

وصف مواد قسم التصميم والتواصل البصري

توصيف المقررات لتخصص التصميم والتواصل البصري

التخصص الإجباري

1. تواصل بصري:

تهدف هذه المادة إلى دراسة كافة الأدوات البصرية بلغاتها المتعددة، سواء في مجال الفنون عامة، أو في مجال الصورة خاصة في السينما والتلفزيون والوسائط المتعددة، إلى جانب الصوت عندما يكون في المكان ليصبح لغة مرئية. كما تهدف إلى التعرف على عناصر اللغة البصرية وتقنيات عمل الصورة لتطوير الأداء الذهني وتحويله إلى لغة مرئية متطورة، خاصة في مجال التصميم.

2. تصميم التأثيرات البصرية:

يركز هذا المساق على خلق تأثيرات بصرية للرسوم المتحركة. تتكوّن المشاريع من خلق آثار مثل الثلج والمطر والرياح والورق الملون والنار، والتي سيتم دمجها في الرسوم المتحركة. يُولى اهتمام خاص للمزاج ووضع التكوين، ويطوّر الطلبة في المساق بعض الملامس ذات النوعية التجريبية.

3. الرسم الحر:

يهدف إلى تطوير مهارات الطلاب في التعبير البصري الحر، وتنمية قدرتهم على إدراك وتحليل العناصر الفنية في البيئة المحيطة، واستخدامها في إعداد تصميمات إبداعية. يتضمن المساق تعلّم تقنيات الرسم المختلفة مثل الرسم بقلم الرصاص، وأقلام التحبير، واستخدام الألوان، بالإضافة إلى دراسة المنظور والنسب والتكوين.

4. مبادئ التصميم:

التعرف على التصميم والتواصل وأشكاله المختلفة وعناصره الأساسية وأهميته، من خلال إنتاج مطبوعات تنمي المهارات اليدوية الفنية للطلاب، مع التركيز على كيفية إيجاد الفكرة وأهميتها في سوق العمل.

5. التصميم الجرافيكي بالحاسوب: (1)

يهدف هذا المساق إلى تعليم الطلاب المهارات الأساسية لبرامج الرسوميات مثل برامج تحرير الصور الرقمية والرسوم التوضيحية، ويسمح لهم باستكشاف أدواتها وميزاتها واستخداماتها المختلفة وجوانب التطبيق، من تنقيح الصور إلى إنشاء رسومات ذات تأثيرات خاصة درامية.

6. علم الجمال والنقد الفني:

تهدف هذه المادة إلى دراسة تاريخ وأسس النقد الفني، التي تعتمد على عملية تقييم واكتشاف العناصر الجمالية في الأعمال الفنية، من خلال الدراسة والتحليل للفنان ذاته، ومنطلقات ومبادئه وجماليّاته، وسبل تطبيقها ووظائفها الاجتماعية.

7. تاريخ التصميم والتواصل البصري:

يهدف إلى استعراض تطوّر فنون التواصل البصري عبر العصور، مع التركيز على الجوانب التاريخية والاجتماعية والثقافية التي شكّلت هذا التطوّر. يدرس المساق نشأة وتطوّر التصميم الجرافيكي، وتاريخ الحرف والطباعة، واستخداماتها المختلفة في التواصل البصري عبر التاريخ.

8. التصوير الرقمي:

يهدف إلى تزويد الطلاب بالمهارات والمعرفة اللازمة لاستخدام التصوير الفوتوغرافي كأداة للتواصل البصري. يُغطي المساق الجوانب التقنية والأسلوبية والنظرية للتصوير الفوتوغرافي، مع التركيز على كيفية توظيفه في مجالات التصميم المختلفة.

9. التشريح الفني:

يقدّم المساق دراسة متقدمة في رسم الإنسان والحيوانات والتشريح. سيُدرس البنية الرئيسية، الهيكل العظمي، والعضلات لحيوانات مختلفة، وسيتم مناقشة أنماط الحركة، ويشمل المساق زيارات ميدانية للطلبة.

10. المنظور الهندسي والمجسّمات:

يهدف المساق إلى تزويد الطلاب بمهارات تمثيل الأشكال والأحجام في الفضاء ثنائي وثلاثي الأبعاد، ويُغطي أسس المنظور الهندسي وأنواعه المختلفة، وكيفية تمثيل الأشكال الهندسية والمجسّمات في الفضاء. بالإضافة إلى تعلّم تقنيات بناء النماذج والمجسّمات باستخدام مواد مختلفة.

