

كلية العمارة والتصميم
قسم التحريك والوسائط المتعددة

	رمز النموذج : QFO-AP-VA-008	اسم النموذج : خطة المادة الدراسية	
	رقم الإصدار: 2 (Rev)	الجهة المصدرة: نائب الرئيس للشؤون الأكاديمية	
	تاريخ الإصدار: 2021-11-3	الجهة المدققة : اللجنة العليا لضمان الجودة	
	عدد صفحات النموذج : 7		

معلومات المادة

المتطلب السابق		اسم المادة	رقم المادة
التشريح الفني 0181112		تصميم الشخصيات والخلفيات Character design and backgrounds	1230232
رقم القاعة	وقت المحاضرة	نوع المادة	
هندسة العمارة 61402	ن ر 11:10-1:10	<input type="checkbox"/> متطلب جامعة <input type="checkbox"/> متطلب كلية <input type="checkbox"/> متطلب تخص إجباري <input type="checkbox"/> اختياري	

معلومات عضو هيئة التدريس

الاسم	رقم المكتب	رقم الهاتف	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
اينس نبيل درادكة	416	0770262697	12:45-2:00 ن ر	inesdaradkeh@hotmail.com idaradkeh@philadelphia.edu.jo

نمط التعلم المستخدم في تدريس المادة

نمط التعلم المستخدم			
<input type="checkbox"/> تعلم مدمج	<input type="checkbox"/> تعلم إلكتروني	<input type="checkbox"/> تعلم وجاهي	
نموذج التعلم المستخدم			
وجاهي	غير متزامن	متزامن	النسبة المئوية
100%			

وصف المادة

وصف المادة	تتناول هذه المادة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الأبعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الأبعاد وتقنيات وخامات تصنيعها مع التركيز على ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها وكذلك تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة.
------------	---

مخرجات تعلم المادة

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج
المعرفة		
K1	معرفة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الأبعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الأبعاد وتقنيات وخامات تصنيعها.	Kp1
K2	معرفة ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها.	Kp2
K3	معرفة تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة .	Kp3
المهارات		
S1	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.	Sp1
S2	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات من عدة جوانب أمامية وخلفية وجانبية لتتناسب مع عملية التحريك.	Sp2
S3	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.	Sp2
الاتجاهات		
A1	أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الإرشادية.	Ap2
A2	والاطلاع على الأساليب المختلفة في رسم الشخصيات وطريقة أظهارها وكذلك المشاهد المختلفة من الخلفيات.	Ap2

الكتاب المقرر	
الكتب والمراجع الداعمة	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studying new techniques of composing 2D animation with 3D animation required for Animation Film production, Dr. Ayman Raafat Ismail Elgndy Lecturer at Media Department - Faculty of Science and Arts - German University. 2. How To Draw Comics The Marvel Way - Stan Lee and John Buscema:

<ol style="list-style-type: none"> 1. How To Draw Faces- Front View: CARTOONING 101 #1 How To Draw Faces- Front View: CARTOONING 101 #1 - YouTube 2. How To Draw Hair For Men & Boys: CARTOONING 101 #8 How To Draw Hair For Men & Boys: CARTOONING 101 #8 - YouTube 3. HOW TO DRAW: LIPS Basic Steps HOW TO DRAW: LIPS Basic Steps (ENG Subtitles) - YouTube 4. How To Draw Faces- Side View: CARTOONING 101 #3 How To Draw Faces- Side View: CARTOONING 101 #3 - YouTube <p>5. CoMic: Complementary Task Learning & Mimicry for Reusable Skills (mlr.press)</p> <p>6. Culture and 3D animation: A study of how culture and body language affects the perception of animated 3D characters (diva-portal.se)</p> <p>7. Instant 2D Animation from 3D Motion Cartoon Animator (reallusion.com)</p>	المواقع الإلكترونية الداعمة
<input type="checkbox"/> أخرى <input type="checkbox"/> منصة تعليمية افتراضية <input type="checkbox"/> مختبر <input type="checkbox"/> قاعة دراسية (مرسم) 	البيئة المادية للتدريس

