

2024

TP-153



هيئة تقويم التعليم والتدريب
Education & Training Evaluation Commission



توصيف المقرر الدراسي

— (بكالوريوس)

اسم المقرر: تصميم الألعاب (Game Design)
رمز المقرر: APGD2414
البرنامج: دبلوم التصميم الجرافيكي والوسائط المتعددة
القسم العلمي:
الكلية: الكلية التطبيقية
المؤسسة: جامعة أم القرى
نسخة التوصيف:
تاريخ آخر مراجعة:



جدول المحتويات

- أ. معلومات عامة عن المقرر الدراسي: 3
- ب. نواتج التعلم للمقرر واستراتيجيات تدريسها وطرق تقييمها: 3
- ج. موضوعات المقرر 3
- د. أنشطة تقييم الطلبة 4
- هـ. مصادر التعلم والمرافق: 5
- و. تقويم جودة المقرر: 5
- ز. اعتماد التوصيف: 5



أ. معلومات عامة عن المقرر الدراسي:

1. التعريف بالمقرر الدراسي

1. الساعات المعتمدة: (ساعة نظري + ساعة عملي)
بواقع ثلاثة ساعات اتصال (ساعة نظري + ساعتين عملي)

2. نوع المقرر

أ -	<input type="checkbox"/> متطلب جامعة	<input type="checkbox"/> متطلب كلية	<input checked="" type="checkbox"/> متطلب تخصص	<input type="checkbox"/> متطلب مسار	<input type="checkbox"/> أخرى
ب -	<input checked="" type="checkbox"/> إجباري	<input type="checkbox"/> اختياري			

3. السنة / المستوى الذي يقدم فيه المقرر: (السنة الثانية/ المستوى الثالث)

4. الوصف العام للمقرر

مقرر تصميم الألعاب الإلكترونية يركز على تطوير المفاهيم البصرية والتجارب التفاعلية التي تجذب اللاعبين. يتناول المقرر أساسيات تصميم الشخصيات، بناء العوالم الافتراضية، والمؤثرات البصرية، وتصميم واجهات المستخدم. كما يسلط الضوء على أهمية السرد القصصي وصياغة التحديات التي تضيف للعبة متعة وتفاعلية. الهدف هو تمكين الطلاب من إنشاء ألعاب تجمع بين الإبداع والجاذبية البصرية، مع مراعاة تجربة المستخدم وديناميكيات اللعب.

5- المتطلبات السابقة لهذا المقرر (إن وجدت)

لا يوجد

6- المتطلبات المتزامنة مع هذا المقرر (إن وجدت)

لا يوجد

7. الهدف الرئيس للمقرر

تطوير مهارات الطلاب في تصميم الألعاب الإلكترونية من خلال التركيز على العناصر البصرية والإبداعية مثل تصميم الشخصيات، بناء العوالم الافتراضية، وصياغة تجارب بصرية تفاعلية. يهدف المقرر إلى تمكين الطلاب من تحويل الأفكار إلى مشاريع مبتكرة تجمع بين القيم البصرية والسرد القصصي مع مراعاة تجربة المستخدم، مما يعزز من قدراتهم على الإبداع في مجال تصميم الألعاب.

2. نمط التعليم (اختر كل ما ينطبق)

م	نمط التعليم	عدد الساعات التدريسية	النسبة
1	تعليم التقليدي	45	%100
2	التعليم الإلكتروني	-	-
3	التعليم المدمج	-	-
4	التعليم عن بعد	-	-

3. الساعات التدريسية (على مستوى الفصل الدراسي)

م	النشاط	ساعات التعلم	النسبة
1	محاضرات	15	20%
2	معمل أو إستوديو	30	80%
3	ميداني	-	-
4	دروس إضافية	-	-
5	أخرى	-	-
الإجمالي		45	100%

ب. نواتج التعلم للمقرر واستراتيجيات تدريسه وطرق تقييمه:

الرمز	نواتج التعلم	رمز نتائج التعلم المرتبط بالبرنامج	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
1.0	المعرفة والفهم			
1.1	شرح المعارف والمفاهيم المتعلقة بأساسيات تصميم الألعاب الإلكترونية، بما في ذلك تصميم الشخصيات والعوالم الافتراضية وتجارب المستخدم.	ع 1	الحوار والمناقشة	العروض التقديمية
1.2	يناقش الأفكار المتعلقة بالسرد القصصي واستخدام العناصر البصرية لتعزيز تجربة اللعب وتحقيق التفاعل	ع 2	الحوار والمناقشة	العروض التقديمية
1.3	يبرر المنهجيات وطرق البحث المناسبة لدراسة المشكلات التصميمية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وتحليل تأثيرها على تجربة المستخدم.	ع 3	التعليم التعاوني	ملف الإنجاز
2.0	المهارات			
2.1	يبتكر حل المشكلات التصميمية بطريقة إبداعية من خلال تطبيق مهارات التفكير النقدي لتصميم تجارب لعب تفاعلية ومبتكرة	م 1	حل المشكلات	العروض التقديمية
2.2	يوظف التطورات التكنولوجية باستخدام أدوات التصميم الرقمي والبرامج المتخصصة لتصميم الشخصيات والعوالم الافتراضية في الألعاب.	م 2	التعلم الذاتي	ملف الإنجاز
3.0	القيم والاستقلالية والمسؤولية			
3.1	يلتزم بأخلاقيات المهنية بمراعاة حقوق الملكية الفكرية.	ق 2	التعليم الذاتي	الملاحظة المباشرة

