دليل برنامج ماجستير الآداب في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي

كلية الآداب – جامعة البحرين

2027-2026

جدول المحتويات

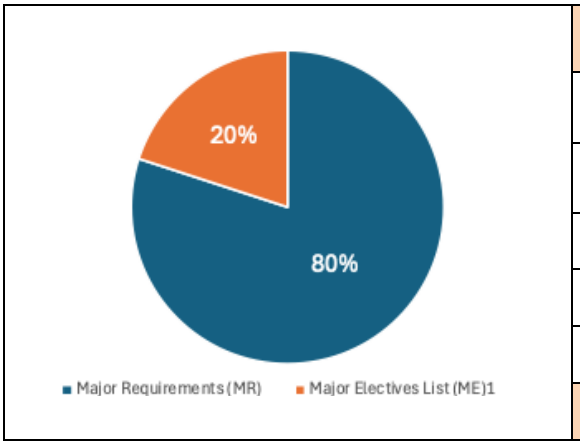
1. التعريف بالبرنامج 2
2. مكونات البرنامج 2
3. نبذة عامة عن البرنامج 2
4. أهداف البرنامج 3
5. مخرجات تعلم البرنامج 3
6. شروط القبول 3
7. إجراءات القبول 3
8. متطلبات الدرجة العلمية 4
9. مدة البرنامج 4
10. لغة الدراسة 4
11. الفرص الوظيفية المتاحة لخريجي البرنامج 4
12. عدد ساعات البرنامج 4
13. نظام الحضور 4
14. الخطة الدراسية 5
15. توصيف المقررات 7

جامعة البحرين
كلية الآداب
قسم الإعلام والسياحة والفنون
ماجستير الآداب في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي (CMDT)

1. التعريف بالبرنامج

الكلية	الآداب
القسم	الإعلام والسياحة والفنون
الدرجة العلمية الممنوحة (بالعربية)	ماجستير الآداب في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي
الدرجة العلمية الممنوحة (بالإنجليزية)	Master of Arts in Creative Media Design and Technology "CMDT"
لغة التدريس	العربية - الإنجليزية
نظام الدراسة	تفرغ كامل
مدة البرنامج	4 فصول دراسية / سنتان أكاديميتان

2. مكونات البرنامج



نوع المقرر	المقررات	الساعات المعتمدة
متطلبات الجامعة	0	0
متطلبات الكلية	0	0
متطلبات التخصص الإجبارية	8	30
قائمة المقررات الاختيارية في التخصص[1]	2	6
التدريب	0	0
المجموع	**10**	**36**

(1) يجب على الطلبة اختيار مقررين من قائمة المقررات الاختيارية في التخصص.

3. نبذة عامة عن البرنامج

يعد برنامج ماجستير الآداب في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي بجامعة البحرين برنامجاً بينياً يجمع بين البحث العلمي والدراسات النظرية والتطبيقية في تصميم وتكنولوجيا ا الإعلام الإبداعي ، بالإضافة إلى التقنيات الناشئة مثل تجربة المستخدم وواجهة المستخدم، والواقع الافتراضي، والذكاء الاصطناعي، والنمذجة ثلاثية الأبعاد، والرسوم المتحركة .يوفر البرنامج بيئة تعليمية تدمج بين البحث الأكاديمي والمشاريع العملية والتعاون الوثيق مع الشركاء المحليين، مما يمنح الطلبة خبرة ميدانية في الإعلام الإبداعي ضمن مجالات المحتوى الرقمي والوسائط التفاعلية. كما يُؤهل البرنامج خريجيه للعمل في مجالات تجربة المستخدم وتصميم المنتجات، وتصميم التجارب التفاعلية، وإنتاج المحتوى القائم على الذكاء الاصطناعي، والتسويق الرقمي، وصحافة الوسائط المتعددة، والتكنولوجيا الإبداعية عبر قطاعات متنوعة تشمل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، والتعليم، والاقتصاد الإبداعي بشكل عام.

