميم القطع المختلفة للتصميم الجرافيكي
- تحليل مدى ملاءمة النهج المختلفة
- التأثير على الجمهور المستهدف بكفاءة
- مراقبة عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية للأجزاء المنتجة

> التسجيل في أفضل برنامج في مجال التصميم الصحفي في الجامعات حاليًا"

الكفاءات المحددة

- وصف تاريخ التصميم الجرافيكي
- إدارة الألوان في تطبيقك الرسومي
- صنع تصميمًا صحفي
- وضع المنهجية المناسبة لكل نوع من أنواع التصميم
- معرفة الإطار القانوني الذي يتحرك فيه التصميم الرسومي
- العمل مع الصور الرقمية
- التعرف على الخطوط المختلفة المناسبة لكل تصميم
- تنسيق المنشورات
- تطبيق الفنون النهائية



04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لضمان أفضل تدريب ممكن في مجال التصميم الصحفي، استخدمت TECH هيئة تدريس استثنائية لتطوير هذا البرنامج. وهكذا، فإن خبرته الدولية في قيادة منشورات مهمة مثل مجلة تايم تخدم الطالب لاكتساب سلسلة من المهارات المميزة في مجال تنافسي متزايد. وهذا يضمن أعلى جودة وملاءمة ممكنة لجميع المحتويات للواقع المهني الأكثر تطلبًا.

اعتمد على المحررين ذوي المكانة الدولية والخبرة المهنية في أفضل المنشورات في العالم"

المدير الدولي المُستضاف

Pine هو مرجع دولي في مجال التصميم الصحفي. يشغل حاليًا منصب المدير الإبداعي لمجلة تايم، حيث يتولى مسؤولية تصميم وتسويق وتوزيع أحد أهم منشورات النشر في العالم.

في هذا الدور، تكون Pine مسؤولة عن تصميم وإنتاج غلاف Time كل أسبوع وإدارة الفريق الإبداعي المكون من أكثر من عشرة من المخرجين الفنيين والمصممين وفناني الرسم البياني والباحثين. كما يشرف على تصميم علامة Time التجارية، وغيرها من الخصائص الرقمية مثل Time for Kids.

بالإضافة إلى عمله في مجال التصميم، يعمل Pine ككاتب عرضي لمقالات لمجلة تايم ولديه أكثر من 1100 مقال منشور كمحرر لمجلة Atlanta Journal-Constitution.

كمحاضر، كان Pine حاضرًا في الأحداث وحلقات العمل حول العالم، بما في ذلك ورشة عمل التصميم للصحفيين في بكين، الصين، بالإضافة إلى المؤتمرات الأخرى رفيعة المستوى في أوروبا. كما قدمت عروضها في المؤتمرات والجامعات والمهرجانات في جميع أنحاء الولايات المتحدة بما في ذلك نيويورك وسان فرانسيسكو وسان دييغو وواشنطن العاصمة وبورتلاند وتامبا وأتلانتا.

حصل عمله على العشرات من أفضل الجوائز الصناعية، بما في ذلك تسميته مرتين في قائمة(2017 و 2016) 100 Folio وتلقي الجوائز Best Designed Magazine 2013 و أفضل غلاف لعام 2017 للجمعية الأمريكية لمحرري المجلات.

أ. Pine, D.W

- المدير الإبداعي لمجلة تايم
- مصمم الغلاف الأسبوعي لمجلة تايم
- مصمم صحيفة Atlanta Journal-Constitution
- بكالوريوس في التسويق والإدارة، من جامعة جورجيا
- الجوائز: أفضل مجلة مصممة 2013، أفضل غلاف للعام 2017،قائمة فوليو 2016 و 2017
- محاضر في فعاليات التصميم في آسيا، أوروبا وأمريكا

بفضل *TECH* ستتمكن من التعلم مع أفضل المحترفين في العالم"

05

الهيكل والمحتوى

الطريقة يغطي جميع مجالات اهتمام محترفي التصميم الجرافيكي التي يجب أن يتقنوها لإنشاء قطع منافسة تجمع المعلومات وتنقلها بتأثير وبقاءها في عقل المستقبل. رحلة ذات جودة عالية ستضع الطالب في الصفوف الأمامية للتنافس في هذا القطاع

تم إنشاء هذا البرنامج الماجستير الخاص بعناية بمعايير الجودة الأكثر دقة لجمع جميع مجالات المعرفة الضرورية، من مراجعة التاريخ إلى استخدام أدوات الوقت الحالي الأكثر إثارة"

