



بكالوريوس

هندسة الوسائط الرقمية

حيث يتحول الخيال إلى واقع مرئي



+1 984 382 6080

VertexUniversity.edu.eu





بوابتك إلى المستقبل الرقمي، حيث يلتقي الابتكار بالتكنولوجيا!

تعد **كلية الهندسة وتكنولوجيا المعلومات في جامعة فيرتكس** كلية متميزة بالابتكار والتطوير وتسعى إلى إحداث تغيير جوهري في مجالات التكنولوجيا الرقمية، حيث تقدم بيئة أكاديمية متقدمة تهدف إلى إعداد مهندسين ومتخصصين في التكنولوجيا قادرين على قيادة الثورة الرقمية وحل تحديات المستقبل. من خلال برامج أكاديمية مرنة ومتوافقة مع المعايير العالمية، توفر الكلية **درجات البكالوريوس، الماجستير، والدكتوراه** في تخصصات حديثة تلبي احتياجات سوق العمل الرقمي المتسارع.

جامعة فيرتكس كلية الهندسة وتكنولوجيا المعلومات

تعتمد الكلية على منهجية تعليمية متقدمة تجمع بين التعليم الأكاديمي النظري والتطبيق العملي القائم على المشاريع والتجارب الحقيقية، مما يضمن تزويد الطلاب بالمعرفة العميقة والمهارات التقنية المتطورة. تتميز المناهج الدراسية بالاعتماد على التعلم القائم على المشروعات (PBL)، حيث يتفاعل الطلاب مع تقنيات الذكاء الاصطناعي، الأمن السيبراني، وإنترنت الأشياء من خلال تطبيقات عملية تعكس واقع الصناعة.



تضم الكلية نخبة من الأكاديميين والخبراء الدوليين في مجالات الهندسة والتكنولوجيا، ممن يمتلكون خبرة واسعة في التدريس الأكاديمي والعمل البحثي والتطبيقي في كبرى المؤسسات والجامعات العالمية. يساهم أعضاء هيئة التدريس في إعداد مناهج متطورة تعتمد على أحدث الأبحاث والاتجاهات التقنية، مما يمنح الطلاب تجربة تعليمية غنية ومتوافقة مع التطورات العالمية. كما يتم تعزيز عملية التعلم من خلال محاضرات تفاعلية، مشروعات بحثية، وشراكات استراتيجية مع شركات تقنية رائدة، مما يضمن تطوير مهارات الطلاب وتأهيلهم لمطلوبات سوق العمل.

تسعى الكلية للحصول على اعتمادات دولية عالمية، مما يعكس التزامها بتقديم تعليم هندسي تكنولوجي عالي الجودة وفقاً لأعلى المعايير الأكاديمية العالمية. كما توفر الكلية برامج تدريبية لطلبة جامعة فيرتكس مما يؤهلهم للحصول على شهادات مهنية عالمية معترف بها في مجالات مثل أمن المعلومات (CEH, CISSP)، إدارة الشبكات (CCNA, CCNP)، الذكاء الاصطناعي وتحليل البيانات (TensorFlow, AWS AI)، مما يعزز من فرصهم التوظيفية ويمكنهم من المنافسة في سوق العمل. في جامعة فيرتكس، نقدم تجربة تعليمية متكاملة، ونبني المهندسين والخبراء الرقميين القادرين على ابتكار المستقبل. من خلال بيئة أكاديمية متقدمة تعتمد على البحث العلمي، المشاريع التطبيقية، والتكنولوجيا الحديثة، نمنح طلابنا المعرفة، المهارات، والشهادات المهنية التي تمكنهم من تحقيق طموحاتهم المهنية وبناء مستقبل مستدام في عالم الهندسة والتكنولوجيا. انضم إلينا اليوم، وكن جزءاً من الجيل القادم من رواد التكنولوجيا!