4. أهداف البرنامج

1. إظهار مهارات تقنية متقدمة في تصميم وتطوير الوسائط التفاعلية.
2. تطبيق مناهج التصميم الإبداعي المتمحور حول المستخدم لتطوير تجارب رقمية مبتكرة.
3. التفكير بنقد تحليلي وحل المشكلات المعقدة باستخدام البحث والتحليل والتجريب.
4. تمثّل الفكر الريادي والقيادة في إدارة مشاريع ومبادرات الوسائط الرقمية.
5. التواصل بفعالية باستخدام أدوات السرد القصصي البصري والتفاعلي والرقمي.
6. التعاون العابر للتخصصات والعمل بإنتاجية ضمن فرق إبداعية متنوعة.
7. الالتزام بالمسؤولية الأخلاقية والاجتماعية عند تصميم التكنولوجيا للأفراد والمجتمعات.

5. مخرجات تعلم البرنامج

1. تحليل النظريات والمفاهيم الجوهرية المتعلقة بالوسائط الإبداعية.
2. إنتاج مشاريع رقمية في أحد مجالات تصميم وتكنولوجيا الوسائط الإبداعية.
3. تقييم مشاريع الوسائط الرقمية باستخدام أدوات التحليل المناسبة.
4. تصميم بيئات رقمية تفاعلية متقدمة.
5. توظيف التفكير النقدي في تحليل القضايا والمتغيرات المتسارعة في مجال الوسائط الإبداعية.
6. التواصل بفعالية واحترافية في سياقات متنوعة من خلال العروض التقديمية والبحوث العلمية.
7. تطبيق استراتيجيات إبداعية وريادية في مشاريع الوسائط الإبداعية.
8. إجراء بحوث علمية في أحد مجالات تصميم وتكنولوجيا الوسائط الإبداعية.
9. الالتزام بأخلاقيات البحث العلمي والنزاهة الأكاديمية في الأداء الأكاديمي.

6. شروط القبول

- يقبل البرنامج الطلبة الحاصلين على درجة البكالوريوس في تخصصات ذات صلة، بما في ذلك التصميم، الفنون، الإعلام، تصميم الوسائط المتعددة، التصميم الجرافيكي، الاتصال الجماهيري، تكنولوجيا المعلومات، علوم الحاسوب، التصميم الداخلي، العمارة، الهندسة، أو أي تخصصات أخرى مرتبطة بالتصميم والتكنولوجيا والإعلام. كما يرحّب البرنامج بالمهنيين المبدعين الراغبين في تطوير مهاراتهم في التقنيات الرقمية، بالإضافة إلى روّاد الأعمال في مجالات التصميم أو الفنون أو الوسائط التفاعلية. وبناءً عليه، لا يُطلب من المتقدمين الالتحاق بأي مقررات استدراكية (تمهيدية)، حيث يقتصر القبول على المتقدمين من نفس التخصصات أو التخصصات ذات الصلة الوثيقة المذكورة أعلاه.
- يجب أن يكون المتقدم حاصلاً على درجة البكالوريوس من مؤسسة تعليمية معترف بها، وبمعدل تراكمي لا يقل عن الحد الأدنى المطلوب للقبول في الدراسات العليا في جامعة البحرين.
- قد يتم إجراء مقابلة شخصية، عند الحاجة، لتقييم الجاهزية الأكاديمية للمتقدم، ودوافعه، ومدى ملاءمته للبرنامج.
- نظراً لكون البرنامج ثنائي اللغة (العربية–الإنجليزية)، قد يُطلب من المتقدمين إثبات كفاءتهم في اللغة الإنجليزية) مثل الحصول على درجة 6.0 في اختبار IELTS أو ما يعادلها(إذا لزم الأمر.)
- يتماشى إطار القبول مع أفضل الممارسات الدولية، مع التركيز على التقييم القائم على ملف الأعمال (Portfolio) وتشجيع مسارات القبول متعددة التخصصات.

9. إجراءات القبول

- يجب تقديم طلبات الالتحاق بالبرنامج إلى عمادة القبول والتسجيل خلال الفترات الزمنية المحددة في التقويم الأكاديمي، باستخدام النماذج التي أعدتها عمادة القبول والتسجيل، مع إرفاق جميع المستندات الداعمة المطلوبة.
- بعد التحقق من المستندات، تقوم عمادة القبول والتسجيل بإخطار المتقدم بنتيجة القبول.

10.متطلبات الدرجة العلمية

- إتمام جميع ساعات البرنامج بنجاح (36 ساعة معتمدة).
- الحصول على معدل تراكمي لا يقل عن 3.00 من 4.00.
- اجتياز مقرر الرسالة العلمية بنسبة 80% أو أعلى.
- يمكن للطالب الذي لم يكمل برنامج الماجستير الحصول على الدبلوم العالي (بناءً على طلبه) في حال استيفاء الشروط التالية:

  - إتمام 18 ساعة معتمدة بنجاح.
  - الحصول على معدل تراكمي لا يقل عن 2.67 من 4.00.

