الخطة الدراسية لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة

في تخصص تطوير وتصميم ألعاب الموبايل

رمز التخصص: L60811

(تم اعتماد هذه الخطة الدراسية بموجب قرار مجلس عمداء جامعة البلقاء التطبيقية رقم 2025/2024/647 بتاريخ 2025/1/29 ، وتم الموافقة على تعديلها بموجب قرار لجنة الخطة الدراسية رقم بتاريخ على أن تطبق اعتباراً من بداية الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي 2026/2025)

تتكون الخطة الدراسية للدرجة الجامعية المتوسطة في تخصص (تطوير وتصميم ألعاب الموبايل) من (72) ساعة معتمدة موزعة على النحو الأتي:-

الرقم	المتطلبات	عدد الساعات المعتمدة
أولاً	متطلبات الثقافة العامة	6
ثانياً	متطلبات مهارات التشغيل	9-12
ثالثاً	متطلبات العلوم الأساسية للمؤهل	6-9
رابعاً	متطلبات المسار	39-45
خامسا	الممارسة المهنية	6
	المجمـوع	72

بيانات المسار/ التخصص:

.1	اسم التخصص (باللغة العربية)	تطوير وتصميم الألعاب
.2	اسم التخصص (باللغة الإنجليزية)	Game Development and Design
.3	مستوى البرنامج في الاطار الوطني الاردني للمؤهلات	■ المستوى 6: الدرجة الجامعية المتوسطة ☐ المستوى 5: الشهادة الجامعية المتوسطة ☐ المستوى 4: الدبلوم الفني أو التدريبي ☐ أخرى (تذكر):
.4	الدرجة العلمية للبرنامج	■ دبلوم متوسط ☐ أخرى (تذكر):
.5	الكلية او الكليات الموطن بها البرنامج	
.6	القسم الاكاديمي التابع له البرنامج	
.7	الأقسام الأخرى المشتركة في تدريس البرنامج	
.8	تاريخ بداية البرنامج (قرار الترخيص)	
.9	مدة الدراسة في التخصص	72 ساعة معتمدة (سنتان دراسيتان)
.10	لغة التدريس	اللغة العربية + اللغه الانجليزيه
.11	شروط القبول في البرنامج	تحدد شروط القبول في ضوء لائحة الدراسة للمرحلة الجامعية المتوسطة والتعليمات الخاصة بها في جامعة البلقاء التطبيقية، بالإضافة الى ما يصدر من مجلس التعليم العالي من قرارات بهذا الخصوص .
.12	نوع البرنامج	أكاديمي ☐ تقني ■ ثنائي ☐

هدف البرنامج

يهدف التخصـــص إلى إعداد كوادر فنية في مجال تصـــميم وتطوير وبرمجة الألعاب الرقمية قادرة على تلبية احتياجات سوق العمل .وفقاً لمتطلبات وواصفات المستوى السادس في الإطار الوطني الأردني للمؤهلات.

الأهداف العامة التي يحققها البرنامج :

1. برمجة الألعاب الرقمية
2. التطوير الإبداعي وتصميم تجربة اللاعب والتفاعل مع الواجهات
3. رصد اتجاهات الصناعة والتقنيات المستحدثة والتطور المهني في مجال صناعة الألعاب
4. إدارة صناعة اللعبة وضمان الجودة