الوحدة 1. تاريخ التصميم

1.1. ما فائدة التاريخ؟
1.1.1. تقدير التاريخ
2.1.1. توقع المستقبل
3.1.1. الماضي يجعلنا أحرار
4.1.1. الاستنتاجات
2.1. اعتبار"تاريخ التصميم" كتخصص
1.2.1. كيف نصنع قصة من التاريخ؟
2.2.1. النظر في المعلومات الأساسية
3.2.1. تطوير الانضباط: خلال السبعينات والثمانينات والتسعينات
4.2.1. موضوع دراسة تاريخ التصميم
5.2.1. الاتجاهات وخطوط البحث
3.1. الثورة الصناعية والتيارات الأخرى
1.3.1. نتائج الثورة الصناعية على التصميم
2.3.1. التأثير الشرقي
3.3.1. الفنون والحرف اليدوية William Morris
4.3.1. الجمالية
5.3.1. الفن الحديث
4.1. جولة تاريخية 1
1.4.1. حركة الانفصال الفيينية
2.4.1. مؤسسة Deutscher Werkbund
3.4.1. البنائية الروسية
4.4.1. حركة De Stijl و التشكيلانيّة المُحْدَثة
5.1. باوهاوس (بالألمانية: Bauhaus)
1.5.1. ما هي باوهاوس؟
2.5.1. المرحلة الأولى
3.5.1. المرحلة الثانية
4.5.1. المرحلة الثالثة
5.5.1. المبادئ الأساسية
6.5.1. تأثيرات
6.1. جولة تاريخية 2
1.6.1. الفن الزخرفي (بالفرنسية: Art Deco)،
2.6.1. الأسلوب الدولي
3.6.1. تصميم ما بعد الحرب
4.6.1. مدرسة ULM للتصميم
5.6.1. المدرسة السويسرية
7.1. الوظيفي والوظائفي
1.7.1. لمحة وظائفية
2.7.1. الجميل والعملي
3.7.1. تشبيهات وظائفية
4.7.1. الوظائفية كأسلوب
8.1. جولة تاريخية 3
1.8.1. مدرسة نيويورك
2.8.1. الديناميكا الهوائية الأمريكية
3.8.1. التصميم الاسكندنافي
4.8.1. التصميم الديمقراطي
9.1. الاتجاهات الأخرى
1.9.1. البوب
2.9.1. *High Tech*
3.9.1. الحدنوي
4.9.1. *Kitsch*
10.1. العصر الرقمي
1.10.1. ثورة المعلومات
2.10.1. تصميم بمساعدة الحاسوب
3.10.1. التصميم البيولوجي،تصميم التشوه العصبي تصميم *Friendly*
4.10.1. صورة رقمية وخطوط جديدة

الوحدة 2. مقدمة إلى اللون

1.2. اللون والمبادئ والخصائص
1.1.2. مقدمة إلى اللون
2.1.2. الضوء واللون: التخليق اللوني
3.1.2. سمات الألوان
4.1.2. أصباغ وملونات
2.2. الألوان في الدائرة اللونية
1.2.2. الدائرة اللونية
2.2.2. ألوان باردة ودافئة
3.2.2. الألوان الأساسية والمشتقة
1.2.2. العلاقات اللونية: الانسجام والتباين
3.2. علم نفس اللون
1.3.2. بناء معنى لون
2.3.2. الحمل العاطفي
3.3.2. القيمة الدلالية والمعنوية
4.3.2. التسويق العاطفي. عبء اللون

الوحدة 3. التصميم الصحفي

1.3. تكنولوجيا الاتصالات اليدوية والمعلومات المكتوبة
1.1.3. مقدمة
2.1.3. الأشكال الأولية للكتابة
3.1.3. دعم الكتابة اليدوية
4.1.3. مستويات التمثيل الرسومي في النص الأول
5.1.3. التصنيف العام لعلامات الكتابة
6.1.3. ولادة الأبجدية وتطورها: استقلال العلامات المكتوبة
7.1.3. الكتابة، ذاكرة المعلومات
8.1.3. أشكال الكتابة الأبجدية اللاتينية: الملاحظة التزامنية
9.1.3. صور في عالم الكتابة اليدوية

2.3. نظام الطباعة
1.2.3. مقدمة
2.2.3. من التشغيل اليدوي إلى التشغيل الآلي للكتابة
3.2.3. التقليد، العنصر المشترك في نسخ المعلومات الميكانيكية الأولى
4.2.3. تاريخ الاستنساخ الآلي للمعلومات في العصور القديمة
5.2.3. النقش على الخشب، أقرب سابقة لتقنية غوتنبرغ
6.2.3. المعارف والعناصر التكنولوجية الموجودة من قبل، اللازمة لأعمال الطباعة في غوتنبرغ
7.2.3. مطبعة جوتنبرج
8.2.3. تطوير مراحل تكوين وطباعة المعلومات المكتوبة

3.3. أشكال ووظائف عناصر التصميم الصحفي
1.3.3. مقدمة
2.3.3. ما هو الاتصال الصحفي وتصميم المعلومات المكتوبة؟
3.3.3. عناصر التصميم الصحفي

4.3. الصور
1.4.3. مقدمة
2.4.3. الصور الصحفية
3.4.3. الرسم البياني: الطبيعة والخصائص والوظائف والأشكال
4.4.3. الموارد الرسومية غيرالنصية والمبدعة

5.3. اللون
1.5.3. مقدمة
2.5.3. طبيعة ووظيفة وعمليات توليف الألوان
3.5.3. فصل الألوان في فنون الرسم
4.5.3. وظائف وإمكانيات الألوان التعبيرية في الوسائط المكتوبة
5.5.3. ميزات الألوان المسطحة

4.2. نظرية اللون
1.4.2. نظرية علمية. إسحاق نيوتن
2.4.2. نظرية غوته للألوان
3.4.2. الانضمام إلى نظرية غوته للألوان
4.4.2. علم نفس اللون وفقًا لـ Eva Heller

5.2. الإصرار على تصنيف اللون
1.5.2. المخروط المزدوج لـ Guillermo Ostwald
2.5.2. المتسلسلة اللونية لألبرت مونسيل
3.5.2. مكعب Alfredo Hickethier
4.5.2. مثلث CIE (اللجنة الدولية للإضاءة)