للمزيد من المعلومات، زوروا هذا الموقع:
https://www.uob.edu.bh/admissions

11.مدة البرنامج

الحد الأقصى لإتمام متطلبات الماجستير هو ثمانية فصول دراسية.

12. لغة الدراسة

يُدرّس البرنامج باللغتين العربية والإنجليزية.

13. الفرص الوظيفية المتاحة لخريجي البرنامج

يمكن لخريجي ماجستير الآداب في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي تولي أدوار متنوعة عبر صناعات الإبداع والإعلام والتكنولوجيا، بما في ذلك:

1. مصمم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.
2. منتج وسائط متعددة.
3. تقني إبداعي.
4. مصمم منتجات رقمية.
5. مصمم رسوم متحركة / فنان مؤثرات بصرية.
6. مصمم / مطور ألعاب إلكترونية.
7. مصمم تجارب الواقع الافتراضي والمعزز.
8. مطور محتوى قائم على الذكاء الاصطناعي.
9. أخصائي وسائط تفاعلية.
10. صانع محتوى تسويق رقمي.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن للخريجين العمل كرواد أعمال أو مؤسسين لشركات ناشئة في مجال التكنولوجيا الإبداعية، أو مواصلة مسيرتهم المهنية في مجالات البحث والأكاديميا ضمن الوسائط الرقمية والتقنيات التفاعلية.

14. عدد ساعات البرنامج

يتطلب البرنامج دراسة (36) ساعة معتمدة، تشمل 9 مقررات دراسية بواقع (27) ساعة معتمدة، بالإضافة إلى رسالة الماجستير بواقع (9) ساعات معتمدة.

15. نظام الحضور

يعتمد القسم نظام الحضور الكلي، وعادة ما تبدأ المحاضرات في الفترة المسائية من الساعة 4 عصراً حتى 7 مساءً، مع تخصيص يوم واحد في الأسبوع لكل مقرر دراسي وفقاً للخطة الدراسية.

16. الخطة الدراسية

Year 1- Semester 1

Course Code	Course Title	Course Hours		
		LEC	PRAC	CRD
CMDT 601	مناهج البحث Research Methodologies	3	0	3
CMDT 602	حلقة دراسية في المقاربات النظرية والثقافة الرقمية Seminar on Theoretical Perspectives and Digital Culture	3	0	3
Elective 1	مقرر من قائمة المقررات الاختيارية *From the elective courses list*	1	4	3

Year 1- Semester 2

Course Code	Course Title	Course Hours		
		LEC	PRAC	CRD
CMDT 603	التصميم التفاعلي (تجربة وواجهة المستخدم) Interactive UX/UI Design	1	4	3
CMDT 604	التسويق الرقمي الإبداعي وإدارته Creative Digital Marketing and Management	1	4	3
Elective 2	مقرر من قائمة المقررات الاختيارية *From the elective courses list*	1	4	3

Year 2- Semester 1

Course Code	Course Title	Course Hours		
		LEC	PRAC	CRD
CMDT 605	الذكاء الاصطناعي في صناعة المحتوى الرقمي AI in Digital Content Creation	1	4	3
CMDT 606	التصميم التفاعلي والتكنولوجيا Immersive Design and Technology	1	4	3
CMDT 607	الابتكار وريادة الأعمال في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي Innovation and Entrepreneurship in Creative Media Design and Technology	1	4	3

Year 2- Semester 2

Course Code	Course Title	Course Hours		
		LEC	PRAC	CRD
CMDT 608	رسالة الماجستير Dissertation	0	27	9

المقررات الاختيارية الرئيسية

Course Code	Course Title	Course Hours		
		LEC	PRAC	CRD
CMDT 611	المحاكاة التفاعلية ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت Interactive 3D Web Simulation	1	4	3
CMDT 612	نظام إدارة المحتوى CMS Content Management Systems (CMS)	1	4	3
CMDT 613	صحافة الوسائط المتعددة Multimedia Journalism	1	4	3
CMDT 614	تطوير تطبيقات الويب والهواتف الذكية Web and Mobile Apps Development	1	4	3
CMDT 615	برمجة الحاسوب Computer Programming	1	4	3
CMDT 616	النشر الرقمي عبر الإنترنت Online Digital Publishing	1	4	3