مصفوفة مخرجات التعلم لتخصص تطوير وتصميم الألعاب

PLOs: Program Learning Outcomes PLOs

الرقم	مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
1.	برمجة الألعاب	يظهر القدرة على أن: 1. يعدد لغات البرمجة المستخدمة في تطوير الألعاب، مثل C++ وC#. 2. يتعرف على أدوات ومحركات تطوير الألعاب مثل Unity وUnreal Engine والمحركات الخاصة. 3. يسمي العمليات الداخلية لمحركات الألعاب، بما في ذلك Render Pipelines، ومحركات الفيزياء، وأنظمة الإدخال. 4. يوضح الخوارزميات وهياكل البيانات ذات الصلة بتطوير الألعاب. 5. يعرف المفاهيم الرياضية والمحاكاة الفيزيائية الضرورية لميكانيكا اللعبة والرسوميات. 6. يذكر المنصات المختلفة المستخدمة لإطلاق الألعاب، بما في ذلك وحدات التحكم وأجهزة الحاسوب والأجهزة المحمولة.	يطبق ما يلي: 1. كتابة أكواد نظيفة وفعالة وموثقة جيدًا لبرمجة منطق اللعبة، والتعامل مع المدخلات. 2. استكشاف الأخطاء ومعالجها وحل مشكلات البرمجة. بما في ذلك مشكلات الأداء. 3. استخدام محركات الألعاب لتصميم وتنفيذ ميزات اللعبة، بما في ذلك دمج الرسومات مع الأكواد وإدارة مشاهد اللعبة وتحسين الأداء. 4. تنفيذ وتحسين ميكانيكا اللعب وسلوك الذكاء الاصطناعي Non-Player Characters وتوليد المحتوى المتواصل. 5. تقييم المتطلبات البرمجية وأفضل الممارسات لكل منصة نشر الألعاب وتحسينها بشكل فعال عبر بيئات متعددة.	يعمل على: 1. العمل مع محركات الألعاب وكتابة التعليمات البرمجية لتنفيذ ميزات ووظائف اللعبة. تطوير الخوارزميات وحل التحديات الفنية. 2. بناء ونشر ألعاب مفيدة وعالية الجودة على مختلف المنصات. 3. تنفيذ أنظمة متعددة اللاعبين تمكن من التفاعل السلس بين اللاعبين عبر الشبكات لإنشاء تجارب متعددة اللاعبين جذابة وموثوقة.
2.	التطوير الإبداعي وتصميم تجربة اللاعب والتفاعل مع الواجهات	يظهر القدرة على أن: 1. يعدد مراحل تصميم اللعبة بما في ذلك تحديد القصة والأهداف والشخصيات وبيئة اللعب. 2.يوضح مبادئ تصميم تجربة اللاعب و كيفية تأثير آليات اللعبة على سلوك اللاعب ومشاركته. 3. يصميم واجهات تعمل على تعزيز تجربة اللعب الشاملة. 4. يسمي الأدوات والتقنيات اللازمة لإنشاء النماذج الأولية والإطارات لاختبارها وتكرارها على تصميمات الواجهة.	يطبق ما يلي: 1. توليد وتطوير أفكار إبداعية لعوالم الألعاب والشخصيات والأساليب المرئية، مع دمج عناصر القصص. 2. جعل آليات اللعب الأساسية جذابة ومتوازنة وممتعة و إنشاء مستويات توفر للاعبين تجربة مليئة بالتحديات والمكافآت، مع وتيرة وتدفق مدروسين جيدًا. 3. تصميم واختيار واجهات المستخدم ، بما في ذلك شاشات	يعمل على: 1. إنشاء مفهوم اللعبة وقواعدها وآلياتها و تصميم أنظمة اللعب والشخصيات والمستويات والمراحل وتجربة المستخدم الشاملة. 2. العمل بشكل وثيق مع المبرمجين والفنانين وأعضاء الفريق الآخرين لإضفاء الحيوية على تصميم اللعبة. 3. تحسين واجهة اللعبة وتجربة المستخدم الشاملة. يتضمن إنشاء قوائم بديهية