11. أساليب التصميم والتفكير الإبداعي:

يستعرض هذا المساق أساليب التصميم التقليدية والحديثة، وخاصة تلك التي ظهرت في معهد أولم للتصميم والمؤتمرات البريطانية والأمريكية. يركّز على تطوير أساليب حل المشكلات الإبداعية في التصميم، ويستكشف الطلبة العلاقة بين نظريات الإبداع والمعايير التي يحددها العميل.

12. تكنولوجيا الوسائط المتعددة:

يُمكّن هذا المساق الطلبة من تطوير نهج إبداعي لتصميم الوسائط المتعددة ضمن المحتوى الثقافي والاجتماعي، ويعرّفهم على تكنولوجيا الوسائط المتعددة باعتبارها تؤثر على إنتاج الأعمال المبتكرة، والتي بدورها تؤثر على أفراد المجتمع المستهدف. يتضمن هذا المساق فهم أنماط العوامل المترابطة، بما في ذلك الاجتماعية، والتكنولوجية، والنفسية وغيرها.

13. رسم وتصميم الشخصيات الرسوم المتحركة:

يتضمن المقرر التعرّف على المبادئ الأساسية لفن الرسوم المتحركة، وبداياته، وفن التحريك وأُسسه، وتطوير الشخصية المتحركة وأسلوب الأداء يدويًا أو من خلال برامج الحاسوب، وتنمية مهارات الطالب في تصميم الرسوم وتحليل الحركات والمهارات اليدوية وأسلوب تحريكها، والرسم والتلوين والتحريك رقميًا.

14. تايبوغرافي (1):

تهدف هذه المادة إلى تعريف الطالب بأسس الطبوغرافي وطرق استخدامه لخلق حلول طبوغرافية في تصاميم الوسائط الرقمية؛ وتشمل العمل على إنشاء تكوينات بالحروف العربية طبوغرافيا، وكذلك استخدام الطبوغرافي كعنصر من عناصر التصميم. يدرك من خلالها الطالب الفرق بين أنواع الخطوط المختلفة واستخداماتها وأهمية استخدامها في التواصل البصري.

15. تطوير تصميم الصفحات الإلكترونية:

تهدف هذه المادة إلى التعرّف على مبادئ وأُسس تصميم المواقع الإلكترونية، وخطوات بناء هيكل صفحات الإنترنت وتنفيذ تطبيقات عملية على برنامج (Adobe Muse) باستخدام وسائط متعددة؛ الناتج: موقع تفاعلي. بالإضافة إلى التعرّف على لغات البرمجة الخاصة بتصميم المواقع الإلكترونية مثل HTML و CSS.

16. رسوم متحركة:

تهدف إلى تزويد الطلاب بالمهارات والمعرفة اللازمة لإنشاء محتوى مرئي متحرك. يُغطي المساق أساسيات الرسوم المتحركة، بما في ذلك تقنيات التحريك المختلفة، وتطوير الشخصيات، وإنتاج القصص المصورة، وتصميم المشاهد. كما يركز على الجانب النظري والتطبيقي، حيث يتدرب الطلاب على استخدام برامج الرسوم المتحركة المختلفة وتقنيات الإخراج.

17. طرق التحريك للمجسّمات ثلاثية الأبعاد:

تهدف هذه المادة إلى دراسة أسس بناء الأشكال ثلاثية الأبعاد وتحريكها، وذلك من خلال استخدام برامج التحريك. يتعرف الطالب على كيفية بناء الأشكال ثنائية وثلاثية الأبعاد مع تحريكها، وإنشاء الخلفيات الملائمة لها، ودراسة تطبيق الخامات المختلفة عليها، وأهمية عنصر الضوء كمؤثر في صناعة اللقطة المتحركة. كما يتناول المساق أساليب تحريك الكاميرا، ويصبح الطالب قادرًا على بناء وتطوير الإعلانات التجارية.