في عالم يشهد تطورًا تقنيًا متسارعًا، تسعى كلية الهندسة وتكنولوجيا المعلومات في جامعة فيرتكس إلى أن تكون مركزًا أكاديميًا عالميًا يدمج بين التعليم الهندسي المبتكر والتكنولوجيا الحديثة. من خلال تقديم برامج تعليمية متقدمة، تعمل الكلية على تأهيل مهندسين وتقنيين قادرين على قيادة التحول الرقمي والمساهمة في تطوير حلول مستدامة تلبي احتياجات المجتمع والصناعة.

نبذة عن هندسة الوسائط الرقمية

يُمزج برنامج بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية بين التصميم الإبداعي والخبرة التقنية، موفرًا للطلاب مهارات شاملة في إنتاج الوسائط، والأنظمة التفاعلية، والرسوم المتحركة، وتطوير الألعاب، والمؤثرات البصرية، وحوسبة الوسائط المتعددة. يُؤهل البرنامج الطلاب ليصبحوا محترفين في مجال الوسائط الرقمية، متمتعين بأساس متين في البرمجة، والتفاعل بين الإنسان والحاسوب، والتواصل المرئي، ورواية القصص الرقمية.



أبرز محاور التخصص:

– المنظور الوظيفي:

يُعد بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية من التخصصات المحورية التي تتماشى مع التحولات السريعة في مجالات الإعلام الرقمي، الاتصال البصري، وصناعة المحتوى التفاعلي. يمنح هذا التخصص خريجه فرصًا واسعة في قطاعات متنوعة مثل وكالات الإعلان، شركات الإنتاج الإعلامي، استوديوهات التصميم، ومجال تطوير التطبيقات والألعاب. يُسهم المصممون في هذا المجال في ابتكار حلول بصرية جذابة، تحسين جودة التصاميم الرقمية، وإنتاج محتوى مرئي يعزز من تجربة المستخدم ويعكس هوية العلامة التجارية، مما يدعم تنافسية المؤسسات في البيئة الرقمية المتسارعة.

– المنظور الاستراتيجي:

يُعد البرنامج طلابه ليكونوا عناصر فاعلة في دعم استراتيجيات المؤسسات من خلال تقديم محتوى بصري متقدم يعتمد على تقنيات حديثة وأساليب تصميم مبتكرة. يكتسب الدارسون مهارات تصميم حلول إبداعية تُسهم في بناء صورة قوية للعلامات التجارية، وتطوير وسائط تفاعلية تلبي احتياجات السوق الرقمي. كما يُعزز البرنامج قدرتهم على مواكبة التغيرات المستمرة في مجالات التصميم، الوسائط المتعددة، والتقنيات البصرية الحديثة، مما يؤهلهم لقيادة التحول الرقمي وتحقيق التميز المؤسسي.

– التكنولوجيا والابتكار:

يعتمد البرنامج على دمج أحدث التقنيات في التصميم الجرافيكي والوسائط الرقمية، بما في ذلك الذكاء الاصطناعي في توليد المحتوى، تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز (VR/AR)، المؤثرات البصرية (VFX)، وتحليل البيانات البصرية. يتدرب الطلاب على أدوات احترافية مثل Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, After Effects, XD)، إلى جانب أدوات تصميم ثلاثي الأبعاد مثل Blender، ومنصات تطوير الوسائط التفاعلية مثل Unreal Engine و Unity. كما يتم تعزيز مهاراتهم في توظيف التقنيات السحابية في الإنتاج الإبداعي، بما يدعم تطوير محتوى بصري ذكي ومتجدد.

– التعليم التطبيقي:

يُركز البرنامج على الجانب العملي، حيث يتم التدريب من خلال مشاريع واقعية وافتراضية، وتحليل دراسات حالة من صناعة الإعلام الرقمي، إضافة إلى فرص تدريب ميداني بالتعاون مع جهات إنتاجية وإبداعية. يُتاح للطلاب تنفيذ مشاريع تصميم كاملة، تطوير وسائط تفاعلية، وتحليل سلوك الجمهور الرقمي، مما يُمكنهم من تطبيق أفضل الممارسات في إدارة العمليات الإبداعية، وضمان الجودة في الإنتاج، مع القدرة على توظيف مهاراتهم في بيئات عمل حقيقية.