الرقم	مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
			العرض الأمامية (HUDs)، والقوائم، والعناصر التفاعلية. 4. إنشاء نماذج أولية وإطارات لاستكشاف مفاهيم التصميم واختبارها على المستخدمين بالإضافة الى مهارة تكرار التصميمات بناءً على تعليقات المستخدم ونتائج الاختبار.	وشاشات عرض (HUDs) وضمان تجربة سلسة للاعب.
3.	**رصد اتجاهات الصناعة والتقنيات المستحدثة والتطور المهني في مجال صناعة الألعاب**	**يظهر القدرة على أن:** 1. يتابع أحدث الاتجاهات في صناعة الألعاب، بما في ذلك انواع الألعاب الأكثر شعبية، وابتكارات اللعب، ومتطلبات السوق. 2. يحدد التقنيات المتطورة التي تؤثر على تطوير الألعاب، مثل الواقع الافتراضي (VR)، والواقع المعزز (AR)، والذكاء الاصطناعي (AI)، والبلوك تشين. 3. يسمي معايير الصناعة وأفضل الممارسات والمبادئ التوجيهية لتطوير الألعاب. 4. يشرح دور الموارد المتاحة للتطوير المهني المستمر، مثل مؤتمرات الصناعة، والشهادات الاحترافية، وفرص التواصل.	**يطبق ما يلي:** 1. استخدام الأجهزة الحديثة مثل نظارات الواقع الافتراضي وأجهزة الواقع المعزز. 2. تطبيق تقنيات الذكاء الاصطناعي التي يمكن أن تعزز عمليات تطوير الألعاب أو تخلق تجارب لعب مبتكرة.	**يعمل على:** 1. استكشاف التكنولوجيا و تجربة التقنيات والأدوات الجديدة لفهم تطبيقاتها المحتملة في تطوير الألعاب. 2. استكشاف طرق جديدة باستمرار للاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في مختلف المجالات، بما في ذلك الألعاب والتعليم والرعاية الصحية والتدريب. 3. إنشاء الألعاب والتجارب لمنصات الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR)، مع التركيز على التفاعلات الفريدة والتجارب الغامرة. 4. الحصول على الشهادات الاحترافية من محركات الألعاب مثل Unity Certified User
4.	**إدارة صناعة اللعبة وضمان الجودة**	**يظهر القدرة على أن:** 1. يصنف مراحل دورة تطوير اللعبة، بما في ذلك مرحلة ما قبل الإنتاج، والإنتاج، والاختبار، وما بعد الإصدار، وكيفية إدارة كل مرحلة بشكل فعال. 2. يعددالأدوار والمسؤوليات المختلفة ضمن فريق تطوير اللعبة، بما في ذلك المصممين والمبرمجين والفنانين والمنتجين، وكيفية تفاعل هذه الأدوار وتعاونها.	**يطبق ما يلي:** 1. التواصل والتفاعل مع أعضاء الفريق وأصحاب المصلحة والعملاء. لنقل أهداف المشروع والتحديثات والملاحظات بوضوح، وتسهيل المناقشات المثمرة. 2. توزيع المهام وتحديد الأولويات وإدارة المواعيد النهائية لضمان تسليم مكونات المشروع في الوقت	**يعمل على:** 1. إدارة عملية التطوير، والتنيسق بين الفرق المختلفة وضمان بقاء المشروع في الموعد المحدد وفي حدود الميزانية. 2. اختبار الألعاب لتحديد الأخطاء والخلل والمشكلات. ولعب اللعبة على نطاق واسع

الرقم	مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
			المناسب والقدرة على تعديل الخطط حسب الحاجة بناءً على تغييرات المشروع أو المشكلات غير المتوقعة. 3. إجراء أبحاث المستخدم، بما في ذلك الاستطلاعات والمقابلات واختبار قابلية الاستخدام، لجمع الأفكار والملاحظات حول واجهات اللعبة وتفاعلات المستخدم.	وتوثيق المشكلات والعمل مع المطورين لحل المشكلات. 3. إجراء أبحاث المستخدمين ودراسة تفاعلات المستخدم بعد ذلك تحليل البيانات لتحديد مجالات التحسين لنقل حاجات اللاعبين والمستخدمين لفريق العمل. 4. التواصل بشكل فعال مع العملاء وأصحاب المصلحة وأعضاء الفريق بشأن المفاهيم الفنية وحالة المشروع ، وضمان التوافق والفهم.

المجالات المعرفية لمتطلبات الثقافة العامة :

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
1. الثقافة العامة	2	1	1 ندوة	تربية وطنية
	1	1	-	علوم عسكرية
	3	3	-	الثقافة الإسلامية
المجموع (ساعة معتمدة)	**6**	**5**	**1**	

المجالات المعرفية لمتطلبات مهارات التشغيل :

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
2. مهارات التشغيل	3	2	1تطبيقات عملية	اللغة الإنجليزية التطبيقية
	3	2	1تطبيقات عملية	تطبيقات الذكاء الاصطناعي
	2	1	1 مشروع	الريادة والابتكار
	2	1	1 ندوة	مهارات الحياة والعمل
	2	0	2 مختبر حاسوب	مهارات رقمية
المجموع (ساعة معتمدة)	**12**	**6**	**6**	

المجالات المعرفية لمتطلبات العلوم الأساسية للمؤهل :