6.2. الدراسة الفردية للألوان
1.6.2. الأبيض والأسود
2.6.2. الألوان المحايدة. المقياس الرمادي
3.6.2. أحادي اللون، ثنائي اللون، متعدد اللون
4.6.2. الجوانب الرمزية والنفسية للألوان

7.2. نماذج الألوان
1.7.2. نموذج الطرح. نموذج CMYK
2.7.2. نموذج المواد المضافة وضع RGB
3.7.2. نموذج HSB
4.7.2. نظام بانتون. قائمة ألوان بانتون

8.2. من باوهاوس إلى موراكامي
1.8.2. باوهاوس وفنانيها
2.8.2. نظرية Gestalt في خدمة اللون
3.8.2. Josef Albers. تفاعل اللون
4.8.2. موراكامي، دلالات غياب اللون

9.2. اللون في مشروع التصميم
1.9.2. فن البوبلون الثقافات
2.9.2. الإبداع واللون
3.9.2. الفنانين المعاصرين
4.9.2. تحليل مختلف البصريات والمنظورات

10.2. إدارة اللون في البيئة الرقمي
1.10.2. مساحات الألوان
2.10.2. ملفات تعريف الألوان
3.10.2. مراقبة المعايرة
4.10.2. ما يجب أن نضعه في الاعتبار

6.3. الطباعة: الهوية والاستخدام
1.6.3. مقدمة
2.6.3. ما هو فن صياغة الحروف ؟
3.6.3. صورة الحرف: الدلالات الدلالية
4.6.3. تصنيفات الحروف المطبعية
5.6.3. وظائف الطباعة
6.6.3. طباعة الحاسوب
7.3. الأشكال الصحفية وتصميم المعلومات
1.7.3. مقدمة
2.7.3. التطور التزامني للتصميم الصحفي لوسائل الإعلام المكتوبة
3.7.3. الشكل، الظرف المكاني الأول
4.7.3. تخطيط وهندسة مساحة الصفحة
5.7.3. تصميم وحدات
6.7.3. مخطط جوتنبرج
7.7.3. الCIV
8.3. التصميم الصحفي والتواصل. الترتيب والتسلسل الهرمي
1.8.3. مقدمة
2.8.3. الهدف الأساسي للتصميم الصحفي
3.8.3. معايير توزيع المعلومات
4.8.3. الهياكل الأساسية لتشكيل الصفحات
5.8.3. نظم التوازن في التعبير عن الدلالات الإعلامية
6.8.3. المبادئ الأساسية للتصميم الصحفي
7.8.3. الصفحة الأولى
8.8.3. الصفحات الداخلية من الصحيفة
9.3. التغير التكنولوجي في عمليات الاتصال
1.9.3. مقدمة
2.9.3. التغير التكنولوجي في عمليات الاتصال والمعلومات المكتوبة مباشرة قبل الرقمنة
3.9.3. الرقمنة وتغيير وتيرة تطوير الاتصالات والمعلومات المكتوبة
10.3. الوساطة الرقمية في صحافة اليوم
1.10.3. مقدمة
2.10.3. الوساطة الرقمية في صحافة اليوم
3.10.3. المعلومات المكتوبة في الصحافة الرقمية

الوحدة 4. منهجية التصميم

1.4. بشأن المنهجية والتصميم
1.1.4. ما هي منهجية التصميم؟
2.1.4. الاختلافات بين الأسلوب والمنهجية والتقنية
3.1.4. أنواع التقنيات المنهجية
4.1.4. الخصم والتعريف والاختطاف
2.4. مقدمة لبحوث التصميم
1.2.4. توريث الطريقة العلمي
2.2.4. المفاهيم العامة لعمليات البحث
3.2.4. المراحل الرئيسية لعملية التحقيق
4.2.4. الجدول الزمني
3.4. بعض المقترحات المنهجية
1.3.4. مقترحات لمنهجية جديدة مقدمة من بورديك برنارد
2.3.4. طريقة Bruce Archer المنهجية للمصممين
3.3.4. تصميم المعمم المتكامل لـ Victor Papanek
4.3.4. طريقة التصميم بواسطة Bruno Munari
5.3.4. عملية إبداعية لحل المشكلات بقلم Bernd Löbach
6.3.4. المؤلفون الآخرون ومخططات الطرق الأخرى
4.4. تعريف المشكلة
1.4.4. تحديد وتحليل الاحتياجات
2.4.4. الإحاطة *Briefing* ما هي ؟
3.4.4. ما الذي يجب أن تتضمنه الإحاطة الإعلامية الجيدة ؟
4.4.4. نصائح لإعداد إحاطة
5.4. بحث للمشروع
1.5.4. دراسة السوابق
2.5.4. توريط المشروع
3.5.4. استبيان الجمهور المستهدف أو *Target*
4.5.4. الأدوات في دراسة *Target*
6.4. البيئة التنافسية
1.6.4. فيما يتعلق بالسوق
2.6.4. تحليل المنافسة
3.6.4. مقترح القيمة

7.4. دراسة الجدوى
1.7.4. الجدوى الاجتماعية. تحليل DAFO
2.7.4. الجدوى التقنية
3.7.4. الجدوى الاقتصادية
8.4. الحلول الممكنة للإحاطة
1.8.4. العاطفة في العمليات الإبداعية
2.8.4. التباين والتحول والتقارب
3.8.4. عصف ذهني للأفكار،
4.8.4. مقارنة الأفكار
9.4. وضع أهداف
1.9.4. الهدف العام
2.9.4. الأهداف المحددة
3.9.4. الأهداف الفنية
4.9.4. الأهداف الجمالية والتواصلية
5.9.4. أهداف السوق
10.4. تطوير الأفكار
1.10.4. ردود الفعل في مرحلة التفكير
2.10.4. الرسومات
3.10.4. عرض الأفكار
4.10.4. طرق المراقبة والتقييم النقدي

