ماجستير متقدم
الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-illustration-multimedia-design

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 34

06
المؤهل العلمي
صفحة 42

01

المقدمة

لقد وضعت صناعة ألعاب الفيديو نفسها كواحدة من أهم القطاعات الاقتصادية والفنية، مما أدى إلى تطوير سوق احترافي مهم لأولئك الخبراء الذين يمكنهم المشاركة في هذا النوع من المشاريع. من هذا المنطلق، يلعب مصممو الوسائط المتعددة والرسامون دوراً أساسياً في الجانب الفني لألعاب الفيديو، ولهذا السبب يزداد الطلب عليهم من قبل الشركات الكبرى في هذا المجال. لهذا السبب، أنشأت TECH هذا البرنامج، حيث سيتمكن الطالب من الخوض في جوانب مثل النمذجة ثلاثية الأبعاد، والرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد أو أقوى أدوات الرسم التوضيحي. كل هذا، بتنسيق مناسب 100% عبر الإنترنت وبأفضل الموارد التربوية لضمان التعلم الأمثل.

استفد من هذه الفرصة وتخصص في مجال الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة، مما يفتح لك الأبواب أمام أفضل الشركات في مجال ألعاب الفيديو"

يعد تصميم الوسائط المتعددة والرسوم التوضيحية عنصرين أساسيين في إنشاء ألعاب الفيديو، حيث يساهمان بشكل كبير في جاذبيتها البصرية وفي تجربة اللعب. بالتالي، فإن ألعاب الفيديو اليوم هي صناعة متطورة ومتنامية باستمرار، ولمصممي الوسائط المتعددة والرسوم التوضيحية دور رئيسي في إنشاء منتجات مبتكرة ومثيرة تجذب الجمهور وتحافظ على تفاعلهم. إن مواكبة أحدث التقنيات والبرمجيات أمر بالغ الأهمية في هذا المجال لضمان أن تكون التصاميم فعالة وترقى إلى مستوى توقعات الجمهور.

الماجستير المتقدم في تصميم الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة هو برنامج متقدم مصمم خصيصاً للمهتمين بالتخصص في تصميم ألعاب الفيديو. يغطي البرنامج مجموعة واسعة من الموضوعات، بدءاً من التصميم الجرافيكي والرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد إلى النمذجة ثلاثية الأبعاد وتصميم المنتجات التلفزيونية والسينمائية. سيحظى الطلاب بفرصة اكتساب مهارات ومعارف متقدمة لابتكار تصاميم مبتكرة للوسائط المتعددة التي ستجعل ألعاب الفيديو الخاصة بهم متميزة. بالإضافة إلى ذلك، يتضمن البرنامج وحدات عن إنشاء الشخصيات وإنشاء العوالم وتطبيق المؤثرات البصرية وغيرها.

تتمثل إحدى المزايا الرئيسية للماجستير المتقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة في أنه متاح 100% عبر الإنترنت، مما يعني أنه يمكن للطلاب الدراسة بالسرعة التي تناسبهم، دون قيود على الوقت أو المكان. سيتمكن الطلاب أيضًا من الوصول إلى مصادر التعلم عبر الإنترنت مثل مقاطع الفيديو التقنية ودراسات الحالة والتمارين النظرية والعملية وغيرها الكثير.

يحتوي هذا **الماجستير المتقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير دراسات الحالة التي يقدمها خبراء في الرسم التوضيحي الاحترافي وتصميم الوسائط المتعددة
- المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزه الخاص على المنهجيات المبتكرة في إنشاء قطع الوسائط المتعددة والرسوم التوضيحية
- 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

> يلعب الرسم التوضيحي دورًا أساسيًا في تطوير ألعاب الفيديو اليوم: أتقن الأدوات الرئيسية في هذا المجال بفضل الماجستير المتقدم من TECH"

تعلم أحدث التقنيات والبرامج في تصميم ألعاب الفيديو بفضل هذا الماجستير المتقدم.

ادرس بالسرعة التي تناسبك، دون قيود زمنية، بفضل منهجية 100% عبر الإنترنت من TECH.

"طوّر كل مواهبك مع TECH وشارك في أفضل المشاريع السمعية والبصرية كرسام ومصمم وسائط متعددة"

يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال التصميم يصبون في هذا البرنامج خبرة عملهم, بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الجمعيات المرجعية والجامعات المرموقة.

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية، والذين سيتيح للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تعليماً غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي يجب على الطالب من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرَح على مدار هذه الدورة الأكاديمية. للقيام بذلك، المهني سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

يهدف برنامج الماجستير المتقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة إلى مساعدة الطلاب على تحقيق أهدافهم المهنية في مجال ألعاب الفيديو. يمنحك هذا البرنامج المتقدم مهارات وتقنيات تصميم الرسم التوضيحي والوسائط المتعددة للتفوق في هذه الصناعة المهمة. لتحقيق هذا الهدف، يقدم المؤهل العلمي تدريباً شاملاً في ابتكار شخصيات وعوالم فريدة لألعاب الفيديو، وكذلك في جوانب مهمة من الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد، والنمذجة ثلاثية الأبعاد.

التسجيل والتخصص في تصميم ونمذجة السيناريوهات والمجسمات ثلاثية الأبعاد للإنتاج السمعي البصري"

الأهداف العامة

- تطوير مشروع تصميم كامل للوسائط المتعددة
- تحديد المواد المناسبة لتطويرك
- تحديد التقنيات المثالية في المواقف التواصلية الرسومية في المنزل
- تنفيذ العملية الكاملة لإنشاء القطع، وتكييفها مع الأشكال المختلفة
- دراسة الاتجاهات الفنية الحالية في الرسم التوضيحي الاحترافي
- إجراء مراجعة شاملة لأدوات العمل الرئيسية، سواء البرامج أو الأجهزة، الأساسية في عمل الرسام
- دراسة منهجية عمل الرسام في القطاعات المهنية الحديثة

الأهداف المحددة

وحدة 1. الثقافة السمعية البصرية

- اكتساب القدرة على دمج المعرفة وإنتاج معرفة جديدة
- جمع وتفسير البيانات ذات الصلة لإصدار أحكام تشمل التفكير في القضايا ذات الصلة ذات الطبيعة الاجتماعية أو العلمية أو الأخلاقية
- القدرة على نقل المعلومات والأفكار والمشاكل والحلول لكل من الجمهور المتخصص وغير المتخصص
- توظيف التفكير المتقارب والمتشعب في عمليات المراقبة والتحقيق والمضاربة والتصور والعمل
- التعرف على التنوع الثقافي في سياق المجتمعات المعاصرة
- تطوير الحساسية الجمالية وتنمية كلية التقدير الجمالي

وحدة 2. مقدمة في اللون

- فهم أهمية اللون في البيئة المرئية
- اكتساب القدرة على مراقبة اللون وتنظيمه وتمييزه وإدارته
- تطبيق الأسس النفسية والسيميائية للون في التصميم
- التقاط الألوان ومعالجتها وتجهيزها للاستخدام على الوسائط المادية والافتراضية
- اكتساب القدرة على صياغة أحكام مستقلة من خلال الحجج
- معرفة كيفية توثيق الذات وتحليل وتفسير المصادر الوثائقية والأدبية بمعاييرها الخاصة

وحدة 3. اللغة السمعية البصرية

- القدرة على استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- فهم ماهية اللغة السمعية البصرية وأهميتها
- معرفة المعايير الأساسية للكاميرا
- معرفة عناصر السرد السمعي البصري واستخدامه وأهميته
- القدرة على إنشاء روايات سمعية وبصرية، مع تطبيق معايير قابلية الاستخدام والتفاعل بشكل صحيح
- القدرة على استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- فهم العلاقة بين التكنولوجيا وغيرها من ميادين المعرفة البشرية

وحدة 4. الجرافيكات المتحركة

- إنشاء رسوم متحركة ذات طابع شخصي وأسلوب خاص
- أداء أول رسوم متحركة شخصية
- تعلم مفاهيم الزمان والمكان لتطبيقها في الرسومات القصيرة والمشاريع المرئية
- استكشاف وفهم المبادئ الأساسية للرسوم المتحركة
- تطوير أسلوب مرئي ورسومي بهويته الخاصة
- فهم ماهية الرسوم الكاريكاتورية وتحليل تطورها عبر تاريخ الرسوم البيانية

وحدة 5. تصميم للتلفزيون

- إعداد وتطوير وإنتاج وتنسيق مشاريع التصميم الرقمي في ميدان الفن والعلم والتكنولوجيا
- التعرف على نطاق التلفزيون عبر التاريخ واليوم، مع الأخذ في الاعتبار المنصات الجديدة التي تنفصل عن النموذج التلفزيوني التقليدي
- فهم أهمية الهوية الرسومية لقناة تلفزيونية
- كن نقديًا وتحليليًا مع وسائل الإعلام، وتقييّم مزاياها وعيوبها
- ابدأ في عالم التكوين الرسومي للتلفزيون من خلال After Effects
- دمج التصميم في After Effects في مشروعات الرسوم بمختلف أنواعها

وحدة 6. الحركات ثنائية الأبعاد

- فهم أن الرسوم المتحركة هي وسيلة توفر الحرية الموضوعية
- التعرف على الوسائل المتاحة لتطوير الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- بيئات العمل المترابطة ثنائية وثلاثية الأبعاد لمشاريع محددة
- تحسين استخدام الموارد لتحقيق الأهداف الجديدة المخطط لها
- معرفة وتطبيق مبادئ التناسب في التمثيل الفني المتحرك
- التعرف على اللغة البصرية والتركيبية في تطوير الرسوم المتحركة

وحدة 7. مشاريع الرسوم المتحركة

- التعرف على ماهية إيقاف الحركة وأهميتها في عالم الفن والسينما
- تعلم كيفية صنع إنتاج سمعي بصري باستخدام تقنية إيقاف الحركة
- فهم أهمية السرد الجيد كخطوة أولى لإنشاء مشاريع مبتكرة تجذب الانتباه وتعمل
- بناء القصص من خلال تحديد الشخصيات والسيناريوهات والأحداث من خلال التخطيط لنص الرسوم المتحركة وما يجب تطويره
- استخدام التقنيات والاستراتيجيات التي تشجع إبداع المشاركين لإنشاء قصصهم
- فهم منهجية التعلم القائمة على المشاريع: توليد الأفكار والتخطيط والأهداف والاستراتيجيات والموارد والاختبار وتصحيح الأخطاء