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
3. العلوم الأساسية	3	2	1 ندوة	صناعة الإعلام الإبداعي
	2	1	1 ندوة	الممارسات المهنية في الإنتاج الإعلامي
	2	1	1 ندوة	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي
	2	1	1 تطبيقات عملية	تقنيات الإعلام الرقمي
المجموع (ساعة معتمدة)	**9**	**5**	**4**	

المجالات المعرفية للمسار:

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
4. برمجة الألعاب	2	1	2	نظم إدارة المعلومات
	2	1	2	أساسيات البرمجة 1
	3	1	4	أساسيات البرمجة 2
	2	1	2	قواعد البيانات المتخصصة للألعاب
	3	1	4	برمجة الألعاب الابداعية
	2	1	2	برمجة محركات الألعاب
	3	1	4	برمجة محركات الألعاب المتقدمة
المجموع (ساعة معتمدة)	**17**	**7**	**10**	
5. تطوير الألعاب	2	1	2	أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب
	3	1	4	مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم UI/UX

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
	3	1	4	تصميم الألعاب
	3	2	2	التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب
	2	1	2	اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب
المجموع (ساعة معتمدة)	13	6	7	
6. إدارة صناعة الألعاب وضمان الجودة	2	1	2	الفيزياء التطبيقية للألعاب
	3	2	2	الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب
	2	**1**	**2**	إنتاج الألعاب وإدارتها
	2	**0**	**2**	مشروع تطبيقي
المجموع (ساعة معتمدة)	9	4	5	
7. الممارسة المهنية	3	0	10	الممارسة المهنية 1
	3	0	10	الممارسة المهنية 2
المجموع (ساعة معتمدة)	6	0	6	

الخطة الدراسية

أولاً: متطلبات الثقافة العامة (6) ساعة معتمدة موزعة على النحو التالي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60000114	تربية وطنية	2	1	1 ندوة	لا يوجد
L60000112	علوم عسكرية	1	1	-	لا يوجد
L60000111	الثقافة الإسلامية	3	3	-	لا يوجد
المجموع		**6**	**5**	**1**	--

ثانياً: متطلبات مهارات التشغيل (12) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60000122	اللغة الإنجليزية التطبيقية	**3**	**2**	1	*اللغة الإنجليزية 99
L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	**3**	**2**	1	-
L60000121	الريادة والابتكار	**2**	**1**	1 ندوة	-
L60000123	مهارات الحياة والعمل	**2**	**1**	1 ندوة	-
L60000125	مهارات رقمية	**2**	**0**	2 مختبر حاسوب	**مهارات الحاسوب 99
المجموع		**12**	**6**	**6**	

*النجاح في امتحان مستوى اللغة الإنجليزية يعفى الطالب من مادة اللغة الإنجليزية 99.

** النجاح في امتحان مستوى مهارات الحاسوب، يعفى الطالب من مهارات الحاسوب 99

ثالثاً: متطلبات العلوم الأساسية للمؤهل (الإنتاج الإعلامي الإبداعي والوسائط المتعددة) (9) ساعة معتمدة، وهي كالآتي :-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3	2	1 ندوة	
L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2	1	1 ندوة	
L60300135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	1	1 ندوة	
L60800134	تقنيات الإعلام الإبداعي	2	1	1 تطبيقات عملية	
المجموع		**9**	5	4	

رابعاً: متطلبات المسارللمؤهل (39) ساعة معتمدة، وهي كالآتي :-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60811141	نظم إدارة المعلومات	2	1	2	
L60811143	أساسيات البرمجة 1	2	1	2	
L60811162	الفيزياء التطبيقية للألعاب	2	1	2	
L60811152	أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب	2	1	2	
L6081243	أساسيات البرمجة 2	3	1	4	L60811143
L60811142	قواعد البيانات المتخصصة للألعاب	2	1	2	L60811141
L60811261	الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب	3	2	2	

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60811251	مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم UI/UX	3	1	4	
L60811245	برمجة الألعاب الابداعية Visual Scripting	3	1	4	L60811162
L60811241	برمجة محركات الألعاب Unity	2	1	2	
L60811252	تصميم الألعاب	3	1	4	
L60811242	برمجة محركات الألعاب المتقدمة Unreal	3	1	4	L6081243
L60811254	التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب Virtual Reality and Augmented Reality	3	2	2	
L60811256	اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب	2	1	2	
L60811262	إنتاج الألعاب وإدارتها	2	1	2	
L60811264	مشروع تطبيقي	2	0	2	
المجموع (ساعة معتمدة)		**39**	**17**	**22**	