17. توصيف المقررات

أولاً: المقررات الإجبارية

Course Code:	**CMDT 601**	Course Title:	**مناهج البحث** **Research Methodologies**
Course Description:	يهدف هذا المقرر إلى تنمية مهارات الطلبة في إعداد وكتابة البحوث العلمية وفق المنهجيات المعتمدة في مجالات تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي. ويتناول المنهجيات البحثية الأكاديمية والتطبيقية (النوعية والكمّية والمختلطة)، مع توظيف التفكير النقدي في بناء الإشكاليات البحثية، وصياغة الأسئلة، ومراجعة الأدبيات العلمية، إلى جانب إكساب الطلبة مهارات جمع البيانات وتحليلها، والالتزام بأخلاقيات البحث العلمي، بما يمكّنهم من إعداد مقترح بحثي متكامل ومتوافق مع المعايير الأكاديمية. This course aims to develop students' skills in preparing and writing scientific research in accordance with established methodologies in the fields of creative media design and technology. It addresses academic and applied research methodologies (qualitative, quantitative, and mixed methods), with an emphasis on applying critical thinking to the formulation of research problems, research questions, and literature reviews. The course also equips students with skills in data collection and analysis and promotes adherence to research ethics, enabling them to develop a comprehensive research proposal that meets academic standards.		

Course Code:	**CMDT 602**	Course Title:	**حلقة دراسية في المقاربات النظرية والثقافة الرقمية** **Seminar on Theoretical Perspectives and Digital Culture**
Course Description:	يُقدّم هذا المقرر إطارًا نظريًا متكاملًا لدراسة الإعلام المعاصر، حيث يستعرض المفاهيم الأساسية والنظريات الكلاسيكية في حقل الإعلام، مع التعمّق في النظريات الحديثة والناشئة التي تستجيب لتحولات البيئة الرقمية. يستكشف المقرر قضايا الثقافة الرقمية من منظور نقدي، ويحلّل تأثير التقنيات المتقدمة والذكاء الاصطناعي على منظومة إنتاج المحتوى الإعلامي وتوزيعه واستقباله. كما يُعنى بفحص التحولات البنيوية في الممارسات الإعلامية الإبداعية، وتداعياتها الاجتماعية والثقافية على الأفراد والمجتمعات. يهدف المقرر إلى تمكين الطلبة من بناء رؤية نقدية تحليلية، وتوظيف الأطر النظرية المعاصرة في فهم ديناميكيات الإعلام الرقمي ومساءلة تحولاته الجمالية والأخلاقية في عصر الرقمنة. This course provides an integrated theoretical framework for studying contemporary media, examining foundational concepts and classical theories alongside modern and emerging perspectives that respond to digital transformations. It explores digital culture from a critical lens and analyzes how advanced technologies and artificial intelligence reshape media content production, distribution, and reception. The course examines structural shifts in creative media practices and their social and cultural implications for individuals and societies. It aims to empower students to develop critical analytical perspectives and apply contemporary theoretical frameworks to understand digital media dynamics and interrogate its aesthetic and ethical transformations in the digital age.		

Course Code:	**CMDT 603**	Course Title:	**التصميم التفاعلي (تجربة وواجهة المستخدم)** **Interactive UX/UI Design**
Course Description:	يركّز هذا المقرر على المفاهيم والممارسات المتقدمة في تصميم تجربة المستخدم (UX) وواجهة المستخدم (UI) ضمن البيئات الرقمية التفاعلية، مع التركيز على تبنّي نهج تصميم متمحور حول المستخدم ومدعوم بالبحث. يتعلّم الطلاب تصميم واجهات مستخدم عبر الاختبارات القابلة للاستخدام، وتصميم الهياكل التخطيطية (Wireframes)، وإعداد النماذج التفاعلية (Interactive Prototypes) مع تقييم إمكانية الوصول، يُعطى اهتمام خاص لأنماط تصميم التفاعل، وهندسة المعلومات، والتصميم العاطفي من أجل ابتكار تجارب رقمية حدسية وجذابة على الويب، وتطبيقات الأجهزة الذكية، والمنصات الرقمية. تتيح المشاريع التطبيقية ودراسات الحالة للطلاب توظيف منهجيات تجربة المستخدم (UX) في سياقات واقعية، بما يدمج بين الإبداع والوظيفية والشمولية في عملية التصميم. بنهاية المقرر، ينجز الطلاب نموذجاً تفاعلياً متكاملاً تم اختباره مع المستخدمين، ويستند إلى بحث وتجارب تصميمية منهجية. This course focuses on advanced principles and practices in User Experience (UX) and User Interface (UI) design within interactive digital environments, emphasizing user-centered, research-driven design workflows. Students learn to design interfaces through usability testing, wireframing, interactive prototyping, and accessibility evaluation, using contemporary tools to build intuitive and inclusive products. Emphasis is placed on interaction design patterns, information architecture, and emotional design to craft engaging digital experiences across web, mobile, and immersive platforms. Practical projects and case studies enable students to apply UX methodologies in real-world contexts, integrating creativity, functionality, and inclusivity as core design values. By the end of the course, students will produce a fully tested interactive prototype informed by user research and design thinking.		