وحدة 8. نمذجية ثلاثية الأبعاد

- التعرف على السمات الأساسية لأنظمة العرض ثلاثية الأبعاد
- نماذج وإضاءة وملمس وبيئات ثلاثية الأبعاد
- التطبيق في نمذجة الاشياء ثلاثية الأبعاد، الأساسيات التي تستند إليها أنواع الإسقاط المختلفة
- التعرف وتمكن من تطبيق المفاهيم المتعلقة بالتمثيل المسطح وثلاثي الأبعاد في الأشياء والمشاهد
- التعرف على كيفية تطبيق التقنيات المختلفة الموجودة لنمذجة الكائنات واستخدامها وفقًا لراحتك بناءً على الهندسة
- التعرف على برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد وخاصة Blender

وحدة 9. الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة

- تطبيق موارد الرسوم المتحركة من خلال التوضيح الرقمي
- التعرف على الأدوات الأكثر تطوراً للعمل باحترافية أكثر فعالية في تخصص الرسوم المتحركة
- دراسة المراجع البصرية الناجحة التي وضعت نماذج في استوديوهات الرسوم المتحركة المختلفة
- توضيح ضمن سلسلة من المبادئ حملة إعلانية سيتم تحريكها لاحقًا
- التمييز بين الاعتبارات الفنية عند العمل على الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد أو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

وحدة 10. الصور الرقمية

- التقاط الصورة ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على وسائط مختلفة
- التعرف على أساسيات تكنولوجيا التصوير الفوتوغرافي والسمعي البصري
- معرفة اللغة والموارد التعبيرية للتصوير الفوتوغرافي والمرئي والمسموع
- معرفة الأعمال الفوتوغرافية والسمعية والبصرية ذات الصلة
- ربط اللغات الرسمية والرمزية بوظائف محددة
- التعامل مع معدات الإضاءة والقياس الأساسية في التصوير الفوتوغرافي
- فهم سلوك وخصائص الضوء، وتقدير صفاته التعبيرية

وحدة 11. الطباعة

- التعرف على المبادئ النحوية للغة الرسوم وطبق قواعدها لوصف الأشياء والأفكار بوضوح ودقة
- معرفة أصل الحروف وأهميتها التاريخية
- التعرف على الطباعة ودراستها وتطبيقها بثبات على عمليات الرسم
- معرفة وتطبيق الأسس الجمالية للطباعة
- معرفة كيفية تحليل تقديم النصوص في هدف التصميم
- القدرة على القيام بعمل احترافي قائم على تنضيد الطباعة

وحدة 12. الرسم التوضيحي وفن رسم الحروف (lettering)

- الاستفادة من تخصص فن رسم الحروف (lettering) كوسيلة إبداعية للعمل وتحسين تقنيات الرسم المختلفة
- التعرف على الطباعة كصورة، وتوصيل المفاهيم من خلال إنشاء الحروف وتعديل تشريحها
- معرفة العلاقة بين الخط وفن رسم الحروف (lettering) والطباعة
- التحقيق في الترويج للطباعة من خلال الإعلان كمنصة لربط الفرد بالمشاعر التي يثيرها منتج معين
- إبراز الطباعة من خلال الوسائط المختلفة: البيئة الرقمية، والشبكات الاجتماعية، والرسوم المتحركة، وما إلى ذلك

وحدة 13. الأدوات الموجودة في مجموعة Adobe

- تقييم المزايا والأدوات المساعدة الرائعة التي توفرها الركيزتان الأساسيتان لـ Adobe: Photoshop و Illustrator
- التعرف على الأوامر الأساسية لكل برنامج والاستفادة من الخصائص الأساسية لكيفية عمل الصور النقطية والمتجهات
- تطوير الشخصية من خلال التمييز بشكل صحيح بين المبادئ التوجيهية للعملية بأكملها، وبلغت ذروتها مع اللقطات النهائية التي تمنحها ديناميكية أكبر
- إتقان التقنيات المعروفة بالفعل في كلا البرنامجين من خلال استخدام الأدوات المعقدة
- عرض الرسم التوضيحي المتجه كمورد سمعي بصري في مجال الرسوم المتحركة

> يلعب الرسم التوضيحي دورًا أساسيًا في تطوير ألعاب الفيديو اليوم: أتقن الأدوات الرئيسية في هذا المجال بفضل الماجستير المتقدم من TECH"

03

الكفاءات

سيكتسب طلاب هذا الماجستير المتقدم مهارات متقدمة في ابتكار الشخصيات والسيناريوهات وجميع أنواع العناصر والأشياء لألعاب الفيديو. بالإضافة إلى ذلك، سيتمكنون من دراسة أدوات الرسوم المتحركة والنمذجة ثلاثية الأبعاد بعمق، مما يؤهلهم للعمل فوراً في أي شركة في هذا القطاع. سيتعلمون أيضاً كيفية استخدام البرامج المتخصصة وتقنيات الرسم والتصميم الرقمي لتطوير مشاريع عالية الجودة.

بفضل المهارات في التصميم الجرافيكي والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والإخراج الفني التي ستكتسبها في هذا البرنامج، ستصبح محترفاً رائداً في مجال السمعي البصري"

الكفاءات العامة

- إنشاء مشاريع وسائط متعددة في أي سياق تواصلي
- تحليل مدى ملاءمة النهج المختلفة
- التأثير على الجمهور المستهدف بكفاءة
- مراقبة عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية لأجزاء الإنتاج
- تطوير باستخدام أدوات التوضيح الاحترافية الرئيسية، وتكييف منهجية عملك مع المهمة المطلوبة
- تطوير مشاريع من جميع الأنواع، من أسلوب الرسوم المتحركة إلى الأزياء أو السينما
- إتقان الرسم التوضيحي الاحترافي من منظور حديث ورقمي
- تطبيق تقنيات التوضيح الأكثر تقدمًا لتبسيط المشاريع والعمليات

"سيتيح لك هذا البرنامج تطوير مشاريع وسائط متعددة مبتكرة وجذابة لأي نوع من العملاء"

الكفاءات المحددة

- وصف خصائص وتأثيرات الثقافة السمعية البصرية
- إدارة الألوان في تطبيقك الرسومي
- استخدام اللغة أو اللغات السمعية المرئية
- عمل رسوم متحركة
- عمل رسوم متحركة ثنائية الأبعاد
- تطوير مشروع رسوم متحركة
- عمل نموذج ثلاثي الأبعاد
- التعرف على كيفية العمل مع التصوير الرقمي من جميع جوانبه
- الاستخدام الفعال للخطوط المختلفة
- إجراء إدارة الألوان الصحيحة في كل من Adobe Illustratorg Adobe Photoshop
- إنشاء صورة توضيحية باستخدام Procreate، وإدارة أدواته وفرشاته وتتبع الألوان
- التوضيح من خلال إزالة النص والسرد المدعوم بالصور حصريًا
- مرافقة الصور التي تم إنشاؤها باستخدام تقنيات رقمية متطورة للغاية مع النص نفسه
- إنشاء مشاريع تفكر في الحركة والسرد البصري
- تطوير قصة فكاهية تتبع المراحل التي يتكون منها المشروع خطوة بخطوة
- تصميم سيناريوهات ثلاثية الأبعاد، مع تطبيق الجماليات التي تم عملها سابقًا
- رسم أسر مطبعية تعرف الإرشادات اللازمة لتطورها البصري
- دراسة وتحليل الاتجاهات في تصميم الأزياء
- انشاء مشروع كتاب مصور، مع توضيح المراحل التي سيتم تنفيذها وأهداف تنفيذها بشكل صحيح

04

الهيكل والمحتوى

صُمم هذا البرنامج للطلاب لاكتساب مهارات متقدمة في استخدام أدوات التصميم وبرامج الوسائط المتعددة، وكذلك في إنشاء المحتوى المرئي لمختلف المنصات والوسائط الرقمية. يغطي المنهج الدراسي مجموعة واسعة من المواد، من نظرية التصميم الجرافيكي إلى الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، والنمذجة ثلاثية الأبعاد، وتصميم ألعاب الفيديو، وتطوير مشاريع الوسائط المتعددة. كما سيتعلم الطلاب أيضًا التسويق الرقمي وإنشاء المحتوى التفاعلي، مما سيمكنهم من التميز في سوق العمل التنافسي اليوم.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم (المعروفة بـ Relearning) التي تتبعها TECH، وهي نظام التعلُّم الذي تم تطوير هذا البرنامج من خلاله، التعلُّم بطريقة عملية وتشاركية"

الوحدة 1. الثقافة السمعية البصرية

1.1. ما بعد الحداثة في المجال السمعي البصري
1.1.1. ما هو ما بعد الحداثة؟
2.1.1. الثقافة الجماهيرية في عصر ما بعد الحداثة
3.1.1. انقطاع الخطابات الجدلية
4.1.1. ثقافة المحاكاة

2.1. السيميائية: رموز في الثقافة السمعية البصرية
1.2.1. ما هي السيميائية؟
2.2.1. سيميولوجيا أم سيميائية؟
3.2.1. الرموز السيميائية
4.2.1. الوافع البصرية

3.1. تعلم كيفية النظر
1.3.1. الصورة والسياق
2.3.1. النظرة الإثنوغرافية
3.3.1. التصوير الفوتوغرافي كمعبر للنظرات
4.3.1. الأنثروبولوجيا البصرية

4.1. تكوين الصورة
1.4.1. ملاحظات
2.4.1. التوازن الديناميكي
3.4.1. الوزن والاتجاه البصري
4.4.1. القواعد الاساسية

5.1. الجماليات السمعية والبصرية
1.5.1. ما هي الجمالية ؟
2.5.1. الفئات الجمالية
3.5.1. البشع والمدقع
4.5.1. الفن الهابط والمعسكر

