**وصف مقرر (الوسائط المتعددة)**

|  |
| --- |
| **وصف المقرر** |
| إن الهدف من نظم الوسائط المتعددة هو تعريف الطالب بالمبادئ الأساسية لهذا الحقل المعرفي المهم و كيفية التعامل مع مختلف الوسائط عند الرغبة في بناء نظم وسائط متعددة. كما يهدف إلى تزويد الطالب بالمعارف الخاصة بمفاهيم عامة حول استخدام معطيات غير تقليدية (صوت، صورة، فيديو) عند بناء نظم الوسائط المتعددة. |

|  |  |
| --- | --- |
| **1. المؤسسة التعليمية** | وزارة التعليم العالي والبحث العلمي |
| **2. القسم الجامعي/المركز** | الحاسبات |
| **3. اسم/رمز المقرر** | **الوسائط المتعددة** |
| **4. البرامج التي يدخل فيها** | مادة دراسية مشتركة |
| **5. أشكال الحضور المتاحة** | اسبوعيا / نظري و عملي |
| **6. الفصل/السنة** | الفصل الثاني/السنة الرابعة |
| **7. عدد الساعات الدراسية (الكلي)** | نظري: 2 ساعة/أسبوع  عملي: 2 ساعة/أسبوع  عدد الساعات الدراسية الكلي : 60 ساعة/فصل / 15 اسبوع |
| **8. تاريخ إعداد هذا الوصف** | كانون الثاني/2018 |
| **9. أهداف المقرر** | |
| تعريف الطالب بالوسائط المتعددة و تطبيقاتها الواسعة. و سيكون الطالب في نهاية هذا المقرر ملماً بالمفاهيم التالية:   1. التعريف بالوسائط المتعددة واستخداماتها. 2. التعرف على خصائص وسمات العناصر التي تتكون منها الوسائط المتعددة (الصوت، الصورة، النصوص، الفيديو، الخ) 3. التعريف بأنواع الوسائط التي تستخدم في نظم الوسائط المتعددة. 4. العديد من تفنيات ضغط الوسائط المتعددة: ضغط محافظ وضغط فاقد. 5. بعض معايير ضغط الصوت والصورة والفيديو. بعض بروتوكولات نقل الوسائط المتعددة عبر الشبكات المحلية والإنترنت. | |