الوحدة 5. التصميم الجرافيكي

1.5. مقدمة لتصميم الرسوم البيانية
1.1.5. ما هو التصميم الجرافيكي؟
2.1.5. وظائف التصميم الجرافيكي
3.1.5. مجالات العمل في التصميم الجرافيكي
4.1.5. تقييم التصميم الجرافيكي
2.5. التصميم الجرافيكي كنشاط مهني
1.2.5. تأثير التكنولوجيا على تنمية المهنة
2.2.5. ما هو دور مصمم الجرافيك؟
3.2.5. المجالات المهنية
4.2.5. المصمم كمواطن
3.5. عناصر أساسية
1.3.5. النقطة
2.3.5. خط
3.3.5. الطريق
4.3.5. الملمس
5.3.5. المساحة
4.5. العناصر الرسمية
1.4.5. التباين
2.4.5. التوازن
3.4.5. النسبة
4.4.5. الوتيرة
5.4.5. الانسجام
6.4.5. الحركة
7.4.5. الوحدة
5.5. المراجع في التصميم الجرافيكي للقرنين العشرين والحادي والعشرين
1.5.5. مصممو الجرافيك الذين تركوا بصمة في التاريخ
2.5.5. المصممون الأكثر تأثيرًا
3.5.5. مصممو الجرافيك اليوم
4.5.5. الإشارات البصرية
6.5. لافتات
1.6.5. لوحة الإعلانات
2.6.5. وظائف
3.6.5. ملصقات القرن التاسع عشر
4.6.5. الإشارات البصرية
7.5. النمط الرسومي
1.7.5. لغة مبدعة وثقافة جماهيرية
2.7.5. التصميم الجرافيكي وعلاقته بالفن
3.7.5. النمط الرسومي الخاص
4.7.5. التصميم ليس مهنة، إنه أسلوب حياة
8.5. من الشوارع إلى الوكالة
1.8.5. التصميم كأحدث طليعة
2.8.5. لفن الحضري أو فن الشارع
3.8.5. الفن الحضري ينطبق على الإعلان
4.8.5. صورة الفن والعلامة التجارية الحضرية

9.5. الأدوات الرقمية الأكثر استخدامًا
1.9.5. Adobe Lightroom
2.9.5. Adobe Photoshop
3.9.5. Adobe Illustrator
4.9.5. Adobe InDesign
5.9.5. Corel Draw
10.5. الشروع في مشروع التصميم
1.10.5. *Briefing*
2.10.5. التعريف
3.10.5. التبرير
4.10.5. مشاركة
5.10.5. الأهداف
6.10.5. المنهجية

الوحدة 6. الأخلاقيات والتشريعات والأخلاقيات المهنية

1.6. الأخلاق، المَعْنَوِيّات، والقانون، والأخلاق المهنية.
1.1.6. أسئلة أساسية حول الأخلاق. بعض المعضلات الأخلاقية
2.1.6. تحليل مفهومي وأصل أصولي
3.1.6. اختلافات بين الأخلاق والأخلاقيات
4.1.6. الارتباط بين الأخلاق، و المَعْنَوِيّات والقانون، والأخلاق المهنية
2.6. الملكية فكرية
1.2.6. ما هي الملكية فكرية
2.2.6. أنواع الملكية الفكرية
3.2.6. الانتحال وانتهاك حقوق النشر
4.2.6. معارضة حقوق المؤلف
3.6. الجوانب العملية للأخلاقيات الحالية
1.3.6. النفعية والتبعية وعلم النفس
2.3.6. العمل باستمرار ضد العمل على أساس المبادئ
3.3.6. الكفاءة الديناميكية للعمل على أساس المبادئ
4.6. التشريع والأخلاق
1.4.6. مفهوم التشريع
2.4.6. مفهوم الأخلاق
3.4.6. الصلة بين القانون والأخلاق
4.4.6. من العدل إلى الظلم من خلال التفكير المنطقي
5.6. السلوك المهني
1.5.6. الصفقة مع العميل
2.5.6. أهمية الاتفاق على الشروط
3.5.6. العملاء لا يشترون التصميم
4.5.6. السلوك المهني
6.6. المسؤوليات تجاه المصممين الآخرين
1.6.6. المنافسة
2.6.6. هيبة المهنة
3.6.6. التأثير مع المهن الأخرى
4.6.6. العلاقة مع الزملاء الآخرين. النقد
7.6. مسؤوليات اجتماعية
1.7.6. التصميم الشامل وأهميته
2.7.6. سمات يجب مراعاتها
3.7.6. تغيير طريقة التفكير
4.7.6. أمثلة ومراجع
8.6. مسؤوليات في مجال البيئة
1.8.6. التصميم البيئي. لماذا هو مهم جدا؟
2.8.6. خصائص التصميم المستدام
3.8.6. الآثار المترتبة على البيئة
4.8.6. أمثلة ومراجع
9.6. المنازعات الأخلاقية واتخاذ القرارات العملية
1.9.6. سلوك وممارسات العمل المسؤولة
2.9.6. الممارسات الجيدة للمصمم الرقمي
3.9.6. كيف تحل تضارب المصالح؟
4.9.6. كيف تتصرف عندما يتم تقديم الهدايا؟
10.6. المعرفة الحرة: تراخيص المشاع الإبداعي
1.10.6. ما هم؟
2.10.6. أنواع التراخيص
3.10.6. رمزية
4.10.6. استخدامات معينة