18. نظريات وتطبيقات اللون:

يهدف إلى تزويد الطلاب بفهم شامل لأسس نظرية اللون وتطبيقاتها العملية في مجال التصميم. يركز المساق على دراسة طبيعة اللون وخصائصه الفيزيائية والكيميائية، بالإضافة إلى دلالاته النفسية والاجتماعية والتاريخية. كما يتضمن دراسة كيفية استخدام الألوان في مختلف تطبيقات التصميم، مثل التصميم الجرافيكي، وتصميم الويب، وتصميم واجهات المستخدم، والتصميم الداخلي، وغيرها.

19. التدريب الميداني:

تُعد هذه المادة نهجًا عمليًا لتطوير معرفة الطلاب وفهمهم للممارسة والاحتراف في سوق العمل، وتوفّر للطلاب الفرصة لتطبيق ما تعلّموه نظريًا وعمليًا في البرنامج. تُقدّم المادة بإشراف القسم، ومن المتوقع أن يكتب الطلاب تقريرًا موثّقًا ويقدموا محفظة أعمالهم قبل نهاية الفصل الدراسي. تتمّ التدريبات المؤسسية في بيئة خاضعة للإشراف في مجال الأعمال المتعلقة بصناعات التصميم. يلتقي الطلاب بشكل منتظم مع المدرب ويقدمون تقارير دورية عن تجربتهم، والتدريب في المؤسسة يواقع 200 ساعة تدريبية.

20. إدارة مشاريع التصميم:

يدرس هذا المقرر الجوانب الرئيسية لإدارة المشاريع وأدواتها وتقنياتها المطلوبة لتسهيل إتمام مساق إنتاج المشروع بنجاح، فيما يتعلق بتطوير مشاريع الوسائط التفاعلية. الهدف هو تطوير مهارات الطلاب وأدوات إدارة المشاريع أثناء إنتاج مشروع تفاعلي للعميل، من خلال الاختيار من قائمة العملاء الذين تم فحصهم مسبقًا. يتم تشجيع الطلاب على العمل نحو تعزيز الاتصالات الشخصية ونهج الفريق وتطوير علاقات العملاء الفعّالة، وتبادل الأدوار في فريق التصميم من خلال التعامل مع مشاكل التصميم المختلفة.

21. التصوير السينمائي:

يهدف هذا المساق إلى تزويد الطلاب بالمهارات الأساسية في مجال صناعة الأفلام، مع التركيز على الجانب البصري والتقني. يُغطي المساق جوانب متعددة من عملية الإنتاج السينمائي بدءًا من مرحلة ما قبل الإنتاج (التفكير والإعداد) وصولًا إلى مرحلة ما بعد الإنتاج (المونتاج والمكساج). يهدف المساق إلى تطوير قدرات الطلاب في السرد بصريًا، واستخدام الكاميرا والإضاءة بشكل فعّال، وفهم لغة السينما.

22. بحث التخرج:

تعريف الطالب بكيفية الدراسة العلمية والبحثية تفصيليًا عن مشروع التخرج الذي يختاره بالتنسيق مع مدرس المادة. تشمل هذه الدراسة كافة المعلومات والبيانات والصور التوضيحية الخاصة بالمشروع، مع دراسة أمثلة لمشاريع مماثلة وحملات إعلانية مشابهة، وذلك من خلال تقديم تقرير مجلّد (نسختين) طبقًا لأصول البحث العلمي، مع التزام الطالب بتنفيذ هذه الدراسة ذاتها في مادة مشروع التخرج.

23. مشروع التخرج:

تهدف هذه المادة إلى توظيف المهارات والتجارب التي اكتسبها الطالب لإنتاج مشروع متكامل في أحد محاور التخصص، والتي تشمل الرسوم المتحركة أو تصميم الوسائط الرقمية أو تصميم المواقع الإلكترونية.

التخصص الاختياري

1. خامات وأدوات التصميم:

يهدف إلى تزويد الطلاب بالمعرفة والمهارات اللازمة لاستخدام مختلف الخامات والتقنيات في تصميم وتنفيذ مشاريعهم الإبداعية. يُغطّي المساق جوانب نظرية وعملية، بدءًا من فهم خصائص المواد المختلفة وصولًا إلى تطبيقها في تصميمات متنوعة، مع التركيز على الجانب العملي من خلال تنفيذ تمارين وتطبيقات متعددة.