خامساً: متطلبات الممارسة المهنية وهي (6) ساعات معتمدة موزعة على النحو الآتي :

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	*عملي	
L60811271	الممارسة المهنية 1	3	-	2*5=10	فصل ثالث
L60811272	الممارسة المهنية 2	3	-	2*5=10	فصل رابع
المجموع (ساعة معتمدة)		**6**	**-**	**6**	

الخطة الاسترشادية

السنة الاولى					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
L60000111	الثقافة الإسلامية	3	L60811142	قواعد البيانات المتخصصة للألعاب	2
L60000123	مهارات الحياة والعمل	2	L60000122	اللغة الإنجليزية التطبيقية	3
L60000125	مهارات رقمية	2	L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3
L60000121	الريادة والابتكار	2	L60000114	تربية وطنية	2
L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3	L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2
L60300135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	L60800134	تقنيات الإعلام الابداعي	2
L60811141	نظم إدارة المعلومات	2	L60811152	أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب	2
L60811143	أساسيات البرمجة 1	2	L60811162	الفيزياء التطبيقية للألعاب	2
المجموع		18	المجموع		18

السنة الثانيـة					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
L60000112	علوم عسكرية	1	L60811262	إنتاج الألعاب وإدارتها	2
L60811241	برمجة محركات الألعاب	2	L60811252	تصميم الألعاب	3
L60811243	أساسيات البرمجة 2	3	L61108242	برمجة محركات الألعاب المتقدمة	3
L60811261	الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب	3	L60811254	التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب	3
L60811251	مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم UI/UX	3	L60811256	اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب	2
L60811245	برمجة الألعاب الإبداعية	3	L60811264	المشروع التطبيقي	2
L60811271	الممارسة المهنية 1	3	L60811272	الممارسة المهنية 1	3
المجموع		18	المجموع		18

الوصف المختصر لمواد الخطة الدراسية لتخصص تطوير وتصميم ألعاب الموبايل

L60000112	علوم عسكرية	1(1-0)

يحدد ويحدث المحتوى وكذلك المرجع المعتمد من قبل مديرية التربية والتعليم والثقافة العسكرية

L60000114	تربية وطنية	2(1-1)

مجموعة الثوابت الوطنية الأردنية وعلى راسها العقيدة الاسلامية السمحاء، ومبادئ الثورة العربية الكبرى والدستور الاردني والميثاق الوطني وفكر القيادة الهاشمية المستنير، بـHبعاده العربية والاسلامية والانسانية وتجربة الامة التاريخية بالشكل الذي ينسجم مع الاستراتيجية الوطنية الأردنية للتعليم العالي

تأصيل روح المواطنة الفاعلة عند الطالب بصورة حضارية متوازنة بعيداً عن التطرف والتعصب، وبما يمكنه من مواجهة التحديات القائمة ومواكبة التطورات العصرية.

L60000111	الثقافة الاسلامية	3(3-0)

الثقافة الإسلامية وبيان معانيها وموضوعاتها والنظم المتعلقة بها – وظائفها وأهدافها,مصادر ومقومات الثقافة الإسلامية والأركان والأسس التي تقوم عليها, خصائص الثقافة الإسلامية, الإسلام والعلم، والعلاقة بين العلم والإيمان ,التحديات التي تواجه الثقافة الإسلامية, رد الشبهات التي تثار حول الإسلام, الأخلاق الإسلامية والآداب الشرعية في إطار الثقافة الإسلامية,النظم الإسلامية.

L60000122	اللغة الإنجليزية التطبيقية	3(2-1)

Introduction to communication, Verbal communication skills, Interpersonal communication, public speaking, Written communication & Presentation Skills, how to be brilliant in a job interview.

Common technical genres including emails, memos, agendas and minutes, and reports. Contemporary technologies, applications and Artificial Intelligence in technical writing.