6.1. أشكال جديدة ومتجددة من الوسائل السمعية والبصرية
1.6.1. فن الفيديو سريع الانتشار
2.6.1. البيانات الضخمة كممارسة فنية
3.6.1. رسم الخرائط بالفيديو
4.6.1. منسقو الأغاني الافتراضية

7.1. التناص كاستراتيجية إبداعية
1.7.1. ما هو التناص؟
2.7.1. الاقتباس
3.7.1. التلميح
4.7.1. السرقة الأدبية
5.7.1. التخصيص
6.7.1. المرجعية الذاتية
7.7.1. المحاكاة الساخرة

8.1. الحوار بين الفنون
1.8.1. الوساطة
2.8.1. تهجين الفنون
3.8.1. الكلاسيكية وفصل الفنون
4.8.1. الرومانسية والوحدة النهائية للفنون
5.8.1. الفن الكلي في الطليعة
6.8.1. روايات ترانسميديا

9.1. السينما الجديدة
1.9.1. العلاقات بين السينما والثقافة والتاريخ
2.9.1. تطور تكنولوجي (غير) يمكن التنبؤ به
3.9.1. السينما ماتت!
4.9.1. السينما الموسعة

10.1. صعود الفيلم الوثائقي
1.10.1. الوثائقي
2.10.1. استراتيجيات الموضوعية
3.10.1. صعول الفيلم الوثائي المزيف
4.10.1. اللقطات التي تم العثور عليها

الوحدة 2. مقدمة في اللون

1.2. اللون والمبادئ والخصائص
1.1.2. مقدمة في اللون
2.1.2. الضوء واللون: الحس المتزامن اللوني
3.1.2. سمات اللون
4.1.2. أصماغ و ملونات

2.2. الألوان في الدائرة اللونية
1.2.2. الدائرة اللونية
2.2.2. ألوان باردة ودافئة
3.2.2. الألوان الأساسية والمشتقة
4.2.2. العلاقات اللونية: الانسجام والتباين

3.2. سيكولوجية اللون
1.3.2. بناء معنى لون
2.3.2. الشحنة العاطفية
3.3.2. القيمة الدلالة والتضمينية
4.3.2. التسويق العاطفي. شحنة اللون

4.2. نظرية اللون
1.4.2. نظرية علمية. إيساك نيوتن
2.4.2. نظرية الألوان لجوته
3.4.2. الجمع بين نظرية الألوان لجوته
4.4.2. علم نفس اللون وفقًا لإيفا هيلر

5.2. الإصرار على تصنيف اللون
1.5.2. المخروط المزدوج لـ Guillermo Ostwald
2.5.2. صلب ألبرت مونسيل
3.5.2. مكعب ألفريدو هيكثيير
4.5.2. مثلث CIE (اللجنة الدولية للإكليراج)

6.2. الدراسة الفردية للألوان
1.6.2. اسود و ابيض
2.6.2. ألوان محايدة. المقياس الرمادي
3.6.2. أحادية اللون، ثنائية اللون، متعددة الألوان
4.6.2. الجوانب الرمزية والنفسية للألوان

7.2. نماذج الألوان
1.7.2. نموذج الطرح. الوضع CMYK
2.7.2. نموذج الإضافة. الوضع RGB
3.7.2. نموذج HSB
4.7.2. نظام بانتون. البانتونيرا

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 البوب ، لون الثقافات.
2.9.2. الإبداع واللون
3.9.2. الفنانين المعاصرين
4.9.2. تحليل وجهات النظر المختلفة

10.2. إدارة الألوان في البيئة الرقمية
1.10.2. مساحات اللون
2.10.2. ملامح اللون
3.10.2. Calibración de monitores
4.10.2. ما يجب أن نأخذه بعين الاعتبار

الوحدة 3. اللغة السمعية البصرية

1.3. اللغة السمعية البصرية
1.1.3. التعريف والهيكل
2.1.3. وظائف اللغة السمعية البصرية
3.1.3. الرموز في اللغة السمعية والبصرية
4.1.3. التاريخ والتسلسل والمشهد والتصوير والالتقاط

2.3. الكاميرا والصوت
1.2.3. مفاهيم أساسية
2.2.3. أهداف الكاميرا
3.2.3. أهمية الصوت
4.2.3. مواد تكميلية

3.3. تكوين الإطار
1.3.3. تصور الإطار
2.3.3. نظرية Gestalt
3.3.3. مبادئ التكوين
4.3.3. الإضاءة
5.3.3. تقييم الظلال

4.3. المكان
1.4.3. مساحة الفيلم
2.4.3. داخل وخارج الميدان
3.4.3. تصنيف المساحات
4.4.3. اللامكان

5.3. الوقت
1.5.3. وقت الفيلم
2.5.3. الشعور بالاستمرارية
3.5.3. الاضطرابات الزمنية: الاسترجاع والوميض للأمام

6.3. طباعة ديناميكية
1.6.3. الإيقاع
2.6.3. المونتاج كمؤشر للإيقاع
3.6.3. أصول المونتاج وعلاقته بالحياة العصرية

7.3. الحركة
1.7.3. أنواع الحركة
2.7.3. حركات الكاميرا
3.7.3. الاكسسوارات

8.3. قواعد السينما
1.8.3. العملية السمعية البصرية. المقياس
2.8.3. المسطح
3.8.3. تصنيف الخطط
4.8.3. تصنيف الخطط حسب الزاوية

9.3. دراماتيكية الحبكة
1.9.3. هيكل البرنامج النصي
2.9.3. التاريخ والحبكة والأسلوب
3.9.3. نموذج Syd Field
4.9.3. أنواع رواة القصص

10.3. بناء الشخصية
1.10.3. الشخصية في السرد الحالي
2.10.3. البطل بحسب جوزيف كامبل
3.10.3. بطل ما بعد الكلاسيكية
4.10.3. الوصايا العشر لRobert McKee
5.10.3. تحويل الشخصية
6.10.3. المغنطة

الوحدة 4. الجرافيكات المتحركة

1.4. مقدمة في الرسوم المتحركة
1.1.4. ¿ما هي الرسوم المتحركة أو؟ motion graphic
2.1.4. الوظيفة
3.1.4. الخصائص
4.1.4. تقنيات الرسوم المتحركة
2.4. رسم الكاريكاتير
1.2.4. ما هو؟
2.2.4. المبادئ الأساسية للرسم الكارتوني
3.2.4. التصميم الحجمي مقابل. الرسومات
4.2.4. المراجع
3.4. تصميم الشخصية طوال القصة
1.3.4. سنة 20: خرطوم مطاطي
2.3.4. سنة 40: Preston Blair
3.3.4. سنة 50 و60: الكرتون التكعيبية
4.3.4. الشخصيات التكميلية
4.4. مقدمة في الرسوم المتحركة للشخصيات في After Effects
1.4.4. طريقة الرسوم المتحركة
2.4.4. حركة ناقلات
3.4.4. مبادئ الرسوم المتحركة
4.4.4. Timing
5.4. المشروع: تحريك شخصية
1.5.4. توليد الأفكار
2.5.4. القصة المصورة (Storyboard)
3.5.4. المرحلة الأولى في تصميم الشخصية
4.5.4. المرحلة الثانية في تصميم الشخصية
6.4. المشروع: تطوير التخطيط
1.6.4. ?ماذا نعني بالتخطيط¿
2.6.4. الخطوات الأولى في تطوير التخطيطات
3.6.4. توحيد التخطيطات
4.6.4. اتصميم الرسوم المتحركة
7.4. المشروع: تنمية الشخصية المرئية
1.7.4. تنمية الشخصية المرئية
2.7.4. تطوير الخلفية المرئية
3.7.4. التطوير البصري للعناصر الإضافية
4.7.4. التصحيحات والتعديلات
8.4. المشروع: تطوير المشهد
1.8.4. صب خرسانة الرسومات
2.8.4. Styleframes
3.8.4. تحضير التخطيطات للرسوم المتحركة
4.8.4. إصلاحات
9.4. المشروع: الرسوم المتحركة I
1.9.4. تهيئة المشهد
2.9.4. التحركات الأولى
3.9.4. سيولة الحركات
4.9.4. إصلاحات بصرية
10.4. المشروع: الرسوم المتحركة II
1.10.4. تحريك وجه الشخصية
2.10.4. مراعاة تعبيرات الوجه
3.10.4. تنشيط الإجراءات
4.10.4. عمل المشي
5.10.4. تقديم المقترحات

الوحدة 5. التصميم للتلفزيون

1.5. عالم التلفزيون
1.1.5. كيف يؤثر التلفزيون على أسلوب حياتنا؟
2.1.5. بعض الحقائق العلمية
3.1.5. التصميم الجرافيكي على شاشة التلفزيون
4.1.5. إرشادات تصميم للتلفزيون
2.5. المؤثرات التلفزيونية
1.2.5. فوائد التعلم
2.2.5. التأثيرات العاطفية
3.2.5. التأثيرات على الاستجابة
4.2.5. التأثيرات على السلوكيات
3.5. التلفزيون والاستهلاك
1.3.5. استهلاك الإعلانات التلفزيونية
2.3.5. تدابير الاستهلاك الحرج
3.3.5. جمعيات المشاهدين
4.3.5. منصات جديدة في الاستهلاك التلفزيوني

الوحدة 6. الحركات ثنائية الأبعاد

1.6. مقدمة في الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
1.1.6. ما هي الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد؟
2.1.6. أصل وتطور ثنائي الأبعاد
3.1.6. الرسوم المتحركة التقليدية
4.1.6. المشاريع المنفذة في إطار ثنائي الأبعاد
2.6. مبادئ الرسوم المتحركة 1
1.2.6. السياق
2.2.6. الاسكواش والتمدد
3.2.6. التوقع
4.2.6. Staging
3.6. مبادئ الرسوم المتحركة II
1.3.6. عمل مستقيم للأمام واتخذ وضعية الوقوف
2.3.6. متابعة من خلال الإجراءات المتداخلة
3.3.6. إدخال بطيء وإبطاء للخارج
4.3.6. Arcs
5.3.6. عمل ثانوي
4.6. مبادئ الرسوم المتحركة III
1.4.6. Timing
2.4.6. المبالغة
3.4.6. رسم متين
4.4.6. Appeal
5.6. الرسوم المتحركة الرقمية
1.5.6. الرسوم المتحركة الرقمية بالمفاتيح والاستيفاء
2.5.6. الرسوم المتحركة الكرتونية مقابل. الشخصيات الافتراضية
3.5.6. الرسوم المتحركة الرقمية مع التعشيش والمنطق
4.5.6. ظهور تقنيات الرسوم المتحركة الجديدة
6.6. الرسوم المتحركة للفريق. أوراق
1.6.6. مدير الرسوم المتحركة
2.6.6. مشرف الرسوم المتحركة
3.6.6. الفنان الرسومي
4.6.6. المساعد والمتدخل
7.6. فيلم قصيرمتحرك ثنائي الأبعاد. المراجع
1.7.6. Paperman
2.7.6. Morning cowboy
3.7.6. My moon
4.7.6. الممارسة الأولى: البحث عن الافلام القصيرة