– تنمية المهارات:

يُعزز البرنامج قدرات الطلاب في تصميم وتخطيط استراتيجيات المحتوى المرئي، وإدارة المشاريع الإعلامية والتفاعلية بما يتوافق مع تطلعات السوق الرقمي. كما يُكسبهم خبرات في تطوير تجارب المستخدم (UI/UX)، تكامل الأنظمة



الإعلامية، استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي لتحسين أداء التصميم والمونتاج، إضافة إلى مهارات القيادة، التواصل، وفهم متطلبات العملاء. هذا المزيج من المهارات يُهيئ الخريج للعمل ضمن فرق إبداعية متعددة التخصصات بكفاءة واحترافية.

أهداف برنامج بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية



- إكساب الطلاب أساسيات التصميم الجرافيكي من حيث التكوين البصري، الألوان، الطباعة، وتوظيفها في إنتاج أعمال احترافية.
- تأهيل الطلاب لإنتاج وسائط رقمية تفاعلية باستخدام أحدث تقنيات التصميم والمونتاج المناسبة لمختلف المنصات الرقمية.
- تنمية المهارات الإبداعية في حل المشكلات البصرية من خلال تطوير أفكار تصميمية تواكب متطلبات السوق.
- تمكين الطلاب من استخدام أدوات التصميم الاحترافية مثل Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, XD وغيرها.
- تعزيز مهارات تصميم واجهات المستخدم وتجربة المستخدم (UI/UX) بما يتناسب مع التطبيقات الرقمية ومواقع الويب.
- إعداد الطلاب لإنتاج محتوى مرئي يتوافق مع معايير الهوية البصرية للمؤسسات ويراعي القيم الثقافية والاجتماعية.
- تطوير القدرات التحليلية والنقدية لفهم وتحليل الرسائل البصرية وتقييم جودة التصميم وفق معايير احترافية.
- تدريب الطلاب على توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي والواقع المعزز والافتراضي (AR/VR) في تصميم الوسائط الحديثة.
- تعزيز القدرة على إدارة المشاريع الإعلامية وتنفيذ خطط تصميم متكاملة ضمن فرق عمل متعددة التخصصات.
- ربط الطلاب بسوق العمل من خلال التدريب العملي داخل استوديوهات تصميم وإنتاج رقمية، وشركات إعلامية وتكنولوجية.
- تنمية مهارات التواصل والعرض الفعال للأفكار والمشاريع باستخدام أساليب مرئية وتقنيات عرض احترافية.
- غرس القيم الأخلاقية والمهنية في صناعة المحتوى، من خلال الالتزام بحقوق الملكية الفكرية والمعايير القانونية.
- تشجيع الابتكار والبحث العلمي في مجال التصميم الرقمي لإنتاج مشاريع تطويرية تلبى احتياجات المؤسسات والمجتمع.
- تمكين الطلاب من تقييم وتطوير أنظمة الوسائط الرقمية بناءً على تحليل البيانات وسلوك المستخدمين.
- إعداد خريجين قادرين على المنافسة في السوق المحلي والدولي من خلال امتلاك مهارات فنية، تقنية، وإبداعية متكاملة.

ماذا يمكنك أن تفعل بحصولك على درجة بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية ؟

يُؤهّل بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية من جامعة فيرتكس خريجه لشغل مناصب متعددة في المؤسسات التقنية والإدارية، تشمل:



مناهج حديثة تواكب أحدث تقنيات التصميم، التواصل البصري، وتجربة المستخدم

إذا كنت تؤمن أن التصميم ليس مجرد ألوان، بل رسالة وأثر!