الرمز	نواتج التعلم	رمز نتائج التعلم المرتبط بالبرنامج	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
3.2	يتكيف مع الظروف المختلفة في بيئة العمل.	ق 3	التعليم الذاتي	الملاحظة المباشرة

ج. موضوعات المقرر

م	قائمة الموضوعات	الساعات التدريسية المتوقعة
1	مقدمة في تصميم الألعاب الإلكترونية - تاريخ الألعاب الإلكترونية والمفاهيم الرئيسية مثل تصميم الشخصيات والعوالم الافتراضية وتجربة المستخدم.	3
2	السرديات القصصية في الألعاب الإلكترونية، دراسة أهمية القصة في تحسين تجربة اللعب وكيفية دمجها بشكل إبداعي في تصميم الألعاب.	5
3	تحليل الألعاب البديوية ودراسة فكرة وميكانيكية اللعبة وتحليلها ومدى تأثيرها على المستخدم	3
4	فهم ودراسة عناصر التصميم ضمن القواعد (Rules)، التحدي (Challenge)، والمكافأة (Reward)	5
5	دراسة تصميم المستويات (Level Design) وفهم آلية اللعب وكيفية تحفيز اللاعب على التقدم	3
6	التعرف على أدوات وتقنيات تصميم الألعاب الإلكترونية والبرامج المستخدمة في تصميم الألعاب وعمل تطبيقات عليها	5
7	تصميم عناصر اللعبة المختلفة وتصميم الشخصيات وأسس بناء العوالم الافتراضية	3
8	فهم وتصميم التوجهات البصرية للعبة لتكوين هوية بصرية مناسبة تخدم فكرة اللعبة	5
9	مناقشة تقديم مقترح فكرة لعبة إلكترونية	5
10	المشروع النهائي - تطوير مقترح فكرة لعبة إلكترونية وتطوير قصتها	3
11	تطوير المشروع النهائي ضمن العناصر البصرية للعبة وتصميم الشخصيات وعالم اللعبة.	5
المجموع		45

د. أنشطة تقييم الطلبة

م	أنشطة التقييم	توقيت التقييم (بالأسبوع)	النسبة من إجمالي درجة التقييم
1	المشاركة	طوال الفصل	10%
2	الأبحاث والعروض التقديمية	أسبوعية	30%
3	الاختبار النصفي	الأسبوع 7	20%
4	المشروع النهائي	الأسبوع 15	40%

أنشطة التقييم (اختبار تحريري، شفهي، عرض تقديمي، مشروع جماعي، ورقة عمل وغيره).

هـ. مصادر التعلم والمرافق:

1. قائمة المراجع ومصادر التعلم:

Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 2008	المرجع الرئيس للمقرر
The Art of Game Design, 2020	
2D Game Art animation and lighting, 2022	المراجع المساندة
unity.com	المصادر الإلكترونية
scribd.com	
	أخرى

و. تقويم جودة المقرر:

مجالات التقويم	المقيمون	طرق التقويم
فاعلية التدريس	- الطلاب	- تفاعل الطلاب أثناء المحاضرة (مباشر). - استبانات التقويم الإلكتروني للمقرر من قبل الطلاب (غير مباشر).
فاعلية طرق تقييم الطلاب	- أعضاء هيئة التدريس - قيادات البرنامج	- التقويم الذاتي للبرنامج (غير مباشر). - المراجعة من قبل رئيس القسم (مباشر). - تقارير لجان الجودة (غير مباشر).
مصادر التعلم	- الطلاب - قيادات البرنامج	- استبانات التقويم الإلكتروني للمقرر من قبل الطلاب (غير مباشر). - التقويم الذاتي للبرنامج (غير مباشر). - تقارير لجان الجودة (غير مباشر).
مدى تحصيل مخرجات التعلم للمقرر	- الطلاب	- تفاعل الطلاب أثناء المحاضرة (مباشر). - استبانات التقويم الإلكتروني للمقرر من قبل الطلاب (غير مباشر).
أخرى		

المقيمون (الطلبة، أعضاء هيئة التدريس، قيادات البرنامج، المراجع النظير، أخرى (يتم تحديدها).
طرق التقويم (مباشر وغير مباشر).



ز. اعتماد التوصيف:

جهة الاعتماد	مجلس جامعة أم القرى
رقم الجلسة	851281214463/192777
تاريخ الجلسة	20/01/1447 هـ