الوحدة 7. صورة الشركة

1.7. أهمية الصورة في الشركات
1.1.7. ما هي صورة الشركة؟
2.1.7. الاختلافات بين الهوية وصورة الشركة
3.1.7. أين يمكن إظهار صورة الشركة؟
4.1.7. مواقف تغيير صورة الشركة. لماذا تريد الحصول على صورة جيدة للشركة؟
2.7. تقنيات البحث في صورة الشركة
1.2.7. مقدمة
2.2.7. دراسة صورة الشركة
3.2.7. تقنيات البحث لصورة الشركة
4.2.7. التقنيات النوعية لدراسة الصورة
5.2.7. أنواع التقنيات المنهجية
3.7. تدقيق واستراتيجية الصورة
1.3.7. ما هو تدقيق الصورة؟
2.3.7. إرشادات
3.3.7. منهجية التدقيق
4.3.7. تخطيط استراتيجي
4.7. ثقافة شركة
1.4.7. ما هي ثقافة الشركة؟
2.4.7. العوامل التي تنطوي عليها ثقافة الشركة
3.4.7. وظائف ثقافة الشركة
4.4.7. انواع ثقافة الشركة
5.7. المسؤولية الاجتماعية للشركة وسمعتها
1.5.7. RSC: مفهوم الشركة وتطبيقها
2.5.7. مبادئ توجيهية لإدماج المسؤولية الاجتماعية للشركات في المشاريع
3.5.7. التواصل في مجال المسؤولية الاجتماعية للشركات
4.5.7. سمعة الشركة
6.7. الهوية البصرية للشركة والتسمية
1.6.7. استراتيجيات الهوية البصرية للشركة
2.6.7. عناصر أساسية
3.6.7. المبادئ الأساسية
4.6.7. إعداد الكتيب
5.6.7. التسمية
7.7. صورة العلامات التجارية وتحديد موقعها
1.7.7. أصول العلامات التجارية
2.7.7. ما هي العلامة التجارية؟
3.7.7. الحاجة إلى بناء علامة تجارية
4.7.7. صورة العلامات التجارية وتحديد موقعها
5.7.7. قيمة العلامات التجارية
8.7. إدارة الصور من خلال الاتصالات المتعلقة بالأزمات
1.8.7. خطة الاتصالات الاستراتيجية
2.8.7. عندما يحدث كل شيء بشكل خاطئ: التواصل في الأزمات
3.8.7. حالات
9.7. تأثير الترقيات على صورة الشركة
1.9.7. المشهد الجديد لقطاع الإعلان
2.9.7. التسويق الترويجي
3.9.7. الخصائص
4.9.7. مخاطر
5.9.7. أنواع وتقنيات الترويج
10.7. توزيع وصورة نقطة البيع
1.10.7. اللاعبون الرئيسيون في التوزيع التجاري
2.10.7. صورة شركات التوزيع التجارية من خلال تحديد المواقع
3.10.7. من خلال اسمها وشعارها

الوحدة 8. الطباعة

1.8. مقدمة لفن صياغة الحروف
1.1.8. ما هي فن صياغة الحروف ؟
2.1.8. دور الطباعة في التصميم الجرافيكي
3.1.8. التسلسل والتباين والشكل والتناقض
4.1.8. العلاقة والاختلافات بين الطباعة والخط و *Lettering*
2.8. الأصل المتعدد للكتابة
1.2.8. الكتابة الأيديولوجية
2.2.8. الأبجدية الفينيقية
3.2.8. الأبجدية الرومانية
4.2.8. الإصلاح الكارولنجي
5.2.8. الأبجدية اللاتينية الحديثة

3.8. بدايات الطباعة
1.3.8. المطبعة، حقبة جديدة. المطبعات المبكرة
2.3.8. الثورة الصناعية: الطباعة الحجرية
3.3.8. الحداثة: بدايات الطباعة التجارية
4.3.8. الطليعة
5.3.8. ما بين الحربين

4.8. دور مدارس التصميم في الطباعة
1.4.8. باوهاوس (بالألمانية: Bauhaus)
2.4.8. هربرت باير
3.4.8. علم نفس الجستالت
4.4.8. المدرسة السويسرية

5.8. الطباعة الحالية
1.5.8. 1960-1970، سلائف التمرد
2.5.8. ما بعد الحداثة والتفكيكية والتكنولوجيا
3.5.8. الى أين سوف يذهب فن صياغة الحروف؟
4.5.8. الطباعة التي حددت الاتجاه

6.8. الشكل المطبعي الأول
1.6.8. تشريح الحروف
2.6.8. قياسات وخصائص النوع
3.6.8. العائلات المطبعية
4.6.8. حروف كبيرة، حروف صغيرة، وحروف متوسطة الحجم
5.6.8. الفرق بين الخطوط الطباعية، الخط، وعائلة الخطوط الطباعية
6.6.8. شرائح وخطوط وعناصر هندسية