4.5. هوية التلفزيون
1.4.5. التحدث عن هوية التلفزيون
2.4.5. وظائف الهوية في وسيلة تلفزيونية
3.4.5. العلامة التجارية للتلفزيون
4.4.5. أمثلة بيانية
5.5. مواصفات تصميم الشاشة
1.5.5. المواصفات العامة
2.5.5. منطقة أمنية
3.5.5. تهيئة
4.5.5. اعتبارات في النصوص
5.5.5. الصور والرسومات
6.5. Adobe After Effects: التعرف على الواجهة
1.6.5. ما الغرض من هذا البرنامج؟
2.6.5. الواجهة ومساحة العمل
3.6.5. الأدوات الرئيسية
4.6.5. إنشاء التراكيب وحفظ الملف وتقديم
5. 7. Adobe After Effects: الرسوم المتحركة الأولية
1.7.5. طبقات
2.7.5. الإطارات الرئيسية:الإطارات المفتاحية
3.7.5. أمثلة الرسوم المتحركة
4.7.5. منحنيات السرعة
8.5. dobe After Effects: رسوم متحركة نصية وخلفية
1.8.5. إنشاء شاشات للحركة
2.8.5. الرسوم المتحركة على الشاشة: الخطوات الأولى
3.8.5. الرسوم المتحركة على الشاشة: التغمثق في الادوات
4.8.5. التحرير والعرض
9.5. الصوت في الإنتاج السمعي البصري
1.9.5. الصوت مهم
2.9.5. المبادئ الأساسية للصوت
3.9.5. التعامل مع الصوت في Adobe After Effects
4.9.5. تصدير الصوت في Adobe After Effects
10.5. إنشاء مشروع في Adobe After Effects
1.10.5. المراجع البصرية
2.10.5. ميزات المشروع
3.10.5. أفكار، ماذا أريد أن أفعل؟
4.10.5. تحقيق المنتج السمعي البصري الخاص بي

8.6. مشروع الرسوم المتحركة: بناء مدينتك
1.8.6. البدء: أداة ثلاثية الأبعاد في Illustrator
2.8.6. اختيار الطباعة
3.8.6. تنمية المدينة
4.8.6. بناء عناصر ثانوية
5.8.6. السيارات
9.6. مشروع الرسوم المتحركة: تحريك العناصر
1.9.6. التصدير إلى Adobe After Effects
2.9.6. تحريك العناصر الرئيسية
3.9.6. تحريك العناصر ثانوية
4.9.6. الرسوم المتحركة النهائية
10.6. التكيف مع الشاشات الجديدة. اكتمال المشروع
1.10.6. شاشات مبتكرة
2.10.6. العرض (Render)
3.10.6. فرملة اليد
4.10.6. المقدمة

الوحدة 7. مشاريع الرسوم المتحركة

1.7. مقدمة في إيقاف الحركة
1.1.7. تعريف المفهوم
2.1.7. الاختلافات بين وقف الحركة والرسوم المتحركة
3.1.7. استخدامات ومبادئ التوقف عن الحركة
4.1.7. أنواع إيقاف الحركة
2.7. السياق التاريخي
1.2.7. بدايات وقف الحركة
2.2.7. إيقاف الحركة كتقنية مؤثرات بصرية
3.2.7. تطور حركة التوقف
4.2.7. مراجع ببليوغرافية
3.7. التفكير في الرسوم المتحركة
1.3.7. أساسيات الرسوم المتحركة
2.3.7. المواد والأدوات
3.3.7. برنامج إيقاف الحركة للرسوم المتحركة
4.3.7. استوديو إيقاف الحركة للهاتف المحمول
4.7. الجوانب الفنية في وقف الحركة
1.4.7. الكاميرا
2.4.7. الإضاءة
3.4.7. الطبعة
4.4.7. برامج التحرير
5.7. خلق القصة
1.5.7. كيف تصنع قصة؟
2.5.7. عناصر ضمن السرد
3.5.7. شخصية الراوي
4.5.7. نصائح لإنشاء قصص قصيرة
6.7. ابتكار الشخصيات
1.6.7. العملية الإبداعية
2.6.7. أنواع الشخصيات
3.6.7. بطاقة الشخصيات
4.6.7. الممارسة الأولى: إنشاء ملف شخصية
7.7. تصميم الدمى المتحركة المتوقفة الحركة
1.7.7. رواية القصص بالدمى
2.7.7. منح الخصائص
3.7.7. المعدات
4.7.7. المراجع البصرية
8.7. خلق السيناريوهات
1.8.7. المشهد
2.8.7. أهمية السيناريو الجيد
3.8.7. تعيين حدود الميزانية
4.8.7. المراجع البصرية
9.7. رسوم متحركة متوقفة الحركة
1.9.7. الرسوم المتحركة للأشياء
2.9.7. الرسوم المتحركة للقطع
3.9.7. الصور الظلية
4.9.7. مسرح الظل
10.7. مشروع إيقاف الحركة
1.10.7. عرض وشرح المشروع
2.10.7. ابحث عن الأفكار والمراجع
3.10.7. تحضير مشروعنا
4.10.7. تحليل النتائج

الوحدة 8. نمذجة ثلاثية الأبعاد

1.8. المقدمة
1.1.8. الحجم
2.1.8. الحجم والقدرة
3.1.8. أنواع برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد
4.1.8. مشاريع النمذجة. المراجع

2.8. رسم بياني ثلاثي الأبعاد
1.2.8. ما هو الرسم البياني ثلاثي الأبعاد ؟
2.2.8. الأنواع المراجع البصرية
3.2.8. الرسم البياني ثلاثي الأبعاد في المجال المعماري
4.2.8. أنواع الرسوم البيانية ثلاثية الأبعاد
3.8. مقدمة في Blender
1.3.8. معرفة الواجهة
2.3.8. اللوحات ووجهات النظر
3.3.8. التقديم
4.3.8. التمرين الأول: إنشاء عرض
4.8. العناصر في Blender
1.4.8. نص ثلاثي الأبعاد
2.4.8. اللون والملمس
3.4.8. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
4.4.8. نمذجة للطباعة ثلاثية الأبعاد
5.8. الإضاءة في Blender
1.5.8. الإضاءة المحيطة
2.5.8. التمرين الثاني: تحضير مشهد بالضوء المحيطي
3.5.8. إضاءة غير مباشرة
4.5.8. الممارسة الثالثة: تحضير مشهد بضوء غير مباشر
6.8. صنع الأشياء الموجهة في Blender
1.6.8. التمرين 1: تكوين مجاني
2.6.8. التمرين 2: نمذجة كوب
3.6.8. التمرين 3: نمذجة فنجان
4.6.8. التمرين 4: نمذجة كرسي
7.8. أداء النمذجة من ميزات معينة
1.7.8. النموذج 1: نسخ العنصر بناءً على العروض
2.7.8. النموذج 2: نموذج عنصر عضوي
3.7.8. النموذج 3: جسم بسطح زجاجي
4.7.8. النموذج 4: جسم ينقل الضوء
8.8. المشروع: صالة عرض فنية
1.8.8. عرض وشرح المشروع
2.8.8. ما هو موضوع الصالة الخاصة بي؟ التبرير
3.8.8. أهداف المشروع
4.8.8. التسمية التفكير والتصميم ثلاثي الأبعاد

9.8. غرفة المعرض الفني: التصميم على المخطط
1.9.8. اسكتشات الغرفة الفنية في المخطط
2.9.8. النظر في التدابير
3.9.8. رفع خطط الرسم في Blender
4.9.8. تطبيق اللون، والقوام، وتصحيح التفاصيل
10.8. غرفة المعرض الفني: وضع العناصر
1.10.8. تصميم عناصر إضافية. الاداء
2.10.8. موقع العناصر. المخططات
3.10.8. موقع خفيف. المخططات
4.10.8. العرض النهائي. العروض ا

الوحدة 9. الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة

1.9. الرسوم المتحركة كوسيلة توضيحية
1.1.9. الرسم للتحريك
2.1.9. الرسومات الأولى
3.1.9. المقاربات والفنون النهائية
4.1.9. الرسم التوضيحي مع الحركة
2.9. تعقيد الرسوم المتحركة
1.2.9. التكنولوجيا في مجال الرسوم المتحركة
2.2.9. مفاتيح لتحريك العناصر
3.2.9. الأساليب والتقنيات الجديد
3.9. نماذج النجاح في الرسوم المتحركة
1.3.9. الاعتراف بالنجاح
2.3.9. أفضل استوديوهات الرسوم المتحركة
3.3.9. الاتجاهات البصرية
4.3.9. الأفلام القصيرة والأفلام الروائية
4.9. التكنولوجيا الحالية في الرسوم المتحركة
1.4.9. ماذا نحتاج لتحريك الرسم التوضيحي؟
2.4.9. البرامج المتاحة للتحريك
3.4.9. إعطاء الحياة للشخصية والمكان
5.9. تصور قصة الرسوم المتحركة
1.5.9. المفهوم الجرافيكي
2.5.9. السيناريو والقصة المصورة (Storyboard)
3.5.9. نمذجة الأشكال
4.5.9. التطورات التقنية