|  |
| --- |
| **10. مخرجات التعلم وطرائق التعليم والتعلم والتقييم** |
| **أ- المعرفة والفهم**   1. تعريف الطالب بجميع عناصر الوسائط المتعددة وطريقه عملها والاستفادة منها . 2. تعريف الطالب على كيفية البرمجه وصناعه المشاريع الخاصة بالوسائط المتعددة. 3. يصف الطالب التقدم والمتابعه للتكنلوجيا في تطور الوسائط المتعددة. 4. تعريف الطالب بخصائص وسمات العناصر التي تتكون منها الوسائط المتعددة (الصوت، الصورة، النصوص، الفيديو، الخ) |
| **ب- المهارات الخاصة بالموضوع**  ب1 –يكتسب الطالب استخدام بعض برمجيات تأليف وتصميم الوسائط المتعددة.  ب2 - يكتسب الطالب مهارة تطبيق الطرق البرمجية الحديثه في انشاء مشاريع الوسائط المتعددة.  ب3 - يكتسب الطالب مهارة في انشاء تطبيقات الكترونية تخص الصوت او الصور او القيدو او الرسوم المتحركة.  ب4- يكتسب الطالب مهارة استخدام افضل طرق البرمجه في اعداد ادوات الوسائط المتعددة ونطببقاتها. |
| **طرائق التعليم والتعلم** |
| محاضرات نظرية، تجارب المختبر العملية، المناقشة والحوار، العصف الذهني، الأمثلة والمسائل المستخدمة لتحقيق الأهداف. |
| **طرائق التقييم** |
| امتحانات يومية، امتحانات مفاجئة، امتحانات موثقة، امتحانات فصلية،تعليم تعاوني (كروبات), امتحانات نهائية، أسئلة ومناقشات شفهية أثناء المحاضرات، واجبات بيتية. |
| **ج- مهارات التفكير**  ج1- تطوير قدرة الطالب للعمل على أداء الواجبات وتسليمها في الموعد المقرر.  ج2- التفكير المنطقي وايجاد الطرق في مهارة التحليل.  ج3- تطوير قدرة الطالب على انجاز مهام التحليل وبناء الاستنتاج الصحيح وتحديد الحقائق المعرفة في وصف المشكلة.  ج4- زيادة قابلية الطالب ومهار ته في بناء نظم ذكية لها القدرة على الاستنتاج وايجاد حلول مناسبة. |
| **طرائق التعليم والتعلم** |
| 1- توظيف قابلية التدريسي وخبرته في إيصال المادة العلمية للطالب واشعار الطالب باهمية الوقت.  2- تكليف الطلاب بإعداد تقارير عن مادة معينة وبذلك يتم تحفيز الطلاب على تعلم المبادئ الأولية للبحث العلمي  3- تكليف الطلاب بإجراء التجارب المختبرية بأنفسهم بعد قيام المدرس بشرح بسيط عن طريقة إجراء التجربة، وبذلك تتاح للطالب فرصة استنباط وتحليل النتائج المختبرية  4- المناقشات المستمرة في جميع تطبيقات الوسائط المتعددة . |
| **طرائق التقييم** |
| امتحانات مفاجئة، امتحانات موثقة، امتحانات فصلية، امتحانات نهائية، أسئلة ومناقشات شفهية أثناء المحاضرات، واجبات بيتية. |
| **د- المهارات العامة والمنقولة ( المهارات الأخرى المتعلقة بقابلية التوظيف والتطور الشخصي)**  د1- زيادة التواصل بين الأفراد، الأمر الذي يسهم في بناء مجتمع التعلم  د2- تنمية الجوانب الوجدانية المتعددة كحب الاستطلاع والاتجاه الايجابي نحو التعلم والقيم الاجتماعية والاستقلالية في التعلم والثقة بالنفس  د3- تنمية الجوانب المهارية لدى الطلاب  د4- تعلم تحديد الأولويات الصحيحة لأي مشكلة  د5- تنمية احترام الوقت والزمن في انجاز وتنفيذ الأعمال  د6- تنمية روح التنافس الشريف بين مجموعات العمل سعياً لجودة العمل والتميز والتنوع في الأداء  د7- تطوير روح الخلق والإبداع  د8- تنمية تقدير العمل وتحمل المسؤولية والالتزام. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **11. بنية المقرر** | | | | | |
| **عدد الأسابيع** | **عدد الساعات** | **مخرجات التعلم المطلوبة** | **اسم الوحدة/المساق أو الموضوع** | **طريقة التعليم** | **طريقة التقييم** |
| 1 | 2 ن + 2 ع | كما مذكور في الفقرة 10أ | 1. Introduction for Multimedia | محاضرات نظرية، تجارب المختبر العملية، المناقشة والحوار، العصف الذهني، الأمثلة والمسائل المستخدمة لتحقيق الأهداف | امتحانات مفاجئة، امتحانات موثقة، امتحانات فصلية، امتحانات نهائية، أسئلة ومناقشات شفهية أثناء المحاضرات، واجبات بيتية |
| 2 | 2 ن + 2 ع | Multimedia Fundamentals.2 |
| 2 | 2 ن + 2 ع | 1. Multimedia Element: Text |
| 2 | 2 ن + 2 ع | 1. Multimedia Element: image |
| 2 | 2 ن + 2 ع | 1. Multimedia Element: graphic |
| 1 | 2 ن + 2 ع | 1. Multimedia Element: animation |
| 2 | 2 ن + 2 ع | 1. Multimedia Element: Video   in |
| 1 | 2 ن + 2 ع | 1. Analog Video |
| 1 | 2 ن + 2 ع | 1. Digital Video |
| 1 | 2 ن + 2 ع | 1. Multimedia Element: audio |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **12. البنية التحتية** | |
| القراءات المطلوبة:   * النصوص الأساسية * كتب المقرر * أخرى | Fundamentals of Multimedia” Li & Drew, Prentice Hall 2004  Multimedia For The Web Revealed, Calleen Coorough & Jim Shuman, Thomson Learning, 2006 |
| متطلبات خاصة ( وتشمل على سبيل المثال ورش العمل والدوريات والبرمجيات والمواقع الالكترونية ) | المواقع الالكترونية الرصينة.  مواقع الوسائط المتعددة |
| الخدمات الاجتماعية ( وتشمل على سبيل المثال محاضرات الضيوف والتدريب المهني والدراسات الميدانية ) | التدريب العملي ومشاريع بحوث التخرج. |

|  |  |
| --- | --- |
| **13. القبول** | |
| المتطلبات السابقة | النجاح من المرحلة الدراسية السابقة. |
| أقل عدد من الطلبة | لا يوجد تحديد |
| أكبر عدد من الطلبة | 50 |