- مطور وسائط تفاعلية
- مخرج فني
- مصمم علامة تجارية
- مصمم واجهات ألعاب إلكترونية
- أخصائي تصميم تعليمي

- مصمم جرافيك
- مصمم واجهات وتجربة المستخدم (UI/UX Designer)
- مصمم موشن جرافيك
- محرر فيديو



- مصمم محتوى رقمي
- مصمم ثلاثي الأبعاد
- فنان مؤثرات بصرية
- مدير محتوى بصري

الفئة المستهدفة لبرنامج بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية



يستهدف برنامج بكالوريوس هندسة الوسائط الرقمية فئات متعددة تسعى لاكتساب مهارات متقدمة في التصميم الجرافيكي، الوسائط الرقمية، والتواصل البصري التفاعلي، بما يفتح أمامها آفاقاً واسعة للعمل في مجالات الإعلام الرقمي، التكنولوجيا الإبداعية، والتصميم الحديث الذي يشهد تطوراً متسارعاً على مستوى العالم.

- خريجو الثانوية العامة وهم الطلبة الطموحين الراغبين في بناء مستقبل مهني في مجالات التصميم الجرافيكي والإنتاج الرقمي.
- الموظفون والعاملون في قطاع التصميم والإعلام وهو مثالي لمن يسعون إلى تحسين أدائهم المهني أو الترقى إلى مناصب قيادية في بيئات الإعلام الرقمي والإبداع.
- الطلاب الراغبون في استكمال دراستهم (التجسير) حيث يُتيح البرنامج لحملة الدبلومات في تخصصات التصميم الجرافيكي، الوسائط المتعددة، أو الإنتاج الرقمي فرصة استكمال دراستهم للحصول على درجة البكالوريوس.
- رواد الأعمال وأصحاب المشاريع الإبداعية حيث يزود البرنامج الطلبة بالمعرفة المتخصصة في تطوير العلامات البصرية، إنتاج المحتوى، وإدارة المشاريع الإبداعية، مما يدعمهم في إطلاق وتنمية مشاريعهم ضمن السوق الرقمية الدينامية.

الأوراق المطلوبة

- القبول النظامي : أن يكون الطالب حاصلاً على شهادة الثانوية العامة أو مايعادلها.
- القبول المشروط : قد تقبل جامعة فيرتكس القبول المشروط للمتقدمين لحين استكمال جميع أوراقهم (تطبق الشروط والأحكام في هذه الفئة).
- إجادة اللغة الإنجليزية في حال كانت لغة التدريس باللغة الانجليزية واجتياز الطالب اختبار اللغة
- أن يستوفي الطالب الشروط الخاصة بالقبول بتخصص هندسة الوسائط الرقمية.
- أن يقدم أصل الشهادات الحاصل عليها مع صور طبق الأصل.
- أن يقوم الطالب بتعبئة طلب الالتحاق الإلكتروني الخاص بالقبول والتسجيل في الجامعة.
- أن يدفع الطالب رسوم التسجيل والرسوم الدراسية المقررة.
- أن يوقع على تعهد بالالتزام بكافة نظم ولوائح الجامعة.

الأوراق المطلوبة

- صورة ملونة من الشهادة الصادرة من بلد الطالب "وزارة التربية والتعليم" لل حاصلين على مؤهل الثانوية العامة
- صورة ملونة من البطاقة الشخصية لل طالب أو العائلية للمطابقة.



- صورة ملونة من جواز سفر الطالب.
- صورة شخصية (4*6) خلفية لون أبيض.
- استكمال بيانات التسجيل و توقيعها من قبل الطالب.

توزيع الساعات المعتمدة:

متطلبات الجامعة	26 ساعة معتمدة
متطلبات الكلية (الهندسة وتكنولوجيا المعلومات)	33 ساعة معتمدة
متطلبات التخصص الرئيسي (هندسة الوسائط الرقمية)	60 ساعة معتمدة
المقررات الاختيارية الرئيسية	9 ساعة معتمدة
مشروع التخرج	5 ساعة معتمدة
الإجمالي	133 ساعة معتمدة

1- متطلبات الجامعة (26 ساعة معتمدة)