2. فنون وعمارة إسلامية:

يهدف إلى تعريف الطلاب بتاريخ الفن والعمارة الإسلامية وتطورها، مع التركيز على الجوانب التي يمكن تطبيقها في التصميم الحديث والتواصل البصري. يدرس المساق الأساليب الفنية المختلفة، والعناصر الجمالية، والرموز المستخدمة في الفن الإسلامي، وكيفية استلهاها في تصميم الشعارات والهوية البصرية والطباعة وغيرها من تطبيقات التصميم.

3. التصميم المستدام:

يركّز المساق على دمج مفاهيم الاستدامة في عمليات التصميم والتواصل المرئي. يهدف إلى تزويد الطلاب بالمعرفة والمهارات اللازمة لإنشاء تصاميم مسؤولة بيئيًا واجتماعيًا، مع مراعاة تأثيرها على المدى الطويل. يشمل ذلك دراسة المواد المستدامة، وعمليات الإنتاج الصديقة للبيئة، وتأثير التصميم على المجتمعات والثقافات المختلفة.

4. تصميم الخلفيات للعناصر المتحركة:

تركز هذه المادة على معايير التلفزيون والأفلام. سيُدرس الطلاب أولاً كيفية إنشاء الخلفيات بواسطة فناني التخطيط، وسيتعلمون كل المعرفة الفنية اللازمة لإنشاء اللوحات، ثم يقومون بعمل لوحات مصغرة والاستمرار إلى اللوحات النهائية، بما في ذلك مشاهد بانورامية كبيرة.

5. التأثيرات البصرية (اختياري):

تركز هذه المادة على إنشاء تأثيرات بصرية للرسوم المتحركة. ستتكوّن المشاريع من إنشاء تأثيرات مثل الثلج والمطر والرياح والقصاصات الملونة والنار، والتي سيتم دمجها في الرسوم المتحركة. سيتم إيلاء اهتمام خاص للخلفية والمزاج والتكوين. سيخرج الطلاب من هذه المادة ومعهم بعض المواد عالية الجودة.

6. تصميم الجرافيك التفاعلي ثلاثي الأبعاد:

يقدم المقرر التقنيات الرئيسية لإنشاء رسومات رقمية تفاعلية ثلاثية الأبعاد. تشمل المفاهيم والتقنيات استخدام النصوص والنمذجة كطرق لتصميم المساحات. يُركّز بشكل كبير على التفاعل والجماليات واستكشاف الفن القائم على الزمن، ووضع البيانات الرقمية القابلة للملاحظة في سياق الفنون البصرية.

7. الحركة ثلاثية الأبعاد للأشكال الجرافيكية:

يهدف المساق إلى تزويد الطلاب بالمهارات والمعرفة اللازمة لإنشاء وتحريك الأشكال ثلاثية الأبعاد ودمجها في مشاريع التواصل البصري. يشمل المساق دراسة مفاهيم وأدوات تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد، وتقنيات التحريك، والتركيب، والإضاءة، وتطبيقها في سياقات مختلفة مثل الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو والواقع الافتراضي.

8. الحركة والتحريك المتوسط:

يهدف هذا المقرر إلى تطوير المعرفة القوية بالرسوم المتحركة من خلال صقل وإتقان المهارات العملية للرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد. يُركّز على التداخل والتقليب وضغط القلم وأنساق الرسم. سيتعلم الطلاب أهمية تصميم الشخصيات والقصص المصوّرة واستخدام أوراق العمل، وستتدرب الطلاب ويفهمون عملية الرسوم المتحركة من المفهوم إلى الإنتاج النهائي. يتم تعيين مشاريع فردية ومشاريع داخل الفصل.

9. خط عربي وزخرفة:

يهدف إلى تعريف الطلاب بفن الخط العربي والزخارف الإسلامية وتاريخها وأساليبها المختلفة، مع التركيز على كيفية توظيف هذه العناصر في التصميم المعاصر. يدرس المساق الجوانب الجمالية والتقنية لهذه الفنون، وكيفية تطبيقها في مجالات متنوعة مثل التصميم الجرافيكي، والعمارة، والفنون التطبيقية.