مصادر التعلم

الجدول الزمني للقاء الطلبة والمواضيع المقررة

المرجع	المهام	أسلوب التعلم*	الموضوع	الأسبوع
دليل الطالب، موقع الجامعة.		مناقشة صفية	شرح رؤية ورسالة الكلية، واهداف ومخرجات تعلم المادة	1
		محاضرة من قبل المدرس	مقدمة عامة عن الرسوم المتحركة	2
	البدء بعمل السكتشات وتطبيق النسب الصحيحة من خلال الرسم .	محاضرة من قبل المدرس / الاستعانة بنماذج اولية عن لوحات السرد	المراحل المبكرة لاستخدام الرسوم المتحركة	3
	البدء بعمل السكتشات وتطبيق النسب الصحيحة من خلال الرسم .	محاضرة تتضمن شرح نظري/ فيديوهات داعمة	التعرف على أنواع الرسوم المتحركة	4

		محاضرة تتضمن الشرح من قبل المدرس.	المعايير التي تدخل في تصميم شخصيات الرسوم	5
	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	محاضرة من قبل المدرس / مشاريع الرسم الفردية.	التعرف على المبادئ الخاصة بالرسوم 1	6
		محاضرة من قبل المدرس / مشاريع الرسم الفردية.	التعرف على المبادئ الخاصة بالرسوم 2	7
	رسم تصور واضح للقصص السردية وتوظيف سيناريو مناسب	تعلم من خلال الرسم	<u>امتحان نصف الفصل</u> عملي داخل القاعة الدراسية ينجز من خلال محاضرتين .	8
	رسم سكتشات توضيحية بتسلسل قصصي واضح	تعلم من خلال محاضرة/ الاستعانة بنماذج لقصص مصورة.	التعرف على المبادئ الخاصة بالرسوم 3	9
	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	تعلم من خلال الرسم	التعرف على مبادئ الرسم الصحيحة	10
	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	تعلم من خلال الرسم	التدريب على العصف الذهني السريع	11
	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	تعلم من خلال الرسم	التدريب على ابتكار تصميم كرتوني)	12
	رسم سكتشات	تعلم من خلال الرسم	متابعة رسم الشخصيات الكرتونية بالاضافة للتطرق الى تعبيرات الوجه وزوايا المنظور	13
	رسم سكتشات	تعلم من خلال الرسم	التركيز على دراسة أنواع مختلفة من الشخصيات الكرتونية	14
	رسم سكتشات	تعلم من خلال الرسم	متابعة خطوات رسم الشخصية الكرتونية وانهائها بالشكل الصحيح	15

16	الامتحان النهائي	تعلم من خلال الرسم .	مناقشة التسليم النهائي للعمل من قبل لجنة متخصصة.
	إظهار مستوى جيد من مهارات الرسم لوضعيات حركية مختلفة / رسم الرسوم المتحركة بما يتضمن تطوير الشخصيات بصورة فردية.		

*تشمل أساليب التعلم: محاضرة، فيديوهات توضيحية، تعلم من خلال الرسم، تعلم من خلال معاينة للوحات سرد قصصي، تعلم تشاركي، مجموعات نقاش، مناظرات، وغيرها

مساهمة المادة في تطوير مهارات الطالب

استخدام التكنولوجيا	50%
مهارات الاتصال والتواصل	40%
التطبيق العملي في المادة	10%

أساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات

أسلوب التقييم	العلامة	توقيت التقييم (الأسبوع الدراسي)	مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم
امتحان منتصف الفصل	30%	الاسبوع الثامن	K1/ S2
أعمال فصلية*	30%	مقسمة الى عدة فترات	K2/K3/ S1/ S2/ C1
الامتحان النهائي	40%	الاسبوع السادس عشر	K1/ K2/ K3/ S1/ S2/ C1/ C2
المجموع	100%		