6.9. تطبيق الرسم التوضيحي على حملة إعلانية
1.6.9. الرسم التوضيحي الإعلاني
2.6.9. المراجع
3.6.9. ماذا نريد أن نقول؟
4.6.9. ترجمة الأفكار إلى وسائط رقمية
7.9. التوليف الرسومي
1.7.9. الاقل هو الاكثر
2.7.9. التوضيح بدقة
3.7.9. الهندسة في التوضيح
8.9. تصميم قصة رسوم متحركة ثنائية الأبعاد
1.8.9. الرسم التوضيحي ثنائي الأبعاد
2.8.9. الاعتبارات الفنية في الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
3.8.9. سرد القصص بتقنية ثنائية الأبعاد
4.8.9. سيناريوهات ثنائية الأبعاد
9.9. تصميم قصة رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد
1.9.9. الرسم توضيحي ثلاثي الأبعاد
2.9.9. الاعتبارات الفنية في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
3.9.9. الحجم والنمذجة
4.9.9. المنظور في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
10.9. فن محاكاة ثلاثية الأبعاد بأبعاد ثنائية
1.10.9. الإدراك البصري في الرسوم المتحركة
2.10.9. القوام في الرسوم المتحركة
3.10.9. الضوء والحجم
4.10.9. المراجع البصرية

الوحدة 10. الصور الرقمية

1.10. مقدمة لوسائل التصوير الفوتوغرافي المعاصرة
1.1.10. أصول التصوير الفوتوغرافي: الكاميرا الغامضة
2.1.10. إصلاح الصورة. المعالم: daguerreotype و calytype
3.1.10. الكاميرا ذات الثقب
4.1.10. اللقطة الفوتوغرافية. Kodak وتعميم البيئة
2.10. مبادئ التصوير الرقمي
1.2.10. تصوير الشارع: التصوير كمرآة اجتماعيةا
2.2.10. أساسيات التصوير الرقمي
3.2.10. JPG و RAW
4.2.10. المعمل الرقمي
3.10. المفاهيم والمعدات وتقنيات التصوير الفوتوغرافي
1.3.10. الكاميرا: الزاوية البصرية والعدسات
2.3.10. مقياس التعرض. تعديل التعرض
3.3.10. عناصر التحكم في الصورة
4.3.10. الممارسة 1: التحكم في الكاميرا
4.10. الإضاءة
1.4.10. الضوء الطبيعي وأهميته
2.4.10. خصائص الضوء
3.4.10. الضوء المستمر وضوء النمذجة
4.4.10. مخططات الإضاءة
5.4.10. إكسسوارات لمعالجة الضوء
6.4.10. الخلفيات. الأدوات التجارية
5.10. الفلاش
1.5.10. الوظائف الرئيسية للوميض
2.5.10. أنواع الوميض
3.5.10. وميض الشعلة
4.5.10. المميزات والعيوب
6.10. التصوير الفوتوغرافي بكاميرا احترافية
1.6.10. تصوير أسلوب الحياة. بحثا عن الأرجاء
2.6.10. الممارسة 2: تشغيل الأضواء
3.6.10. الممارسة 3: المساحات السلبية
4.6.10. الممارسة 4: التقاط المشاعر
7.10. التصوير الفوتوغرافي المتحرك: مقدمة
1.7.10. كاميرا جيبنا ومواد أخرى
2.7.10. الحصول على أفضل جودة
3.7.10. الحيل التركيبية
4.7.10. خلق البيئة
8.10. التصوير الفوتوغرافي المتنقل: المشروع
1.8.10. الطبقة المسطحة
2.8.10. التصوير الداخلي
3.8.10. الأفكار الإبداعية من أين تبدأ؟
4.8.10. الممارسة 5: الصور الأولى
9.10. التصوير الفوتوغرافي المتحرك: التحرير
1.9.10. تحرير الصور باستخدام Snapseed
2.9.10. تحرير الصور باستخدام VSCO
3.9.10. تحرير الصور باستخدام Instagram
4.9.10. الممارسة 6: تحرير الصور الفوتوغرافية الخاصة بك

10.10. مشروع التصوير الفوتوغرافي الإبداعي
1.10.10. المؤلفون المرجعيون في الإبداع الفوتوغرافي المعاصر
2.10.10. المحفظة الفوتوغرافية
3.10.10. المراجع المرئية للمحفظة
4.10.10. بناء محفظة النتائج الخاصة بك

الوحدة 11. الطباعة

1.11. مقدمة في الطباعة
1.1.11. ما هي الطباعة ؟
2.1.11. دور الطباعة في التصميم الرسومي
3.1.11. التسلسل والتباين والشكل والتناقض
4.1.11. العلاقة والاختلافات بين الطباعة والخط والحروف والطباعة على الحروف
2.11. الأصل المتعدد للكتابة
1.2.11. الكتابة الأيديوجرافية
2.2.11. الأبجدية الفينيقية
3.2.11. الأبجدية الرومانية
4.2.11. الإصلاح الكارولنجي
5.2.11. الأبجدية اللاتينية الحديثة
3.11. بدايات الطباعة
1.3.11. الطباعة حقبة جديدة أول الطابعات
2.3.11. الثورة الصناعية: الطباعة الحجرية
3.3.11. الحداثة: بدايات الطباعة التجارية
4.3.11. الطلائع
5.3.11. فترة ما بين الحربين
4.11. دور مدارس التصميم في الطباعة
1.4.11. Bauhaus
2.4.11. Herbert Bayer
3.4.11. علم نفس الجشطالت
4.4.11. المدرسة السويسرية
5.11. الطباعة الحالية
1.5.11. 0691-0791، بوادر الثورة
2.5.11. ما بعد الحداثة والتفكيك والتكنولوجيا
3.5.11. إلى أين تتجه الطباعة
4.5.11. الخطوط التي حددت الاتجاه
6.11. النموذج المطبعي الأول
1.6.11. تشريح الحروف
2.6.11. قياسات وخصائص النوع
3.6.11. العائلات المطبعية
4.6.11. صندوق عالي وصندوق منخفض وحروف صغيرة
5.6.11. الفرق بين الطباعة والخط وعائلة الخط
6.6.11. شرائح وخطوط وعناصر هندسية
7.11. النموذج المطبعي II
1.7.11. تركيبة مطبعية
2.7.11. تنسيقات الخطوط المطبعية (PostScript-TrueType-OpenType)
3.7.11. تراخيص الطباعة
4.7.11. من يجب أن يشتري الترخيص، العميل أو المصمم؟
8.11. التصحيح المطبعي. تكوين النصوص
1.8.11. المسافات بين الحروف. تتبع تقنين الأحرف
2.8.11. المسافة بين الكلمات. المربع
3.8.11. تباعد الأسطر
4.8.11. جسم الحرف
5.8.11. سمات النص
9.11. رسم الحروف
1.9.11. العملية الإبداعية
2.9.11. المواد التقليدية والرقمية
3.9.11. استخدام لوح الرسم و الايباد
4.9.11. الطباعة الرقمية: الخطوط العريضة والصور النقطية
10.11. ملصقات مطبعية
1.10.11. الخط كأساس لرسم الحروف
2.10.11. كيف تصنع تركيبة مطبعية مؤثرة؟
3.10.11. المراجع البصرية
4.10.11. مرحلة الرسم
5.10.11. المشروع

الوحدة 12. الرسم التوضيحي والحروف

1.12. عودة فن رسم الحروف (lettering)
1.1.12. فن رسم الحروف (lettering) والطباعة
2.1.12. تطور فن رسم الحروف (lettering)
3.1.12. الغرض من إنشاء الحروف
4.1.12. أساسيات الكتابة بالحروف

2.12. الطباعة كتوضيح
1.2.12. الحرف كصورة
2.2.12. الطباعة كهوية
3.2.12. صورة الشركة والطباعة
3.12. تصميم عائلة الخطوط
1.3.12. التشريح المطبعي
2.3.12. التصميم الرباعي
3.3.12. الجوانب التقنية
4.3.12. العناصر الزخرفية
4.12. الخط وفن رسم الحروف (lettering) والطباعة
1.4.12. الخط في التصميم
2.4.12. إمكانية القراءة في فن رسم الحروف (lettering)
3.4.12. الطباعة الجديدة
5.12. تصور ورسم الحرف
1.5.12. التصميم الاحترافي فن رسم الحروف (lettering)
2.5.12. تحويل الحروف إلى صور
3.5.12. الرسم في الأبجدية المطبعية
6.12. فن رسم الحروف (lettering) والإعلان
1.6.12. الطباعة في الإعلان
2.6.12. ترويج المنتجات من خلال النص
3.6.12. التأثير البصري
4.6.12. الإقناع من خلال التسويق
7.12. الطباعة في بيئة الشركات
1.7.12. هوية الشركة من خلال الصور
2.7.12. ابتكار هوية بدون شعار
3.7.12. اللون والجمالية المطبعية
4.7.12. اللمسات الأخيرة وغيرها من التأثيرات
8.12. الطباعة في البيئة الرقمية
1.8.12. الطباعة في التطبيقات المحمولة
2.8.12. الطباعة في اللافتات الإعلانية
3.8.12. الطباعة في بيئة الويب
9.12. الطباعة في الرسوم المتحركة
1.9.12. الرسومات المتحركة
2.9.12. إرشادات الرسوم المتحركة للعمل مع الخطوط
3.9.12. التأثيرات والاعتبارات التقنية
4.9.12. المراجع الجمالية
10.12. تصميم فن رسم الحروف (lettering) للشبكات الاجتماعية
1.10.12. تفضيلات المستخدم الحالي على الشبكات الاجتماعية
2.10.12. تصور المحتوى على المنصات
3.10.12. التبادل الثقافي
4.10.12. فن رسم الحروف (lettering) على شبكات التواصل الاجتماعي

