رقم الوثيقة	رقم الإصدار	تاريخ الإصدار	الصفحة
QF01/CS416A	1.0	2022-2-9	4/1
الوصف التفصيلي للمادة الدراسية – إجراءات لجنة الخطة الدراسية والمصادر التعليمية			

رقم الخطة الدراسية	**2022/2021**	**التخصص**	**علم الحاسوب**
رقم المادة الدراسية	1001314	**اسم المادة الدراسية**	**وسائط متعددة**
عدد الساعات المعتمدة	**3**	**المتطلب السابق للمادة**	1001130
نوع المادة الدراسية	متطلب جامعة اجباري ☐ متطلب جامعة اختياري ☐ **متطلب كلية اجباري** ☐ متطلب عائلة علوم انسانية ☐ ✓ متطلب تخصص اجباري ☐ متطلب تخصص اختياري		
نمط تدريس المادة	☐ تعلم الكتروني كامل	☐ **تعلم مدمج**	✓ تعلم وجاهي
النموذج التدريسي	☐ (2 متزامن: 1 غير متزامن)	☐ **(1 وجاهي: 1 غير متزامن)**	✓ وجاهي
رابط المساق على المنصة		**رابط منصة الاختبارات**	

معلومات عضو هيئة التدريس والشعب الدراسية *(تعبأ في كل فصل دراسي من قبل مدرس المادة)*

الاسم	**الرتبة الأكاديمية**	**رقم المكتب**	**رقم الهاتف**	**البريد الالكتروني**
الساعات المكتبية (اليوم/الساعة)				
رقم الشعبة	**وقتها**	**مكانها**	**عدد الطلبة**	**نمط تدريسها**	**النموذج المعتمد**

الوصف المختصر للمادة الدراسية

This course is designed for students interested in careers in the Media and Design Arts Pathway, in the Arts, Media and Entertainment industry sector. Students will be introduced to industry-standard tools, skills, and materials that they can manipulate as the primary means of creative expression. Students will explore basic applications of various multimedia tools to create visual, aural, and written projects in both digital and print format.

مصادر التعلم

معلومات الكتاب المقرر (العنوان، المؤلف، تاريخ الإصدار، دار النشر)	An Introduction to Digital Multimedia, T.M. Savage and K.E. Vogel , Jones Second Edition 2013& Bartlett Learning,
مصادر التعلم المساندة (كتب، قواعد بيانات، دوريات، برمجيات، تطبيقات، أخرى)	.1 An Introduction to Digital Multimedia, T.M. Savage and K.E. Vogel , Jones & Bartlett Learning, 2013 Second Edition .2 .3
المواقع الالكترونية الداعمة	
البيئة المادية للتدريس	✓ **قاعة دراسية** ☐ مختبر / مشغل ✓ **منصة تعليمية افتراضية** ☐ أخرى

مخرجات تعلم المادة الدراسية

(K= Knowledge, S= Skills, C= Competences)

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم البرنامج المرتبط
المعرفة		
CK1	Introduce students with Learn more advanced Flash features for drawing and animating at their own pace.	K2
CK2	Allow the students to create authentic Flash projects that incorporate drawing, animation, interaction, and multimedia elements.	K2
CK3	Introduce students to participate in class discussion and activities.	K2
CK4	Introduce students to participate in an online class environment for the purpose of learning, sharing resources and ideas, and communication.	K2
CK5	Allow the students to work as a team to complete real-world Flash projects.	K2
الكفايات		
CC1	**Apply a program and Develop applications using the CS3 Adobe Flash**	**C3**
CC2	**Employ flash programming environments to develop good web site quality**	C4
المهارات		
CS1	Understand data representations.	S4
CS2	Understand and differentiate between Images (Types, Colors, Computer Models, Formats, Applications, 3D animation tools).	S5
CS3	Understand the use of texts, fonts, faces, styles, metrics, leading and kerning.	S6
CS4	Differentiate between Multimedia Authoring metaphors, Multimedia production, Multimedia presentation, and automatic authoring.	S6
CS5	Know how to develop Flash Basics via Creating Masks, Motion, Motion guides, Animations, and buttons.	S7
CS6	Develop a complete action scripts using ActionScript 3 to handle events and manipulate a Flash via functions and arrays.	S7

آليات التقييم المباشر لنتاجات التعلم

نوع التقييم/ نمط التعلم	التعلم الالكتروني	التعلم المدمج	التعلم الوجاهي
امتحان منتصف الفصل	%30	%20	**%30**
المشاركة + مشروع	%0	%10	**%30**
اللقاءات التفاعلية غير المتزامنة	%30	%30	**0**
الامتحان النهائي	%40	%40	**%40**

- *اللقاءات التفاعلية غير التزامنية هي الأنشطة والمهام والمشاريع والواجبات والأبحاث والعمل ضمن مجموعات طلابية...الخ*

جدول اللقاءات المتزامنة / الوجاهية وموضوعاتها

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المرجع**
1	**Flash CS3:** - Flash Basics	وجاهي	Chapter 6, 7
2	Create Masks,	وجاهي	Chapter 6, 7
3	Motion, Motion guides,	وجاهي	Chapter 6, 7
4	Animations,	وجاهي	Chapter 6, 7
5	buttons, etc.	وجاهي	Chapter 6, 7
6	**ActionScript programming:** - Event Handler.	وجاهي	Chapter 8
7	ActionScript 3 basics.	وجاهي	Chapter 9
8	**ActionScript programming:** ActionScript 3 Functions. .	وجاهي	Chapter 9
9	ActionScripts Array	وجاهي	Chapter 9
10	**Fundamentals of Multimedia:** - Introduction and Multimedia data representations.	وجاهي	Chapter 1, 2, 3
11	- A taste of Multimedia (Tasks and Concerns).	وجاهي	Chapter 1, 2, 3
12	Images (Types, Colors, Computer Models, Formats, Applications, 3D animation tools).	وجاهي	Chapter 1, 2, 3
13	**Multimedia Authoring and Tools:** - Multimedia Authoring metaphors,	وجاهي	Chapter 5
14	- Multimedia production, - Multimedia presentation, automatic authoring.	وجاهي	Chapter 5
15	**Text in Multimedia:** Use texts, fonts, faces, styles, metrics, leading and kerning, cases, etc.	وجاهي	Chapter 4
16	الامتحان النهائي		

** اساليب التعلم: محاضرة، تعلم معكوس، تعلم من خلال المشاريع، تعلم من خلال حل المشكلات، تعلم تشاركي ... الخ.*

*** المرجع: صفحات في كتاب، قاعدة بيانات، محاضرة مسجلة، محتوى على منصة التعلم الالكتروني، فيديو، موقع...الخ*

جدول اللقاءات التفاعلية غير المتزامنة *(في حال التعلم الالكتروني والتعلم المدمج)*

الأسبوع	المهمة	المراجع	طريقة التسليم
1			
2			
3			
4			

			5
			6
			7
			8
			9
			10
			11
			12
			13
			14
			15