رمز المساق	اسم المساق	الساعات المعتمدة	الوصف
BUV1301	الإنجليزية I	3	المهارات الأساسية في القراءة والكتابة والتحدث والاستماع في السياقات الأكاديمية واليومية. ويؤكد على القواعد النحوية، وبناء الجملة، وكتابة الفقرات، والتكوين الأساسي
BUV1302	مهارات الكمبيوتر	3	محو الأمية الرقمية الأساسية والمهارات العملية لاستخدام أجهزة الكمبيوتر والبرامج الشائعة. تتضمن المواضيع عادة أنظمة التشغيل وإدارة الملفات ومعالجة الكلمات وجدول البيانات والعروض التقديمية التنقل عبر الإنترنت واستخدام البريد الإلكتروني وممارسات الأمن الإلكتروني الأساسية.
BUV1304	الرياضيات	3	تتضمن المواضيع الجبر والدوال والمعادلات وحساب التفاضل والتكامل الأساسي
BUV2301	الإنجليزية II	3	يعزز مهارات الطلاب في الكتابة الأكاديمية والتفكير النقدي والبحث
BUV2202	الابتكار وريادة الأعمال	2	يتعرف الطلاب على مبادئ ريادة الأعمال ويعزز التفكير الإبداعي والإبداع.
BUV1303	مقدمة في إدارة الأعمال	3	يوفر نظرة عامة على مفاهيم وممارسات العمل الأساسية. وهو يغطي مجالات رئيسية مثل الإدارة والتسويق والتمويل والعمليات والموارد البشرية
BUV1205	المهارات الأكاديمية	2	المهارات الأساسية للنجاح في الدراسات الجامعية. وهو يركز على التفكير النقدي، والقراءة الفعالة وتدوين الملاحظات، والكتابة الأكاديمية، وإدارة الوقت، وتقنيات البحث، ومهارات العرض التقديمي.
BUV5207	مهارات الاتصال	2	يركز على تطوير قدرة الطلاب على التواصل بفعالية في سياقات مختلفة. وهو يغطي التواصل اللفظي وغير اللفظي، ومهارات الاستماع، والتواصل بين الأشخاص، والخطابة العامة، والكتابة المهنية.



BUV1206	القيادة والمسؤولية الاجتماعية	2	مبادئ وممارسات القيادة الفعالة مع التركيز على السلوك الأخلاقي والتأثير الاجتماعي
BUV2303	أساسيات نظم المعلومات	3	المفاهيم الأساسية والمكونات ودور نظم المعلومات في المنظمات. ويغطي موضوعات مثل الأجهزة والبرامج وقواعد البيانات والشبكات والإنترنت وتطوير الأنظمة والاستخدام الاستراتيجي لأنظمة المعلومات في الأعمال التجارية.

2- متطلبات الكلية (الهندسة وتكنولوجيا المعلومات) (33 ساعة معتمدة)

رمز المساق	اسم المساق	ساعات معتمدة	وصف
BTEC2301	التفاضل والتكامل	3	تقنيات التكامل والمتسلسلات، بالإضافة إلى تقنيات التكامل وحساب التفاضل والتكامل متعدد المتغيرات
BTEC3304	الرياضيات المنفصلة	3	المنطق والمجموعات والتركيبات ونظرية الرسم البياني
BTEC4306	شبكات الحاسوب	3	مع TCP/IP و OSI مفاهيم وهندسة شبكات الكمبيوتر باستخدام نماذج فهم عميق لهندسة شبكات الكمبيوتر
BTEC2402	الفيزياء للمهندسين 1	4	يغطي مبادئ الميكانيكا والحركة والطاقة في الفيزياء
BTEC3401	الفيزياء للمهندسين 2	4	يستمر مع الكهرباء والمغناطيسية والأمواج
BTEC3302	مقدمة في البرمجة	3	لحل المشكلات Java أو Python يقدم البرمجة المنظمة باستخدام الهندسية
BTEC4304	البرمجة الشيئية (جافا)	3	Java يعلم مفاهيم البرمجة الكائنية التوجه وتطوير تطبيقات
BTEC3403	تصميم المنطق الرقمي والمتحكمات الدقيقة	4	يشرح بوابات المنطق والدوائر وتصميم الأنظمة الرقمية
BTEC5301	مقدمة في التفاعل بين الإنسان (HCI) والحاسوب	3	يستكشف هذا المقرر تصميم وتقييم واجهات المستخدم، مع التركيز على كيفية تفاعل الناس مع أجهزة الكمبيوتر والأنظمة الرقمية تشمل المواضيع مبادئ سهولة الاستخدام، والتصميم المرتكز على المستخدم، والنمذجة الأولية، وإمكانية الوصول، بهدف خلق تجارب مستخدم بديهية وفعالة
BTEC4305	الكتابة التقنية للمهندسين	3	تعزيز مهارات التوثيق الفني وكتابة التقارير والتواصل الرسمي