الوحدة 13. الأدوات الموجودة في مجموعة Adobe

1.13. تصميم المشروع مع Adobe Photoshop
1.1.13. Photoshop كقماش لتوضيح
2.1.13. مزايا استخدام Photoshop لتصميم مشاريع الرسم التوضيحي
3.1.13. طبقات الرسم التوضيحي لدينا
4.1.13. تنسيقات الملفات المثلى والتصدير
2.13. تحسين فرشنا باستخدام Photoshop
1.2.13. الفرشاة بشكل افتراضي
2.2.13. تركيب الفرشاة
3.2.13. صقل الفرشاة
4.2.13. تقنيات التلوين باستخدام فرشنا
3.13. أدوات الألوان في Photoshop
1.3.13. اللون والتوازن البصري
2.3.13. الإختلاف
3.3.13. الضوء والتظليل
4.3.13. الوحدة التركيبية
4.13. تصميم الشخصيات باستخدام Photoshop
1.4.13. الرسم والرسومات
2.4.13. التحسين الخطي
3.4.13. التلوين والتعريف
4.4.13. التشطيبات النهائية
5.13. وسائط مختلطة في Photoshop
1.5.13. جمالية الكولاج
2.5.13. دمج الأنماط البصرية
3.5.13. تطبيق الموارد المختلطة
6.13. تصميم المشروع مع Adobe Illustrator
1.6.13. استخدام الموارد المتاحة
2.6.13. التنظيم البصري في مساحة العمل
3.6.13. وضع النماذج الأولية والتحقق من صحتها
4.6.13. إدارة الحجم واللون

7.13. الرسم التوضيحي للناقلات والطلاقة في الرسم التوضيحي
1.7.13. التحكم في الأوامر والإجراءات المثلى
2.7.13. التفكير في نظام متجه
3.7.13. الرسم الهندسي
8.13. تحسين الرسم في Illustrator
1.8.13. خلق الأنماط
2.8.13. القوام
3.8.13. تصميم خشبة المسرح الإفتراضية
4.8.13. إجراءات معقدة
9.13. الرسوم المتحركة باستخدام برنامج Illustrator وAfter Effects
1.9.13. الرسوم المتحركة المتجهة
2.9.13. الأدوات الأساسية للإدارة
3.9.13. الاستمرارية والتطوير
4.9.13. تصدير الملفات وعرضها
10.13. الرسم التوضيحي والهوية المؤسسية لوسائل الإعلام الجديدة
1.10.13. الرسم التوضيحي كصورة مرئية للشركات
2.10.13. تطبيق وتعريف الموارد البصرية
3.10.13. تصميم هوية رسومية بدون شعار
4.10.13. التدقيق الرسومي لوسائط الإعلام

الوحدة 14. الرسم التوضيحي باستخدام جهاز iPad

1.14. الرسم اليدوي
1.1.14. الاعتبارات السابقة
2.1.14. iPad كأداة
3.1.14. الجوانب الرسمية
4.1.14. الواجهة والتقنية
2.14. Procreate: تقنيات التوضيح الإبداعية
1.2.14. إنشاء مشروع
2.2.14. الأشكال
3.2.14. إدارة الأدوات
4.2.14. الفرشاة
3.14. Procreate: صورة مصورة
1.3.14. التحليلات
2.3.14. التركيب
3.3.14. التَخطِيط
4.3.14. الحشوة
4.14. التقنيات التقليدية مع Procreate
1.4.14. الرسم التقليدي على الكمبيوتر اللوحي
2.4.14. التظليل والتعقب
3.4.14. الحجم والتطوير
4.4.14. المناظر الطبيعية والواقع
5.14. الأنماط المرئية في Procreate
1.5.14. تصور النمط
2.5.14. المسارات والموارد
3.5.14. مزيج من التقنيات
6.14. الرسم التوضيحي الطبيعي
1.6.14. المناظر الطبيعية كوسيلة
2.6.14. معرفة الوسط
3.6.14. الضوء كحجم
4.6.14. بناء المناظر الطبيعية
7.14. رسم توضيحي واقعي
1.7.14. تعقيد الواقعية
2.7.14. التصور الفوتوغرافي
3.7.14. بناء نموذج واقعي
8.14. تصميم الرسوم المتحركة (cartoon) لـ Procreate
1.8.14. المراجع البصرية
2.8.14. التشريح والجسم
3.8.14. قصة الشخصية
4.8.14. قصة الشخصية
9.14. إنشاء القصة المصورة في Procreate
1.9.14. كيف تحدد القصة المصورة (Storyboard) ؟
2.9.14. مراحل القصة المصورة وعناصرها
3.9.14. الرسوم المتحركة و القصة المصورة (Storyboard)
10.14. السرد الرقمي المطبق على التوضيح
1.10.14. لماذا من المهم مقارنة التطبيقات؟
2.10.14. التوضيح المتجه على daPi
3.10.14. رسم توضيحي للصور النقطية على daPi
4.10.14. رسم ثلاثي الأبعاد على daPi
5.10.14. تطبيقات الرسم التوضيحي الاحترافية على iPad

الوحدة 15. رواية القصص الرقمية المطبقة على الرسم التوضيحي

1.15. كيفية تحويل السرد الرقمي إلى الرسم التوضيحي؟
1.1.15. السرد الرقمي
2.1.15. فن رواية القصص
3.1.15. الموارد المتوفرة
2.15. الثقافة الإلكترونية والفن الرقمي
1.2.15. ثقافة الفضاء الإلكتروني في القرن الجديد
2.2.15. الثقافة المطبقة على التكنولوجيا
3.2.15. رسامون ناجحون في البيئة الرقمية
3.15. الرسم التوضيحي السردي
1.3.15. رواية قصة
2.3.15. النص والصقل
3.3.15. الاستمرارية
4.3.15. عناصر سردية أخرى
4.15. الرسم التوضيحي والسيميائيات
1.4.15. السيميولوجيا في مجال التوضيح
2.4.15. الرمز كمورد
3.4.15. تركيبة الصورة
5.15. رسومات تتحدث عن نفسها
1.5.15. حذف النص
2.5.15. التعبير الجرافيكي
3.5.15. رسم التفكير في خطاب
4.5.15. الرسم الطفولي كنموذج
6.15. السرد الرقمي كمورد تعليمي
1.6.15. التطور السردي
2.6.15. البيئة الفائقة
3.6.15. بيئة الوسائط المتعددة
7.15. قوة سرد القصص (Storytelling)
1.7.15. الاستفادة من سرد القصص (Storytelling)
2.7.15. إدارة الخطاب
3.7.15. الإجراءات التكميلية
4.7.15. تطبيق الفوارق الدقيقة
8.15. الاتجاهات الرئيسية في الرسم التوضيحي
1.8.15. الفنانين الناجحين
2.8.15. الأنماط البصرية التي ميزت التاريخ
3.8.15. نسخ أو تحديد النمط الخاص؟
4.8.15. طلب العميل المحتمل
9.15. تقنيات التحسين البصري السردي
1.9.15. السرد البصري
2.9.15. الانسجام والتباين
3.9.15. التواصل مع التاريخ
4.9.15. الرموز البصرية
10.15. الهوية البصرية السردية للشخصية
1.10.15. تحديد الشخصية
2.10.15. السلوك والإيماءات
3.10.15. السيرة الذاتية
4.10.15. دعم الكلام والإسقاط الرسومي

الوحدة 16. الرسم التوضيحي التحريري

1.16. التفكير في الدعم
1.1.16. تصميم وتوضيح التحرير
2.1.16. النماذج المتاحة
3.1.16. الطباعة أم التصدير الرقمي؟
4.1.16. التسلسل الهرمي والنص
2.16. المرافقة الأدبية
1.2.16. النص يملي الرسومات
2.2.16. كيف نوضح ما نقرأه ؟
3.2.16. ما هي الجمالية الأنسب ؟
3.16. تقنيات التوضيح التحريرية
1.3.16. تقنية التحرير
2.3.16. الاعتبارات التقنية
3.3.16. ما وراء الصورة
4.16. الفكاهة الجرافيكية
1.4.16. القصص المصورة الجرافيكية
2.4.16. الفكاهة والتوضيح
3.4.16. التعبير والنقد
4.4.16. الوسائل والموارد
5.16. العلاقة بين النص والصورة
1.5.16. الطباعة في الرسم التوضيحي
2.5.16. الطباعة كصورة
3.5.16. الطباعة المبتكرة
4.5.16. التسلسل الهرمي بين النص والصورة
6.16. الرسم التوضيحي في المجلات
1.6.16. المجلة كدعم
2.6.16. لماذا التوضيح في المجلة؟
3.6.16. التنسيقات والمواصفات التقنية
4.6.16. اللمسات الأخيرة

7.16. الرسم التوضيحي في الكتالوجات أو الكتيبات
1.7.16. الكتالوج وتطبيقاته الجرافيكية
2.7.16. الهوية الجرافيكية للوسائط المطبوعة
3.7.16. الإمكانيات الإبداعية
4.7.16. هندسة الورق
8.16. الرسوم التوضيحية في الكتب والروايات
1.8.16. الرواية المصورة
2.8.16. درجة التقدير
3.8.16. الرسوم التوضيحية في قصص الأطفال
9.16. الرسم التوضيحي في الصحافة
1.9.16. البساطة الرسومية
2.9.16. مساحات للتوضيح
3.9.16. المراجع الرئيسية
4.9.16. الجدل الرسومي
10.16. التوضيح الرقمي المطبوع
1.10.16. الاعتبارات السابقة للطباعة
2.10.16. الاختبارات والمقارنة
3.10.16. الأحبار واستنساخ الألوان
4.10.16. محاكاة تقنية تقليدية على الورق