Course Code:	**CMDT 604**	Course Title:	**التسويق الرقمي الإبداعي وإدارته** **Creative Digital Marketing and Management**
Course Description:	يتناول هذا المقرر المفاهيم الأساسية والأطر النظرية للتسويق الرقمي، ويبحث في تطوّر الاستراتيجيات التسويقية الرقمية وآليات تطبيقها في البيئات الرقمية المعاصرة. وينتقل المقرر إلى تحليل تخطيط الحملات الرقمية وتنفيذها عبر القنوات الرقمية المختلفة، مع التركيز على تنظيم المحتوى، وأنماط تفاعل الجمهور، وأداء الحملات. كما يدرس المقرر الأساليب المنهجية المستخدمة في تقييم وقياس فاعلية الاستراتيجيات التسويقية الرقمية من خلال تحليل حالات دراسية مختارة في سياقات محلية وإقليمية ودولية. ويُختتم المقرر بتكليف تطبيقي يُكلَّف فيه الطلبة بتحليل وتصميم وتنفيذ حملة تسويق رقمي متكاملة وفق الأطر والمعايير المدروسة. This course examines the core concepts and theoretical frameworks of digital marketing and explores the development of digital marketing strategies and their application in contemporary digital environments. The course then focuses on the analysis of digital campaign planning and execution across different digital channels, with particular attention to content organization, patterns of audience engagement, and campaign performance. It also addresses the methodological approaches used to evaluate and measure the effectiveness of digital marketing strategies through the analysis of selected local, regional, and international case studies. The course concludes with an applied assignment in which students analyze, design, and implement an integrated digital marketing campaign based on the theoretical and analytical frameworks studied.		

Course Code:	**CMDT 605**	Course Title:	**الذكاء الاصطناعي في صناعة المحتوى الرقمي** **AI in Digital Content Creation**
Course Description:	يستكشف هذا المقرر التطبيق الاستراتيجي والإبداعي للذكاء الاصطناعي في إنتاج محتوى وسائط رقمية متقدم. يشارك الطلاب بشكل نقدي مع أدوات الذكاء الاصطناعي لإنتاج الرسوم المتحركة، والفيديو، والوسائط التفاعلية، ومحتوى وسائل التواصل الاجتماعي، ودمجها ضمن استراتيجيات متكاملة ومتعددة المنصات. مع التركيز على الممارسة المستندة إلى البحث، والتأمل الأخلاقي، والتحليل النقدي، يتناول المقرر تحديات أصالة المحتوى وحقوق الملكية الفكرية وتأثير الخوارزميات في الوسائط التي تم إنشاؤها بالذكاء الاصطناعي. من خلال المشاريع العملية والنماذج التكرارية، سيقوم الطلاب بتصميم وإنتاج وتقييم وسائط مدعومة بالذكاء الاصطناعي، مما يؤهلهم لقيادة مبادرات محتوى رقمي مبتكرة ومسؤولة في السياقات المهنية والأكاديمية. This course explores the strategic and creative deployment of artificial intelligence (AI) in the production of advanced digital media content. Students will critically engage with AI tools for animation, video, interactive media, and social content creation, synthesizing them into cohesive, multi-platform strategies. Emphasizing research-driven practice, ethical reflection, and critical analysis, the course addresses challenges of authenticity, intellectual property, and algorithmic influence in AI-generated media. Through hands-on projects and iterative prototyping, students will design, produce, and evaluate AI-augmented media assets, equipping them to lead innovative, responsible digital content initiatives in professional and academic contexts.		