7.8. الشكل المطبعي الثاني
1.7.8. التنسيق الطباعي
2.7.8. تنسيقات الخطوط الطباعية (*PostScript-TrueType-OpenType*)
3.7.8. تراخيص الطباعة
4.7.8. من يجب أن يشتري الترخيص العميل أو المصمم؟

8.8. التصويب المطبعي. تكوين النص
1.8.8. التباعد بين الحروف.
2.8.8. المسافة بين الكلمات. الرباعية
3.8.8. تباعد الأسطر
4.8.8. جسد الحرف
5.8.8. خصائص النص

9.8. رسم الحروف
1.9.8. العملية الإبداعية
2.9.8. المواد التقليدية والرقمية
3.9.8. استخدام اللوحة الجرافيكية والآيباد
4.9.8. الطباعة الرقمية: الخطوط والخرائط الصغيرة

10.8. ملصقات طباعية
1.10.8. الخط كأساس لرسم الحروف
2.10.8. كيفية إجراء تكوين طباعي يؤثر
3.10.8. الإشارات البصرية
4.10.8. مرحلة الرسم
5.10.8. مشروع

الوحدة 9. النشر

1.9. التعريف والسياق
1.1.9. العلاقة بين التصميم الصحفي والتخطيط
2.1.9. التطور في عملية التخطيط. المستقبل
3.1.9. عوامل التصميم: النسبة واللون والتوتر والتوازن والحركة
4.1.9. أهمية المساحة البيضاء

2.9. التصميم الصحفي للمجلات
1.2.9. المجلات، قمة الجمال
2.2.9. أنواع تصاميم المجلات. مراجع
3.2.9. المجلات الرقمية وأهميتها الحالية
4.2.9. عناصر النشر

3.9. التصميم الصحفي لفترات
1.3.9. الصحف، بين المعلومات والجمال الرسومي
2.3.9. كيفية التمييز في المعلومات العامة
3.3.9. أشكال الصحف
4.3.9. اتجاهات التحرير. مراجع

4.9. إدخال الإعلان في عملية التخطيط
1.4.9. ما هو الإعلان؟ الأنواع
2.4.9. مزايا وعيوب إدخال الإعلان في التصميم
3.4.9. كيفية إدخال الإعلان في الوسائط المطبوعة؟
4.4.9. كيفية إدخال الإعلان في الوسائط الرقمية؟

5.9. اختيار الطباعة
1.5.9. طباعة تحريرية
2.5.9. أهمية الحجم
3.5.9. الطباعة في الوسائط المطبوعة
4.5.9. الطباعة في الوسائط الرقمية
6.9. تهجئة
1.6.9. ما هي التهجئة؟
2.6.9. الخطوط الصغيرة والخطوط الكبيرة
3.6.9. أهمية التهجئة
4.6.9. أخطاء إملائية
7.9. هل يمكن تنسيق النصوص على وسائل التواصل الاجتماعي؟
1.7.9. نطاق التصميم على الشبكات الاجتماعية
2.7.9. *Hashtag* وأهميته
3.7.9. سيرة Instagram
4.7.9. شبكات على Instagram
8.9. كتابة النصوص الإعلانية
1.8.9. ما هو *Copywriting*
2.8.9. تبسط Copy التأثير الأول هو ما يهم
3.8.9. تطبيقات *Copywriting*
4.8.9. كن *Copywriter* إعلانات جيد
9.9. تعميق استخدام InDesign
1.9.9. إضافة نص في مسار
2.9.9. استخدام لوحة الحروف ولوحة الفقرة
3.9.9. الاختلافات بين النص المشروط وشرائح الفقرات
4.9.9. التحكم في الأسطر الأرملة والأسطر الأيتام
5.9.9. التهجئة: انظر الشخصيات المخفية
10.9. المشاريع التخطيطية
1.10.9. إنشاء مجلة في InDesign
2.10.9. سمات يجب مراعاتها
3.10.9. الإشارات البصرية تخطيطات رائعة على Instagram
4.10.9. تحديث Instagram بإستراتيجية تخطيط

الوحدة 10. الفن النهائي

1.10. مقدمة للفن النهائي
1.1.10. ما هو الفن النهائي؟
2.1.10. بداية الفن النهائي
3.1.10. تطور الفن النهائي
4.1.10. الأدوات الأساسية
2.10. العناصر اللازمة لعمل طباعة
1.2.10. دعم
2.2.10. مادة التلوين
3.2.10. الطريق
4.2.10. آلالات
3.10. الطباعة السطحية
1.3.10. ما هي الطباعة السطحية؟
2.3.10. أنظمة *Offset*
3.3.10. خصائص نظم طباعة *Offset*
4.3.10. إيجابيات وسلبيات
4.10. طباعة مجوفة
1.4.10. ما هي الطباعة المجوفة؟
2.4.10. الروتوغراف
3.4.10. خصائص نظم طباعة الحفر
4.4.10. التشطيب
5.10. الطباعة البارزة
1.5.10. ما هي الطباعة البارزة ؟
2.5.10. النماذج الطباعية والنماذج المرنة
3.5.10. ممتلكات
4.5.10. التشطيب
6.10. الطباعة بالنفاذية
1.6.10. ما هي طباعة الشاشة الحريرية ؟
2.6.10. طباعة الشاشة الحريرية
3.6.10. الخصائص الفيزيائية - الكيميائية لشاشات الطباعة الشاشة الحريرية
4.6.10. إيجابيات وسلبيات