3. متطلبات التخصص الرئيسي (هندسة الوسائط الرقمية) (60 ساعة معتمدة)

رمز المساق	اسم المساق	ساعات معتمدة	وصف
BDMD4304	الجبر الخطي الإحصائي	3	مساحات المتجهات، وعمليات المصفوفة، والقيم الذاتية، وتحليل القيمة المفردة - المتغيرات العشوائية، والتوزيعات، والتوقعات، والتباين
BDMD6302	أنظمة التشغيل	3	يغطي إدارة العمليات، وإدارة الذاكرة، وأنظمة الملفات، وهندسة أنظمة التشغيل
BDMD4303	أنظمة قواعد البيانات	3	المعرفة الأساسية بأنظمة قواعد البيانات وأنواعها وكيفية إنشائها (SQL) والتعامل معها والأسس النظرية والرياضية
BDMD4302	أساسيات الوسائط الرقمية	3	مقدمة في الوسائط الرقمية، وأنظمة الوسائط المتعددة، وتنسيقات المحتوى الرقمي. يغطي هذا المقرر أنواع الوسائط، والتخزين، والضغط والتوزيع
BDMD7304	هندسة البرمجيات	3	المفاهيم الأساسية للهندسة البرمجية ووظائفها وأهدافها والمنهجيات المستخدمة عادة في تطوير البرمجيات
BDMD3303	مقدمة في الذكاء الاصطناعي	3	يغطي التاريخ واستراتيجيات البحث وطرق حل المشكلات في الذكاء الاصطناعي
BDMD5301	هيكل البيانات والخوارزميات	3	يغطي تنظيم البيانات، وخوارزميات الفرز/البحث، وتحليل التعقيد
BDMD5305	رسومات الحاسوب	3	يستكشف برمجة الرسومات ثنائية وثلاثية الأبعاد والنمذجة والتقديم أو أدوات مماثلة OpenGL والإضاءة والتظليل باستخدام
BDMD5304	التصميم المرئي والتواصل	3	مبادئ التصميم المرئي، والطباعة، ونظرية الألوان، والتكوين الرقمي التركيز على التواصل من خلال المرئيات
BDMD6301	تصميم الوسائط التفاعلية	3	تصميم وتنفيذ تطبيقات تفاعلية باستخدام الوسائط المرئية والمسموعة. يتضمن أدوات إنشاء الوسائط المتعددة
BDMD5307	الإشارات ومعالجة الإشارات الرقمية	3	إشارات الزمن المتصل والزمن المنفصل، والأنظمة الخطية الثابتة زمنياً والالتواء، وتحليل فورييه. كما تغطي الدورة مواضيع أساسية في معالجة وتصميم Z، الإشارات الرقمية، بما في ذلك نظرية أخذ العينات، وتحويل (FFT) المرشحات الرقمية، وتحويل فورييه السريع
BDMD5306	أساسيات تطوير الألعاب	3	أساسيات ميكانيكا اللعبة، وتصميم المستويات، ومحرركات الفيزياء Unreal أو Unity وبرمجة الألعاب باستخدام
BDMD6304	التحريك والرسوم المتحركة	3	يغطي تقنيات الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد والتجهيز والرسوم المتحركة باستخدام أدوات قياسية في الصناعة
BDMD6305	معالجة الصوت والفيديو الرقمي	3	تقنيات معالجة إشارات الصوت والفيديو، والتحرير، والتأثيرات، والمزامنة
BDMD7302	الواقع الافتراضي والواقع المعزز	3	يقدم منصات الواقع الافتراضي والواقع المعزز، وأطر التطوير، وتصميم تجربة غامرة