Course Code:	**CMDT 606**	Course Title:	**التصميم التفاعلي والتكنولوجيا** **Immersive Design and Technology**
Course Description:	يركز هذا المقرر على تصميم وتطوير البيئات الافتراضية الغامرة مع التركيز على التجربة المكانية، الإحساس بالحضور، وتفاعل المستخدم داخل الفضاءات الافتراضية. يستكشف الطلبة كيفية بناء العوالم الافتراضية والتنقل والتفاعل داخلها باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي (VR)، مع الاهتمام بالسرد المكاني، تصميم البيئة، وتصميم واجهات تفاعلية. يعتمد المقرر على منهجية تصميم متمركزة حول المستخدم والتصميم التشابكي. وبنهاية المقرر، يقوم الطلبة بتصميم نموذج أولي لبيئة افتراضية غامرة لتجارب الواقع الافتراضي أو المعارض الافتراضية أو البيئات الرقمية. This course focuses on the design and development of immersive virtual environments that emphasize spatial experience, presence, and user interaction. Students explore how virtual spaces are structured, navigated, and experienced through virtual reality (VR), with attention to spatial storytelling, environmental atmosphere, and immersive interface design. Using industry-standard tools, the course adopts a user-centered and iterative approach to creating virtual environments. By the end of the course, students will design and prototype an immersive virtual environment suitable for VR experiences, virtual exhibitions, or simulated digital spaces.		

Course Code:	**CMDT 607**	Course Title:	**الابتكار وريادة الأعمال في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي** **Innovation and Entrepreneurship in Creative Media Design and Technology**
Course Description:	يُعد مقرر مشروع الابتكار وريادة الأعمال مع القطاع الصناعي مقررًا تطبيقيًا غامرًا قائمًا على الواقع العملي، يضع الطلبة في نقطة التقاء بين الإعلام الإبداعي، والتقنيات الناشئة، والممارسة الريادية. يعمل الطلبة بالتعاون مع شركاء من القطاع الصناعي على تحديد تحديات واقعية، والمشاركة في ابتكار حلول مبتكرة، وتحويل الأفكار إلى منتجات أو خدمات أو مشاريع قابلة للتنفيذ، وذلك من خلال توظيف التفكير التصميمي، والنمذجة السريعة، وتقييم الجدوى، والتحقق من السوق. ويسهم المقرر في تنمية الإبداع الاستراتيجي، والقيادة، والاستعداد المهني، بما يمكّن الطلبة من تحويل المفاهيم التجريبية إلى ابتكارات مؤثرة ذات قيمة ثقافية واجتماعية وتجارية ملموسة. Innovation and Entrepreneurship Industry Project is an immersive, real-world studio course that places students at the intersection of creative media, emerging technologies, and entrepreneurial practice. Working with industry partners, students identify live challenges, co-create innovative solutions, and transform ideas into viable products, services, or ventures through design thinking, rapid prototyping, feasibility assessment, and market validation. The course cultivates strategic creativity, leadership, and industry readiness, empowering students to translate experimental concepts into impactful innovations with tangible cultural, social, and commercial value.		

Course Code:	**CMDT 608**	Course Title:	**رسالة الماجستير** **Dissertation**
Course Description:	يُرشد هذا المقرر الطلبة خلال عملية إجراء بحث مستقل ومتعمّق حول موضوع مختار في مجال تصميم وتكنولوجيا الوسائط الإبداعية. وبالاستناد إلى ما اكتسبوه من مقررات دراسية وخبرات في المشاريع المرتبطة بالصناعة، يقوم الطلبة بصياغة سؤال بحثي، وإجراء مراجعة شاملة للأدبيات، وتطبيق مناهج بحثية مناسبة لدراسة مشكلة أو ابتكار في مجالات مثل الذكاء الاصطناعي، والواقع الافتراضي، وتصميم التفاعل، وتجربة المستخدم وواجهة المستخدم (UX/UI)، وإنتاج الوسائط المتعددة، أو التسويق الرقمي، أو أي مجال ذي صلة. يركّز المقرر على التحليل النقدي، والصرامة الأكاديمية، والمساهمة العلمية في التخصص. ويُطلب من الطلبة إعداد رسالة علمية متكاملة ومنظمة تُظهر بحثًا أصيلًا مدعومًا بنتائج عملية أو نظرية، مع مناقشة العمل في اختبار شفهي. This course guides students through the process of conducting independent, in-depth research on a selected topic within creative media design and technology. Building on their coursework and industry project experience, students formulate a research question, conduct a comprehensive literature review, and apply appropriate methodologies to investigate a problem or innovation in areas such as AI, VR, interaction Design, UX/UI, multimedia production or digital marketing or any related subject. Emphasis is placed on critical analysis, academic rigor, and contribution to the field. Students will produce a well-structured thesis document demonstrating original research, supported by practical or theoretical findings, and defend their work in an oral examination.		