مواصلة مخرجات تعلم المادة مع أساليب التعلم والتقييم

الرقم	مخرجات تعلم المادة	أسلوب التعلم*	أسلوب التقييم**
	المعرفة		
K1	معرفة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الأبعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الأبعاد وتقنيات وخامات تصنيعها.	محاضرات	مشروع فردي

K2	معرفة ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها.	محاضرات	مشروع فردي
K3	معرفة تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة .	محاضرات	مشروع فردي
المهارات			
S1	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.	محاضرات	مشروع فردي
S2	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات من عدة جوانب أمامية وخلفية وجانبية لتتناسب مع عملية التحريك.	محاضرات	مشروع فردي
S3	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.	محاضرات	مشروع فردي
الاتجاهات			
C1	أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الإرشادية.	تعلم من خلال التمارين	مشروع فردي
C2	والاطلاع على الأساليب المختلفة في رسم الشخصيات وطريقة اظهارها وكذلك المشاهد المختلفة من الخلفيات.	تعلم من خلال التمارين	مشروع فردي

سياسات المادة

السياسة	متطلبات السياسة
النجاح في المادة	الحد الأدنى للنجاح في المادة هو (50%) والحد الأدنى للعلامة النهائية هو (35%).
الغياب عن الامتحانات	<ul style="list-style-type: none"> كل من يتغيب عن امتحان فصلي معطن عنه بدون عذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، توضع له علامة صفر في ذلك الامتحان وتحسب في علامته النهائية. كل من يتغيب عن امتحان فصلي معطن عنه بعذر مريض أو قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، عليه أن يقدم ما يثبت عذره خلال أسبوع من تاريخ زوال العذر، وفي هذه الحالة على مدرس المادة أن يعقد امتحاناً تعويضياً للطالب. كل من تغيب عن امتحان نهائي بعذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة عليه أن يقدم ما يثبت عذره خلال ثلاثة أيام من تاريخ عقد ذلك الامتحان.
الدوام (المواظبة)	لا يسمح للطالب بالتغيب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة، أي ما يعادل ست محاضرات أيام (ن ر)، وسبع محاضرات أيام (ح ث م). وإذا غاب الطالب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة دون عذر مرضي أو قهري يقبله عميد الكلية، يحرم من التقدم للامتحان النهائي وتعتبر نتيجته في تلك المادة (صفرًا)، أما إذا كان الغياب بسبب المرض أو لعذر قهري يقبله عميد الكلية التي تطرح المادة، يعتبر منسحباً من تلك المادة وتطبق عليه أحكام الانسحاب.
النزاهة الأكاديمية	تولي جامعة فيلادلفيا موضوع النزاهة الأكاديمية اهتمامًا خاصًا، ويتم تطبيق العقوبات المنصوص عليها في تعليمات الجامعة بمن يثبت عليه القيام بعمل ينتهك النزاهة الأكاديمية مثل: العش، الانتحال (السرقه الأكاديمية)، التواطؤ، حقوق الملكية الفكرية.

مخرجات تعلم البرنامج التي يتم تقييمها في المادة

الرقم	مخرجات تعلم البرنامج	اسم المادة التي تقيم المخرج	أسلوب التقييم	مستوى الأداء المستهدف
AP1	القدرة على العمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي.	تصميم الشخصيات والخلفيات	رسم فردي ينفذه الطالب كأحد مهام المادة، ويتم تقييمه في الاسبوع	100% من الطلاب يحصلون على علامة 68% أو
AP2	مواكبة لتطورات المحلية والعالمية فكرياً وتقنياً.	0181233		

أعلى في سلم تقييم الأداء.	السادس عشر من الفصل الدراسي.			
------------------------------	---------------------------------	--	--	--

وصف متطلبات تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

الوصف التفصيلي لمتطلب تقييم المخرج	رقم المخرج
مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي.	AP1

سلم تقييم أداء متطلب تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

100% من الطلاب يحصلون على علامة 68% أو أعلى في سلم تقييم الأداء.
--