تصميم واجهة مُرغزة على الإنسان لمنصات وتطبيقات الوسائط .مع التركيز على سهولة الاستخدام وإمكانية الوصول	3	تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم لأنظمة الوسائط	BDMD7303
تقنيات تصميم محتوى الوسائط المتجاوب للويب والجوال بما في ذلك وواجهات برمجة التطبيقات للوسائط JavaScript و CSS3 و HTML5	3	تطوير الوسائط على الويب والهواتف المحمولة	BDMD6303
مبادئ إنتاج الأفلام والفيديو، وسير العمل في التحرير، وتقنيات التصوير السينمائي، ومرحلة ما بعد الإنتاج	3	التصوير السينمائي الرقمي وتحرير الفيديو	BDMD7305
الاعتبارات القانونية والأخلاقية في إنشاء وتوزيع الوسائط، بما في ذلك حقوق الطبع والنشر، والترخيص، والاستخدام العادل	3	الأخلاقيات وحقوق النشر وقانون الوسائط الرقمية	BDMD8303
تقنيات وأدوات لتحويل البيانات إلى صيغ بصرية لسرد القصص والتحليل	3	التصور البياني للبيانات والرسوم البيانية	BDMD8304

4. المسابقات الاختيارية للتخصص (9 ساعات معتمدة)

يختار الطلاب (3 مسابقات)

رمز المساق	اسم المساق	ساعات معتمدة	وصف
BDMD6307	تصميم الألعاب والمحاكاة المتقدمة	3	ميكانيكا اللعبة المتقدمة والألعاب الجادة والمحاكاة في الوقت الحقيقي
BDMD6308	المؤثرات البصرية والتركيب	3	إنتاج المؤثرات البصرية باستخدام تقنيات الطبقات والتتبع والتأليف
BDMD6309	الفن التوليدي والترميز الإبداعي	3	إنشاء الفن باستخدام الكود والتصميم الخوارزمي والمنشآت التفاعلية
BDMD6306	النمذجة ثلاثية الأبعاد والتنميط	3	تقنيات لنمذجة الأصول ثلاثية الأبعاد المعقدة وتطبيق القوام الواقعية
BDMD7307	التصوير الرقمي والتحرير	3	عمليات الكاميرا الرقمية، والإضاءة، والتكوين، ومرحلة ما بعد المعالجة
BDMD7308	تقنيات التقاط الحركة	3	مبادئ وتطبيقات التقاط الحركة للرسوم المتحركة والمحاكاة



BDMD7309	إدارة الإنتاج الإعلامي	3	يغطي التخطيط والميزانية وإدارة الموارد لمشاريع الوسائط الرقمية بما في ذلك الجدولة وتنسيق الفريق
BDMD8307	تحليلات الوسائط وسلوك الجمهور	3	المقاييس والأدوات لتحليل سلوك المستخدم والتفاعل وأداء المحتوى
BDMD8308	سرد القصص وتصميم السرد	3	صياغة قصص مقنعة لوسائل الإعلام الرقمية بما في ذلك السرد التفاعلي
BDMD8309	تكامل أنظمة الوسائط	3	دمج برمجيات وأجهزة وأنظمة الوسائط. يشمل ذلك خطوط أنابيب الوسائط، وبرامج الترميز، وتقنيات البث
BDMD8306	الذكاء الاصطناعي في الوسائط الرقمية	3	استخدام التعلم الآلي لإنشاء المحتوى وتخصيصه وتحسين الوسائط

5. مشروع التخرج (5 ساعات معتمدة)

رمز المساق	اسم المساق	ساعات معتمدة	وصف
BSWE8501	مشروع التخرج	5	مشروع تخرج متعدد الوسائط، يُطوّر فيه الطلاب منتجًا رقميًا مبتكرًا (لعبة، رسوم متحركة، تجربة واقع افتراضي، إلخ) يدمج المهارات المكتسبة خلال البرنامج. يشمل المشروع المقترح، والنموذج الأولي والتنفيذ، والعرض التقديمي