الوحدة 17. رسم توضيحي احترافي يركز على القصص المصورة

1.17. القصص المصورة كوسيلة للتعبير
1.1.17. القصص المصورة كوسيلة اتصال رسومية
2.1.17. تصميم الرسوم الهزلية المرئية
3.1.17. استنساخ الألوان في القصص المصورة
2.17. تقنيات الرسوم الهزلية وتطورها
1.2.17. بدايات القصص المصورة
2.2.17. التطور الجرافيكي
3.2.17. الدوافع السردية
4.2.17. تمثيل العناصر
3.17. التفكير الرسمي
1.3.17. هيكل القصة المصورة
2.3.17. رواية القصة
3.3.17. تصميم الشخصيات
4.3.17. تصميم السيناريوهات
5.3.17. خطاب المشاهد
4.17. نوع الأبطال الخارقين
1.4.17. القصة المصورة للأبطال الخارقين
2.4.17. حالة القصة المصورة من Marvel
3.4.17. حالة القصة المصورة من DC
4.4.17. التصميم المرئي
5.17. النوع الرائع والمغامرة
1.5.17. النوع الخيالي
2.5.17. تصميم الشخصيات الرائعة
3.5.17. الموارد والمراجع البصرية
6.17. القصة المصورة في آسيا
1.6.17. المبادئ المرئية للرسم التوضيحي في آسيا
2.6.17. تصميم الخط في الشرق
3.6.17. السرد المرئي للقصص المصورة
4.6.17. التصميم الجرافيكي الشرقي
7.17. التطوير التقني للمانغا
1.7.17. تصميم المانغا
2.7.17. الجوانب الرسمية والهيكل
3.7.17. رواية القصص (Storytelling) والقصص المصورة
8.17. العلاقة بين المانغا والأنمي
1.8.17. الرسوم المتحركة في اليابان
2.8.17. ميزات الأنمي
3.8.17. عملية تصميم الأنمي
4.8.17. التقنيات البصرية في الأنمي
9.17. القصة المصورة في الوسائط الرقمية
1.9.17. القصة المصورة من خلال الشاشة
2.9.17. الرسوم المتحركة في القصة المصورة
3.9.17. توازن الألوان والرموز البصرية
4.9.17. هيكل الرسوم والأشكال
10.17. المشروع : تصميم قصة مصورة شخصية
1.10.17. تعريف الأهداف
2.10.17. القصة لتطويرها
3.10.17. الشخصيات والممثلين
4.10.17. تصميم خشبة المسرح الإفتراضية
5.10.17. الأشكال

الوحدة 18. فن التصور (Concept Art)

1.18. ما هو مفهوم الفن (Concept Art)؟
- 1.1.18. تعريف واستخدام المفهوم
- 2.1.18. تطبيق مفهوم الفن على وسائل الإعلام الجديدة
- 3.1.18. التطوير الرقمي لمفهوم الفن (Concept Art)

2.18. اللون والتكوين الرقمي
- 1.2.18. اللوحة الرقمية
- 2.2.18. المكتبات ولوحات الألوان
- 3.2.18. التلوين الرقمي
- 4.2.18. تطبيق الملمس

3.18. تقنيات النحت التقليدية
- 1.3.18. الرسم التوضيحي الذي تم إحضاره للنحت
- 2.3.18. تقنيات النمذجة النحتية
- 3.3.18. القوام والحجم
- 4.3.18. مشروع النحت

4.18. الرسم والتركيب ثلاثي الأبعاد
- 1.4.18. الرسم بالتصميم ثلاثي الأبعاد
- 2.4.18. القوام الطبيعي والاصطناعي ثلاثي الأبعاد
- 3.4.18. دراسة حالة: الواقعية في ألعاب الفيديو

5.18. نمذجة الشخصيات والرسوم المتحركة
- 1.5.18. تعريف الحرف ثلاثي الأبعاد
- 2.5.18. البرمجيات المستخدمة
- 3.5.18. الدعم التقني
- 4.5.18. الأدوات المستخدمة

6.18. تعريف الكائنات والسيناريوهات
- 1.6.18. المشهد التوضيحي
- 2.6.18. تصميم السيناريو في الإسقاط المتساوي القياس
- 3.6.18. الكائنات التكميلية
- 4.6.18. زخرفة البيئة

7.18. اللغة السينمائية
- 1.7.18. سينما الرسوم المتحركة
- 2.7.18. الموارد الجرافيكية المرئية
- 3.7.18. الجرافيكات المتحركة
- 4.7.18. صورة حقيقية مقابل الرسوم المتحركة بالكمبيوتر

8.18. اللمسات والصقل الجمالي
- 1.8.18. الأخطاء الشائعة في التصميم ثلاثي الأبعاد
- 2.8.18. تقديم درجة أكبر من الواقعية
- 3.8.18. المواصفات التقنية

9.18. محاكاة لمشروع ثلاثي الأبعاد
- 1.9.18. التصميم الحجمي
- 2.9.18. الفضاء والحركة
- 3.9.18. الجماليات البصرية للعناصر
- 4.9.18. اللقطات النهائية

10.18. الاتجاه الفني للمشروع
- 1.10.18. وظائف التوجيه الفني
- 2.10.18. تحليل المنتج
- 3.10.18. الاعتبارات التقنية
- 4.10.18. تقييم المشاريع

الوحدة 19. الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء

1.19. تسويق الأزياء
- 1.1.19. هيكل سوق الأزياء
- 2.1.19. البحث والتخطيط
- 3.1.19. ترويج الموضة
- 4.1.19. االعلامات التجارية (branding) المطبقة على الموضة

2.19. دور الرسام في الموضة
- 1.2.19. أسس المصور الرقمي
- 2.2.19. الرسم التوضيحي في مجال الموضة
- 3.2.19. تطوير الأزياء من خلال التصميم

3.19. التقنيات الإبداعية التي تركز على الموضة
- 1.3.19. الفن في العملية الإبداعية
- 2.3.19. تحديد مواقع أسواق الأزياء
- 3.3.19. منتج الأزياء والعلامة التجارية
- 4.3.19. الاتجاهات الكلية والاتجاهات الجزئية

4.19. التطوير المرئي لقطعة أزياء
- 1.4.19. الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء
- 2.4.19. المراجع المرئية للموضة
- 3.4.19. التقنيات التجريبية
- 4.4.19. اللون والنسيج

5.19. الجماليات في الموضة
- 1.5.19. الاتجاهات في تصميم الأزياء
- 2.5.19. االطليعة في تصميم الأزياء
- 3.5.19. الإلهام عند توضيح منتجات الموضة
- 4.5.19. التصميم الشامل في الموضة

6.19. التنمية الصناعية
1.6.19. الاعتبارات التقنية للتصميم
2.6.19. الإنتاج في الموضة
3.6.19. تقنيات الطباعة
7.19. توضيح حول الدعم
1.7.19. رسم توضيحي حول الدعامات المعقدة
2.7.19. أزياء مستوحاة من الرسم
3.7.19. الإنتاج الفني
8.19. المراجع العالمية في تصميم الأزياء
1.8.19. المصممون والمصممات العظماء
2.8.19. المساهمة الكبيرة للتنوير
3.8.19. الأزياء في تصميم المجلة
4.8.19. التأثير من خلال اللون
9.19. تصميم الختم
1.9.19. الختم على القطعة
2.9.19. تطبيق التصميم الجرافيكي
3.9.19. تصميم النمط
4.9.19. الأزياء الراقية
10.19. المشروع: تصميم مجموعة الأزياء
1.10.19. أهداف النموذج الأولي
2.10.19. مبادئ التصميم لتوضيح المنتج
3.10.19. الرسومات والتنوير
4.10.19. العبوة (gnigakcap) في تصميم الأزياء
5.10.19. الإنتاج والتوزيع

الوحدة 20. التقنيات والإجراءات في التوضيح

1.20. تطبيق جماليات القرن العشرين
1.1.20. المثالية البصرية
2.1.20. فن البوب في وسائل الإعلام الجديدة
3.1.20. الرسم التوضيحي السايكدلي
4.1.20. تطوير النمط الرجعي
2.20. رسم توضيحي موجه لتصميم المنتج
1.2.20. التعقيد الرسمي
2.2.20. االتغليف القديم كمرجع رسومي
3.2.20. التصميم الاسكندنافي
4.2.20. التوجه البصري في التغليف (Packaging)
3.20. الرسم التوضيحي في اللافتات
1.3.20. الملصق كوسيلة للاتصال
2.3.20. الأغراض المرئية للملصق
3.3.20. تطبيق وسائل الإعلام الجديدة على الملصقات
4.20. الرسوم التوضيحية في هذا النوع من الأفلام
1.4.20. اللافتات في السينما
2.4.20. الملصقات في الرسوم المتحركة
3.4.20. الصناعة الرقمية
4.4.20. الإبداع في التكوين
5.20. الرسم التوضيحي في المشاريع السمعية والبصرية
1.5.20. رسم توضيحي للعرض في السيناريوهات
2.5.20. الرسم التوضيحي مع الحركة
3.5.20. رسم توضيحي لرسم خرائط الفيديو (Video Mapping)
4.5.20. تصميم المدرجات أو المساحات التفاعلية
6.20. التنوير في سوق العمل
1.6.20. تحضير الملفات
2.6.20. تسليم المنتجات
3.6.20. الاتصال بالطابعة أو الموردين
4.6.20. الاجتماع مع العميل
5.6.20. الميزانية النهائية
7.20. الرسم التوضيحي الموجه نحو اللافتات
1.7.20. الأيقونات العالمية
2.7.20. اللافتات الشاملة
3.7.20. دراسة الرموز
4.7.20. تصميم اللافتات
8.20. رسم توضيحي في تصميم UX
1.8.20. مبادئ توجيهية لتصميم واجهة بينية
2.8.20. تصميم الرسوم البيانية
3.8.20. توضيح النمط المرئي للواجهة
9.20. إنشاء حافظة مهنية
1.9.20. هيكل الحافظة
2.9.20. تصنيف العمل
3.9.20. توضيح الحافظة ونمذجتها
4.9.20. المواد والملحقات
10.20. المشروع: تصميم ألبوم صور
1.10.20. عرض المشروع
2.10.20. أهداف المشروع
3.10.20. موضوع المشروع
4.10.20. التطوير البصري للمشروع
5.10.20. الفنون النهائية والتشطيبات

05

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.

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 "

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. 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 سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

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

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.