المتطلب السابق النجاح في امتحان مستوى اللغة الإنجليزية أو دراسة مادة اللغة الإنجليزية 99

L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3(2-1)

مفهوم الذكاء الاصطناعي وأدواته، تطبيقات الذكاء الاصطناعي: التعرف على الكلام، الترجمة، الرؤية الحاسوبية، التشخيص، التجارة والأعمال الإلكترونية، الأمن السيبراني، الروبوتات الذكية، تحليل البيانات، الألعاب الإلكترونية.

L60000121	الريادة والابتكار	2(1-1)

المبادئ الأساسية لريادة الأعمال. المفاهيم المرتبطة بريادة الأعمال، تطوير الأفكار المبتكرة والإبداعية وتحويلها إلى مشاريع قابلة للتنفيذ. الأدوات الضرورية لتقييم السوق والمنافسة، وبناء وتطوير الفرق، وإعداد خطط العمل والتمويل.

L60000123	مهارات الحياة والعمل	2(1-1)

مفهوم المهارات الحياتية وتصنيفها، الكفايات والمهارات التي يحتاجها الطلبة والمطابقة لاحتياجات سوق العمل سواءاً أكانت ادارية أم الكترونية للانخراط والنجاح في سعيهم للحصول على تعليم افضل ونتائج ايجابية في العمل وبما يساهم في بناء المجتمع ، من خلال بناء المعرفة في موضوعات الحياة العملية، وتشمل المهارات الآتية:

مهارات الوعي الذاتي، مهارات تحديد الهدف، مهارات إدارة الوقت، مهارات حل المشكلات، مهارات التواصل، مهارات اتخاذ القرار، مهارات التفكير النقدي، مهارات ضبط النفس، مهارات المرونة

L60000125	مهارات رقمية	2(2-0)

مفهوم المهارات الرقمية وأهميتها في سوق العمل، مهارات استخدام الأجهزة والتقنيات الرقمية، مهارات إنشاء المحتوى الرقمي، مهارات إنشاء خدمة رقمية، مهارات تسويق الخدمات الرقمية. أمثلة وتطبيقات عملية وتشمل تنظيم وإدارة قواعد البيانات، تصميم المواقع الإلكترونية، تحليل البيانات، التسويق الإلكتروني للسلع والخدمات.

المتطلب السابق: النجاح في امتحان مستوى مهارات الحاسوب، أو دراسة مادة مهارات الحاسوب

L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3(2-1)

الصناعات الإبداعية ومجالات إنتاج الوسائط الإبداعية المحددة. تشمل المواضيع التي تغطيها الوحدة: قطاع الصناعة الإبداعية، ومجالات إنتاج الوسائط الإبداعية، واقتصاديات القطاع، وأنواع الشركات، والأدوار داخل إنتاج الوسائط الإبداعية، والعلاقات بين شركات إنتاج الوسائط الإبداعية وأدوارها، وتاريخ الصناعة، والتخطيط للمستقبل

L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2(1-1)

دراسة المهارات اللازمة للنجاح في مسيرة مهنية في الصناعات الإبداعية. و ذلك من خلال استكشاف مهن إنتاج الوسائط الإبداعية، من خلال البحث في السوابق التاريخية والمعاصرة.، مناقشة الأهداف المهنية الشخصية وعلاقتها بمجموعة الأدوار والمجالات في الصناعات الإبداعية. تحديد خطط التطوير الشخصي، مع تسليط الضوء على المجالات التي تدعم الأهداف المهنية المحددة والمهارات العامة و التفكير النقدي في تحقيق أهداف التطوير الشخصي والتخطيط للمستقبل

L60300135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2(1-1)

- أسس الاقتصاد الرقمي:

المفاهيم الأساسية للاقتصاد الرقمي، مثل التجارة الإلكترونية، والتمويل الرقمي، والعمل الرقمي.

- تطبيقات التكنولوجيا في الأعمال:

كيفية استخدام التكنولوجيا في مختلف جوانب الأعمال، مثل التسويق، وإدارة الموارد البشرية، وعلاقات العملاء.

- أمن المعلومات:

المفاهيم الأساسية لأمن المعلومات، وكيفية حماية البيانات والمعلومات الرقمية من المخاطر.

- البيانات الضخمة والذكاء الاصطناعي:

مفهوم البيانات الضخمة، وكيفية استخدامها في تحسين الأداء والقرارات في الأعمال.