7.10. الطباعة الرقمية

1.7.10. ما هي الطباعة الرقمية؟

2.7.10. إيجابيات وسلبيات

3.7.10. طباعة *offset* أم طباعة رقمية؟

4.7.10. نظم الطباعة الرقمية

8.10. التعمق في الدعائم

1.8.10. أدوات على الورق

2.8.10. دعائم صلبة

3.8.10. دعامات النسيج

4.8.10. أخرى

9.10. تغليف الكتب

1.9.10. ما هي عملية تغليف الكتب ؟

2.9.10. تغليف الكتب الصناعي

3.9.10. التقليد ما زال حياً

4.9.10. أنواع تغليف الكتب

10.10. إعداد الفنون النهائية. الاعتبارات البيئية

1.10.10. تنسيق PDF هو: Adobe Acrobat

2.10.10. *Preflight*. فحص الألوان والطباعة والقياسات وما إلى ذلك

3.10.10. التفكير قبل الطباعة. التأثير البيئي

4.10.10. وسائط الطباعة المستدامة

تجربة تدريبية فريدة ومهمة وحاسمة لتعزيز تطورك المهني"

06
المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: ***Relearning*** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية (***New England Journal of Medicine***).

اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

> مع جامعة *TECH* يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية،
حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة
> في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

منهجية إعادة التعلم (*Relearning*)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*.

> في عام *2019*، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

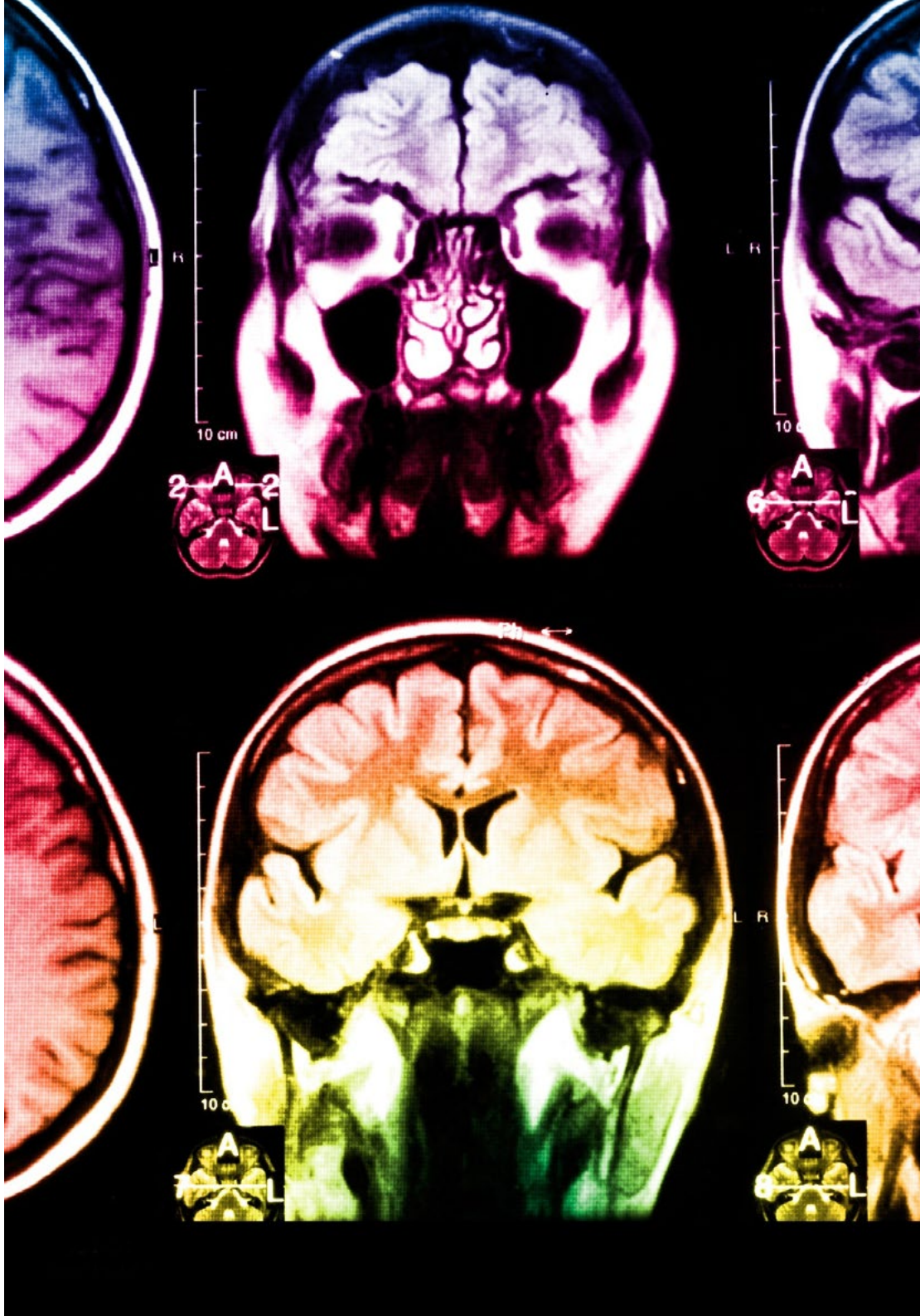
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



منهجية إعادة التعلم (*Relearning*)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100% عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*.