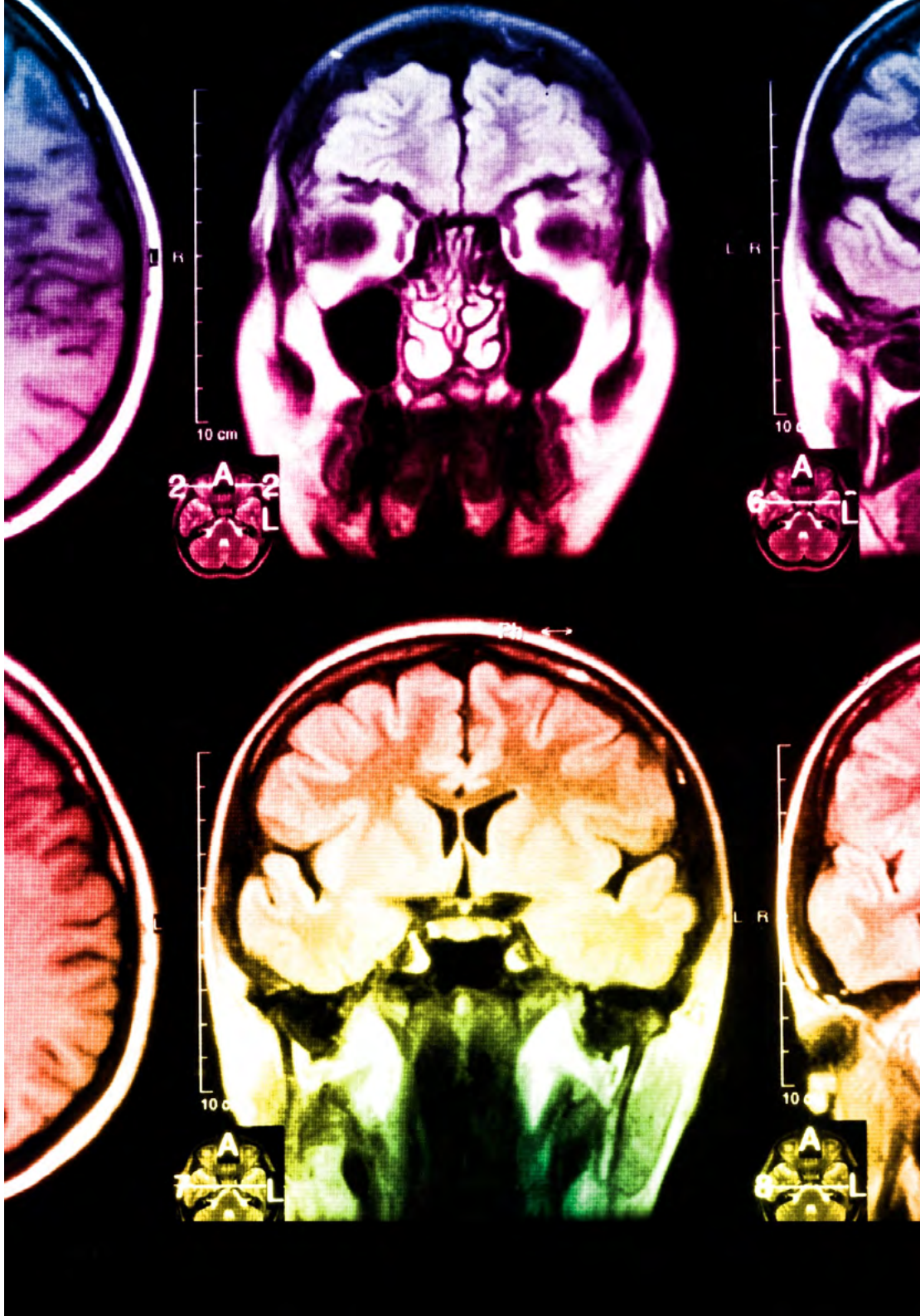
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

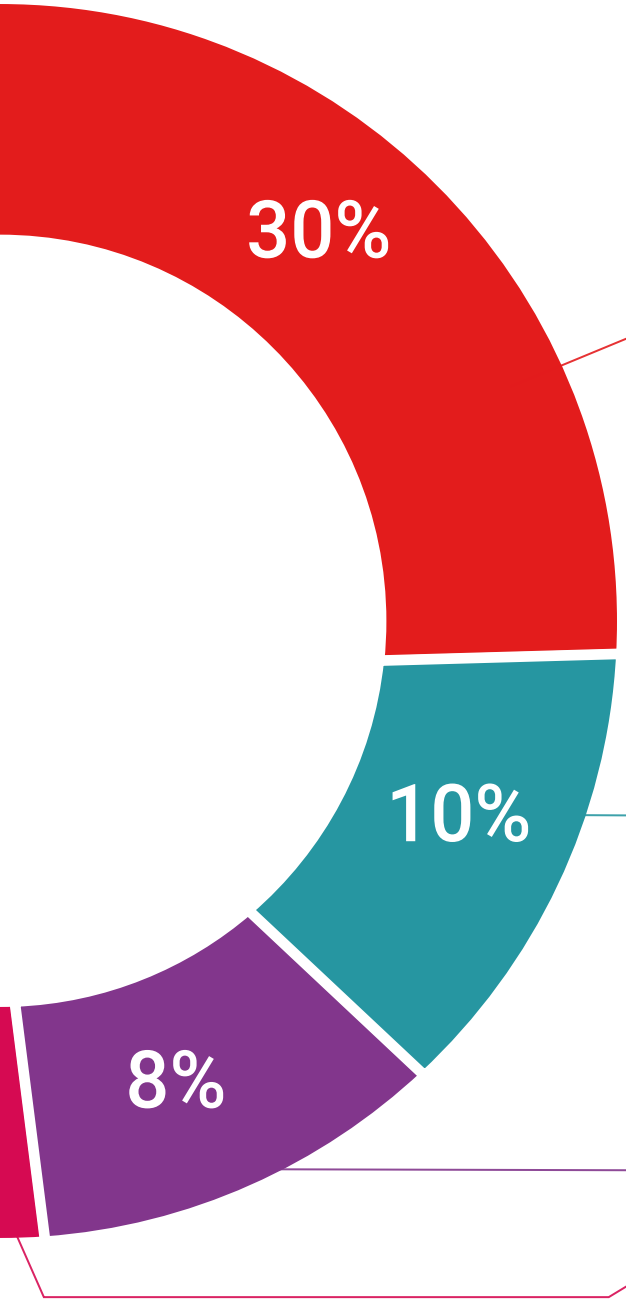
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل.
حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

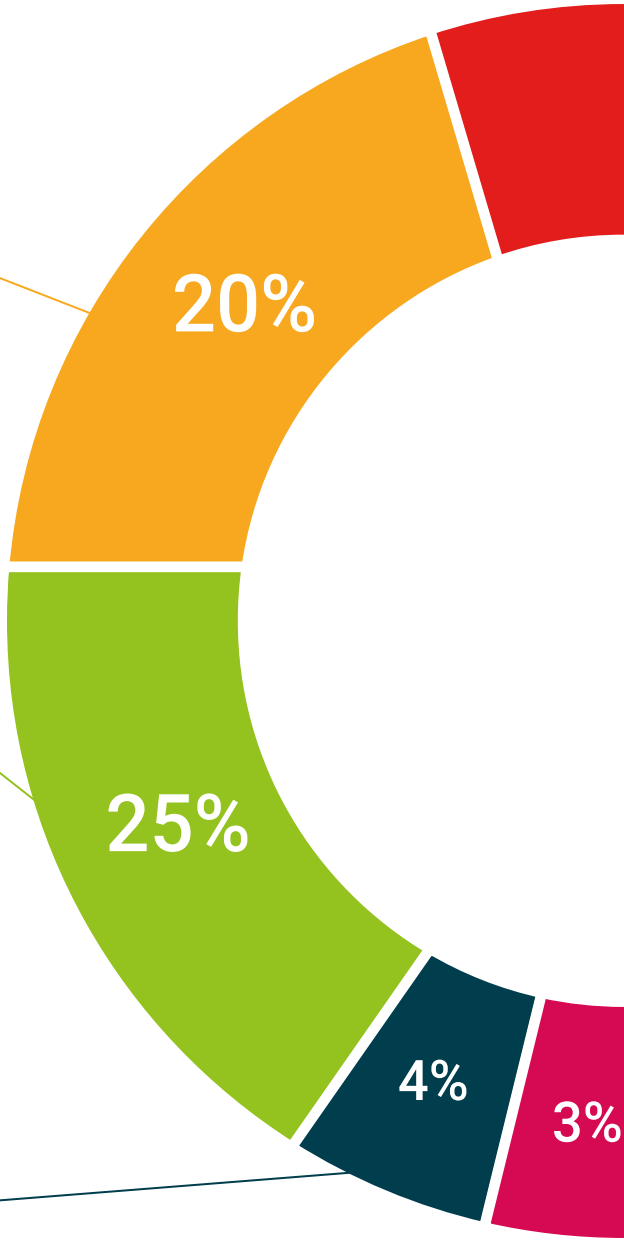
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

يضمن الماجستير المتقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل الماجستير المتقدم الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي درجة **الماجستير المتقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **الماجستير المتقدم** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: **ماجستير متقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **سنتين**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير متقدم

في

الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 3000 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

يجب أن يكون هذا المؤهل الخاص مصحوبًا دائمًا بالمؤهل الجامعي التمكيني الصادر عن السلطات المختصة بالإعتماد للممارسة المهنية في كل بلد.

ماجستير متقدم في الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	اللغافة السمعية البصرية	إجباري	150
1º	مقدمة في اللون	إجباري	150
1º	اللغة السمعية البصرية	إجباري	150
1º	الجرافيكات المتحركة	إجباري	150
1º	التصميم للتلفزيون	إجباري	150
1º	الحركات ثنائية الأبعاد	إجباري	150
1º	مشاريع الرسوم المتحركة	إجباري	150
1º	نمذجة ثلاثية الأبعاد	إجباري	150
1º	الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة	إجباري	150
1º	الصور الرقمية	إجباري	150
2º	الطباعة	إجباري	150
2º	الرسم التوضيحي والحروف	إجباري	150
2º	الأدوات الموجودة في مجموعة Adobe	إجباري	150
2º	الرسم التوضيحي باستخدام جهاز iPad	إجباري	150
2º	رواية القصص الرقمية المطبقة على الرسم التوضيحي	إجباري	150
2º	الرسم التوضيحي التجريبي	إجباري	150
2º	رسم توضيحي اختراقي يركز على القصص المصورة	إجباري	150
2º	فن التصور (Concept Art)	إجباري	150
2º	الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء	إجباري	150
2º	التقنيات والإجراءات في التوضيح	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

ماجستير متقدم
الرسم التوضيحي وتصميم الوسائط المتعددة

tech الجامعة التيكنولوجية