ثانيًا: المقررات الاختيارية

Course Code:	**CMDT 611**	Course Title:	**المحاكاة التفاعلية ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت** **Interactive 3D Web Simulation**
Course Description:	يتناول هذا المقرر تقنيات تصميم وتطوير المحاكاة ثلاثية الأبعاد التفاعلية عبر الويب عبر العرض الفوري، وتفاعل المستخدم، وتحسين الأداء في بيئات المتصفح. يتعلم الطلاب كيفية إنشاء محتوى ثلاثي الأبعاد تفاعلي يمكن الوصول إليه عبر مختلف الأجهزة، مع مبادئ سهولة الاستخدام والأداء والسرد البصري. وتتضمن المشاريع العملية استخدام أطر عمل وأدوات شائعة لبناء محاكاة قابلة للتطبيق في مجالات التعليم والتسويق والترفيه والعديد من المجالات الاخرى. This course focuses on design and development of interactive 3D simulations delivered via web technologies. Emphasis is placed on real-time rendering, user interaction, and optimization for browser-based environments. Students learn to create immersive 3D content that can be accessed across devices, integrating principles of usability, performance, and visual storytelling. Hands-on projects involve using popular frameworks and tools to build simulations applicable in education, marketing, entertainment and other fields.		

Course Code:	**CMDT 612**	Course Title:	**نظام إدارة المحتوى CMS** **Content Management System (CMS)**
Course Description:	يغطي هذه المقرر أساسيات أنظمة إدارة المحتوى، مع التركيز على بنية ووظائف وتخصيص منصات إدارة المحتوى الشائعة مثل ووردبريس وجوملا ودروبال. يتعلم الطلاب كيفية إدارة سير عمل المحتوى الرقمي، وتصميم قوالب مرنة، وتوسيع إمكانيات نظام إدارة المحتوى من خلال الإضافات وواجهات برمجة التطبيقات. يؤهل هذا المقرر الطلاب لتطوير وصيانة حلول محتوى ويب قابلة للتوسع لأي مواقع ويب مُقترحة، بما يتماشى مع استراتيجيات التسويق الرقمي وتفاعل المستخدمين. This course covers the fundamentals of content management systems, focusing on the architecture, functionality, and customization of popular CMS platforms such as WordPress, Joomla, and Drupal. Students learn how to manage digital content workflows, design flexible templates, and extend CMS capabilities through plugins and APIs. The course prepares students to develop and maintain scalable web content solutions aligned with digital marketing and user engagement strategies.		

Course Code:	**CMDT 613**	Course Title:	**صحافة الوسائط المتعددة** **Multimedia Journalism**
Course Description:	يُعرّف هذا المقرر الطلاب بمجال صحافة الوسائط المتعددة، حيث يتقاطع سرد القصص والاخبار والمقالات مع التكنولوجيا والابتكار. وتتناول كيفية دمج الصحفيين للفيديو والصوت والرسومات والبيانات والوسائط التفاعلية لإنتاج محتوى إخباري رقمي جذاب. مع التركيز على الدور المتنامي للذكاء الاصطناعي، تُزوّد الدورة الطلاب بمهارات تقليدية وأخرى مدعومة بالذكاء الاصطناعي لإنشاء المحتوى وتحريره ونشره. من خلال مشاريع عملية وتمارين على منصات باستخدام أنظمة إدارة المحتوى مثل ووردبريس، سيُنمّي الطلاب قدرتهم على كتابة وإنتاج ونشر مقالات واخبار احترافية متعددة الوسائط. تُشكّل الممارسات الأخلاقية والمصداقية والتفاعل مع الجمهور أساس المقرر، مما يُهيّئ الطلاب للتعامل مع المشهد المتطور للصحافة الرقمية المعاصرة. This course introduces students to the dynamic field of multimedia journalism, where storytelling intersects with technology and innovation. It examines how journalists integrate video, audio, graphics, data, and interactive media to craft engaging digital news content. With a focus on the expanding role of artificial intelligence, the course equips students with both traditional and AI-driven skills for content creation, editing, and publishing. Through hands-on projects and platform-based exercises using content management systems (CMS) such as WordPress, students will develop the ability to write, produce, and publish professional multimedia stories. Ethical practice, credibility, and audience engagement form the foundation of the course, preparing learners to navigate the evolving landscape of contemporary digital journalism.		