- التسويق الرقمي:

المفاهيم الأساسية للتسويق الرقمي، مثل التسويق عبر الإنترنت، والوسائط الاجتماعية، والتسويق بالمحتوى.

- أخلاقيات العمل في الاقتصاد الرقمي:

L60800134	تقنيات الإعلام الإبداعي	2(1-1)

الأدوات الرقمية والتقنيات المستخدمة في إنتاج الوسائط المتعددة والمحتوى الإعلامي الإبداعي، مثل التصوير الرقمي، تحرير الفيديو، التصميم الجرافيكي، والصوتيات. توظيف البرمجيات الاحترافية في تنفيذ المشاريع الإعلامية، وتنمية المهارات التقنية والإبداعية اللازمة لإنتاج محتوى متكامل يلبي متطلبات السوق الحديثة.

L60811141	نظم إدارة المعلومات	2(2-1)

تناول هذه المادة مفهوم البيانات والمعلومات وأنواعها، مفهوم النظام وأنواعه، مفهوم نظم المعلومات الإدارية ومراحل تطويرها، أمن وسرية نظم المعلومات الإدارية، الدور الاستراتيجي لنظم المعلومات الإدارية، تطور نظم المعلومات الإدارية وأنواعها، إدارة نظم المعلومات الإدارية، وأخلاقيات الأعمال وأمن المعلومات.

L60811143	أساسيات البرمجة 1	2(2-1)

يقدم مقدمة شاملة للبرمجة بلغة#C ، حيث يهدف إلى تعليم الطلاب أساسيات البرمجة وتطوير مهاراتهم في كتابة برامج فعالة باستخدام هذه اللغة القوية. سيتم استكشاف المبادئ الأساسية للبرمجة وأساسيات لغة #C من خلال سلسلة من المحاضرات العملية والتطبيقية التي تتيح للطلاب فرصة فهم وتطبيق المفاهيم الأساسية.

L60811162	الفيزياء التطبيقية للألعاب	2(2-1)

تعريف الطلاب بالمفاهيم الأساسية في الفيزياء التي تُطبق في تطوير الألعاب الإلكترونية. يتضمن المساق دراسة الحركات الميكانيكية، الديناميكا، الطاقة، والقوى التي تؤثر على الكائنات داخل الألعاب. كما يغطي موضوعات مثل المحاكاة الفيزيائية، تصادم الأجسام، ومحاكاة الجاذبية، والتي تعتبر أساسية لتقديم تجربة لعب واقعية

L60811152 أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب 2(1-2)

مساق "أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب" يهدف إلى تقديم المعرفة الأساسية حول كيفية استخدام المنطق والذكاء في تطوير العاب الموبايل

L60811243 أساسيات البرمجة 2 3(1-4)

تطوير ألعاب الموبايل باستخدام البرمجة الكائنية (OOP)، حيث تساعد على تنظيم الكود وجعله أكثر قابلية للصيانة والتوسع

L60811142 قواعد البيانات المتخصصة للألعاب 2(1-2)

يستعرض مفاهيم وتقنيات قواعد البيانات التي تُستخدم بشكل خاص في تطوير الألعاب. يهدف إلى تعليم الطلاب كيفية تصميم وإدارة قواعد بيانات تدعم الأداء الفعّال والتوسع في بيئات الألعاب المعقدة. سيركز المساق على التطبيقات العملية لقواعد البيانات في سياق تطوير الألعاب، بما في ذلك التعامل مع البيانات الكبيرة والمتطلبات الديناميكية للألعاب الحديثة

L60811261 الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب 3(2-2)

تقديم فهم شامل للمفاهيم الأساسية في شبكات الحاسوب وكيفية تطبيقها في تطوير الألعاب الإلكترونية، خصوصًا تلك التي تدعم اللعب الجماعي عبر الإنترنت. كما يركز المساق على حماية بيانات الألعاب وضمان أمان الاتصالات بين اللاعبين.