10. إنشاء وبرمجة صفحات الإنترنت:

تهدف هذه المادة إلى تطوير مهارات الطلاب في استخدام مبادئ وتقنيات البرمجة الشائعة، باستخدام لغة برمجة الويب الحالية. يُركّز على السمات الرئيسية للغة البرمجة الشائعة، بما في ذلك العبارات والوظائف والحلقات والهيكل الشرطية والمشغلات وهياكل البيانات وأنواع البيانات في السياق البنائي. يتم التركيز على ممارسات البرمجة الجيدة وقابلية صيانة الكود.

11. تصميم البث التلفزيوني:

تدمج هذه المادة الدراسات التاريخية ونظرية تصميم البث وممارسته، والفن المعاصر في دراسة الفكر المبكر والحالي في تصميم البث والوسائط. من المتوقع أن يقوم الطلاب بتحليل وتصوير مبادئ تصميم البث والوسائط من خلال المناقشة النشطة في الفصل الدراسي، ومشاريع البحث، والتحليلات المستقلة التي تحقّق التفكير النقدي ويمكن تطبيقها على قضايا التصميم.

12. العلامة التجارية وهوية الشركات:

يستكشف المقرر العلاقة بين المبادئ الأساسية للهوية المؤسسية، بما في ذلك التصميم المؤسسي، والاتصالات المؤسسية، والسلوك المؤسسي، وصورة الشركة. ويؤكد على العمل الجماعي والحلول الإبداعية الاستراتيجية وصيغ التسويق لبناء علامة تجارية ضمن فئة منتج أو خدمة لتصميم شريحة سوقية محددة. تستند جميع مهام الاستوديو في مجال الهوية السمعية والبصرية، بما في ذلك الشعارات والعناصر المطبوعة وموضوعات الألوان والوسائط المطبوعة والناعمة الأخرى، إلى العملاء الفعليين والمتطلبات في العالم الحقيقي.

13. تصميم الإعلان:

تعرّز هذه المادة فهم الطلاب للجوانب والمبادئ الأساسية للتصميم والطباعة فيما يتعلّق بتصميم الإعلان وإنتاج وسائل الإعلان المختلفة. كما تستكشف المادة مفاهيم التصميم والتواصل الطباعي وكيف تؤثر على سلوكيات المستهلكين وقرارات الشراء، مع رسم الخرائط الذهنية، والعصف الذهني والتخطيط وكتابة الإعلانات وعمليات الإنتاج والتصوير الفوتوغرافي. من المتوقع أن يستخدم الطلاب حلول التصميم الفعالة في جميع جوانب مشاريع تصميم الإعلان.

14. تحليل الحركات:

يركّز هذا المقرر على حركة الإنسان والحيوان، ويستكشف الطلاب قضايا الحركة التشريحية ذات الصلة بصناعة الرسوم المتحركة، مثل نقاط الارتكاز الهيكلية، والوزن، والتوازن والزخم، من خلال تقنيات الرسم الإيمائية والتلقائية وغيرها من تقنيات الرسم أثناء الحركة.

15. دراسة في فنّ الإخراج:

يهدف إلى تقديم المواد التحريرية بشكل جميل وممتع وفعال في نفس الوقت. يهدف إلى نقل المعلومات والأخبار بأفضل طريقة ممكنة للقارئ من خلال تحقيق توازن مثالي بين المحتوى الصحفي والعناصر الفنية والإبداعية، وتسهيل عملية القراءة وجعلها أكثر سلاسة وراحة.

16. الوسائل السينمائية في تصميم البث:

يتناول هذا المقرر تشغيل الكاميرا والعدسات ومخزون الأفلام والمرشحات والإضاءة وقياس الضوء، فضلاً عن فنّ وجماليات التصوير السينمائي. من خلال التدريب العملي والتمارين، يتم تعريف الطلاب بنسب الإضاءة والتعريضات، ومخزون الأفلام، واختبارات المستحلب، ونقل البرامج التلفزيونية.

17. التصرّ ومفهوم القصة المركّبة:

في هذه المادة، من المتوقع أن يطور الطلاب القدرة على تصور حلول إبداعية مختلفة للمشكلات في التصميم. يتعلّم الطلاب تطوير

المفاهيم، والانخراط في تطبيق السرد المناسب والقصص المرئية على تلك المفاهيم، وإنتاج القصص المصوّرة التي تصوّر المفاهيم بدقة وحيوية. تؤكد هذه المادة على تطوير المفاهيم وتحقيقها في الرسوم المتحركة وبنية القصة.