> في عام *2019*، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

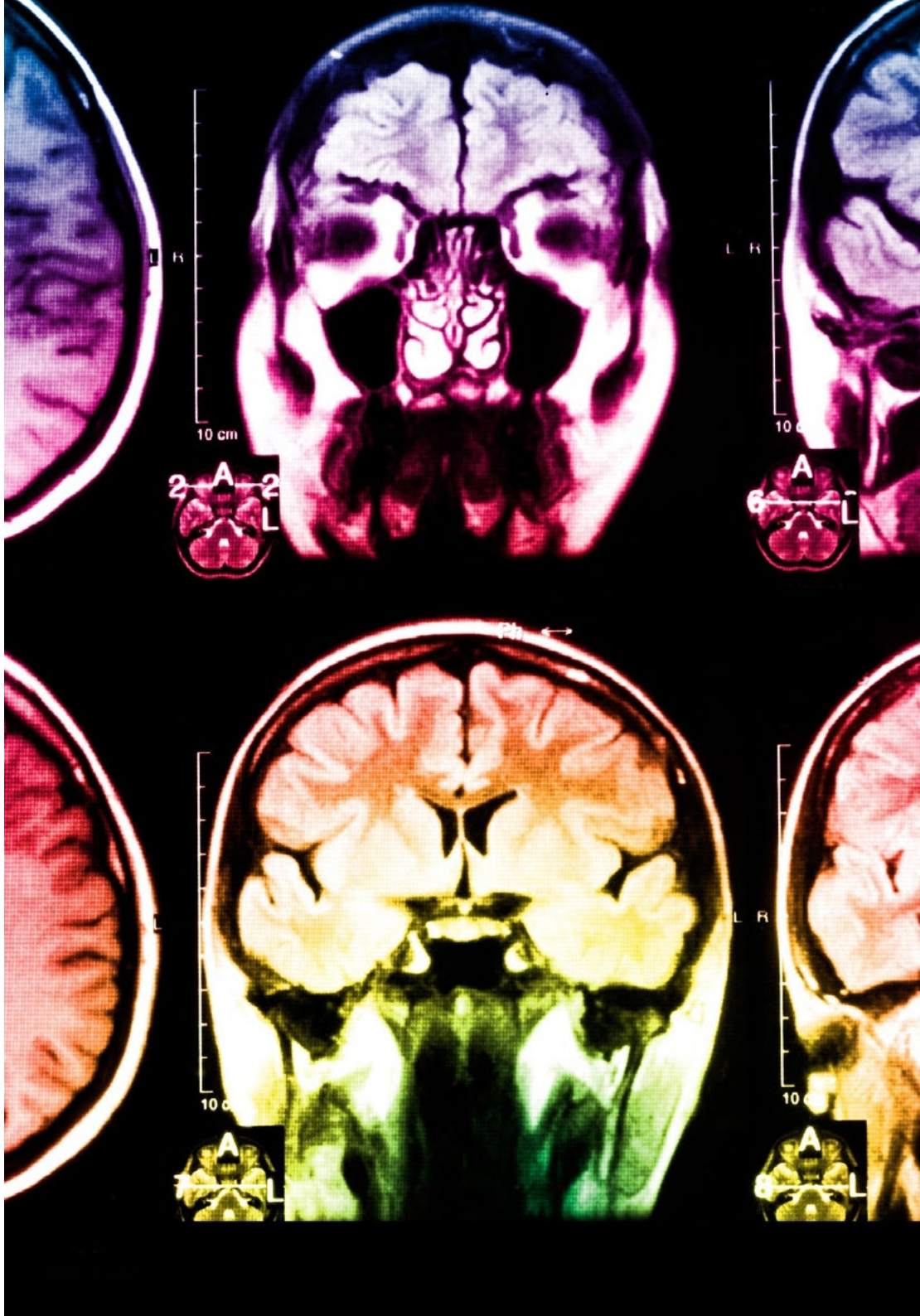
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



07

المؤهل العلمي

تضمن درجة الماجستير في التصميم الصحفي، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، الوصول إلى درجة الماجستير الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

أكمل هذا البرنامج بنجاح وحصل على مؤهلاتك الجامعية دون الحاجة إلى السفر أو ملء الأوراق الشاقة "

يحتوي **ماجستير خاص في التصميم الصحفي** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **ماجستير خاص** ذا الصلة الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج الماجستير الخاص وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **ماجستير خاص في التصميم الصحفي**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **1500 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

يمنح هذا

الدبلوم

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

التصميم الصحفي

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1500 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

ماجستير خاص في التصميم الصحفي

التوزيع العام للخطة الدراسية

نوع المادة	عدد الساعات
(OB) إجباري	1500
(OP) إختياري	0
(PR) الممارسات الخارجية	0
(TFM) مشروع تخرج الماجيستير	0
الإجمالي 1500	

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
١٠	تاريخ التصميم	إجباري	150
١٠	مقدمة إلى اللون	إجباري	150
١٠	التصميم الصحفي	إجباري	150
١٠	منهجية التصميم	إجباري	150
١٠	التصميم الجرافيكي	إجباري	150
١٠	الأخلاقيات والتشريعات والأخلاقيات المهنية	إجباري	150
١٠	صورة الشركة	إجباري	150
١٠	الطباعة	إجباري	150
١٠	النشر	إجباري	150
١٠	الفن النهائي	إجباري	150

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

tech الجامعة التكنولوجية

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

ماجيستير خاص

التصميم الصحفي

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 شهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

ماجيستير خاص
التصميم الصحفي

tech الجامعة التيكنولوجية