L60811251 مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم UI/UX 3(1-4)

مساق "مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم (UI/UX)" في مجال الألعاب يركز على كيفية تحسين التفاعل بين اللاعبين والألعاب من خلال تصميم واجهات سهلة الاستخدام وتجارب ممتعة

L60811245 برمجة الألعاب الإبداعية 3(1-4)

يركز على تعليم كيفية تطوير الألعاب دون الحاجة إلى كتابة الأكواد البرمجية التقليدية، بل باستخدام تقنيات البرمجة البصرية التي تعتمد على واجهات مرئية لتصميم وتطوير الألعاب. يُعد هذا المساق من احدى اساليب البرمجة المرئية لتسريع التطوير الابداعي . يركز هذا المساق على تعلم كيفية استخدام أدوات البرمجة المرئية في Unreal Engine وفي Unity لبناء منطق اللعبة بشكل مرئي وسهل.

L60811241 برمجة محركات الألعاب 2(1-2)

تعليم الطلاب كيفية تطوير ألعاب فيديو متكاملة باستخدام محرك الألعاب الشهير Unity. **Unity**هو واحد من أكثر محركات الألعاب استخداماً في العالم، حيث يدعم تطوير الألعاب ثنائية وثلاثية الأبعاد، ويستخدم لغة البرمجة **C#**لإنشاء ألعاب قوية ومتعددة المنصات.

L60811252 تصميم الألعاب 3(1-4)

يركز على تطوير مهارات الطلاب في تصميم الألعاب من خلال الجمع بين العناصر الفنية والإبداعية والتقنية. يتمحور المساق حول كيفية بناء تجربة لعب ممتعة وفعالة من خلال دراسة هيكلة الألعاب، تصميم الشخصيات، المراحل، القواعد، والآليات المختلفة. هذا المساق لا يركز فقط على الجانب البرمجي، بل يغطي أيضًا الجوانب النفسية والسلوكية التي تجعل اللعبة جذابة للاعبين.

L60811242 برمجة محركات الألعاب المتقدمة Unreal 3(4-1)

يُركز على تعليم المطورين كيفية استخدام محرك الألعاب المتطور **Unreal Engine**لتطوير ألعاب فيديو عالية الجودة Unreal Engine .يُستخدم بشكل واسع في تطوير ألعاب ثلاثية الأبعاد ذات جرافيكس واقعية ويعتمد بشكل كبير على البرمجة باستخدام #Cوأدوات البرمجة البصرية مثل .**Blueprints**

L60811254 التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب 3(2-2)

الواقع الافتراضي والواقع المعزز (Virtual Reality and Augmented Reality) يركز على تعريف الطلاب بالتقنيات الحديثة المستخدمة في تطوير الألعاب التفاعلية التي تعتمد على الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز .(AR) هذه التقنيات تغير طريقة تفاعل اللاعبين مع الألعاب، من خلال توفير بيئات غامرة وتجارب تفاعلية مبتكرة.

L60811256 اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب 2(2-1)

يركز على أحدث التطورات والتوجهات في صناعة ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى استكشاف المواضيع المتقدمة التي تؤثر في كيفية تطوير الألعاب وتوزيعها وتسويقها في السوق العالمية. يهدف هذا المساق إلى تزويد الطلاب بفهم شامل للعوامل التقنية والتجارية التي تشكل مستقبل الصناعة.

L60811262 إنتاج الألعاب وإدارتها 2(2-1)

مساق إنتاج الألعاب وإدارتها في مجال تطوير الألعاب والصوتيات هو مساق يهدف إلى تزويد الطلاب بالمعرفة والمهارات اللازمة لإنشاء ألعاب فيديو متكاملة وإدارتها بشكل فعال

L60811264 مشروع تطبيقي 2(2-0)

يركز على تعليم المهارات المتطورة والممارسات المهنية المتقدمة التي يحتاجها المطورون والمحترفون في صناعة الألعاب. يهدف المساق إلى تحسين الكفاءات التقنية والإبداعية، من خلال التركيز على جوانب مثل تصميم الأنظمة المعقدة، تحسين الأداء، وتطوير تجارب لعب غامرة ومتقدمة

L60811271 ممارسة مهنية 1 3(140-0)

تدريب عملي في المنشآت ذات العلاقة وحسب مصفوفة المهارات المعتمدة.

L60811272 ممارسة مهنية 2 3(140-0)

تدريب عملي في المنشآت ذات العلاقة وحسب مصفوفة المهارات المعتمدة.