Course Code:	**CMDT 614**	Course Title:	**تطوير تطبيقات الويب والهواتف الذكية** **Web and Mobile Apps Development**
Course Description:	يركز هذا المقرر على مبادئ وممارسات تصميم وتطوير تطبيقات الويب والهواتف الذكية. يتعلم الطلاب أحد لغات البرمجة المناسبة لتطوير التطبيق، وأطر التطوير، وتصميم واجهات المستخدم الخاصة بالتطبيقات المتجاوبة والمتعددة المنصات. يغطي المقرر تطوير الواجهة الأمامية والخلفية، والنشر، والاختبار، باستخدام البرامج التقليدية أو باستخدام أدوات الذكاء الصناعي، مما يمكّن الطلاب من إنشاء تطبيقات عملية وسهلة الاستخدام. This course focuses on the principles and practices of designing and developing applications for web and mobile platforms. Students learn programming language, development frameworks, and user interface design specific to responsive and cross-platform apps. The course covers front-end and back-end development, deployment, and testing, enabling students to create functional and user-friendly applications.		

Course Code:	**CMDT 615**	Course Title:	**برمجة الحاسوب** **Computer Programming**
Course Description:	يتعلم الطالب في هذا المقرر البرمجة الحاسوبية بوصفها منهجًا منظمًا لحل المشكلات قائمًا على التفكير الخوارزمي، والتصميم البنيوي للبرامج، والتحقق من صحة النتائج. يكتسب الطلبة مهارات أساسية قابلة للنقل بين مختلف لغات البرمجة الحديثة، وتشمل تمثيل البيانات (أنواع البيانات والمتغيرات)، والتعبيرات، والمنطق، وتدفق التحكم (التسلسل والشرطيات والحلقات)، وبناء البرامج بشكل معياري (الدوال/الإجراءات)، وهياكل البيانات الأساسية (المصفوفات/القوائم). يعتمد المقرر على مشروع واحد يتقدم عبر محطات واضحة: اختيار المشكلة وصياغة المتطلبات، إعداد موجز تصميم يشمل تجربة/واجهة المستخدم والتصميم التقني القابل للتنفيذ، ثم بناء الحل واكتشاف الأخطاء وتصحيحها واختباره وتجهيزه للتسليم مع توثيق احترافي يدعم التطوير المستقبلي. This course introduces computer programming as a disciplined approach to problem solving through algorithmic thinking, structured program design, and verification of correctness. Students develop core competencies that transfer across modern programming languages, including data representation (types and variables), expressions, logic, control flow (sequencing, conditionals, loops), modularity (functions/procedures), and fundamental data structures (arrays/lists). Learning is project-based and milestone-driven: students propose a problem and define requirements, produce a UX/UI and technical design brief that translates requirements into a buildable plan, and then implement, debug, test, and package a working solution with clear documentation suitable for handover and future development.		

Course Code:	**CMDT 616**	Course Title:	**النشر الرقمي عبر الانترنت** **Online Digital Publishing**
Course Description:	يركز هذا المقرر على مبادئ وممارسات النشر الرقمي عبر الإنترنت، مع التركيز على استخدام أنظمة إدارة المحتوى (CMS) لإنشاء وإدارة المنصات الرقمية مثل بوابات الأخبار الإلكترونية والمجلات ومحتوى الصحافة متعددة الوسائط عبر الانترنت. يتعلم الطالب تخطيط وتصميم ونشر المحتوى التفاعلي باستخدام أدوات مثل ادارة المحتوى الالكتروني مثل "ووردبريس"، مع استكشاف مواضيع رئيسية مثل استراتيجية المحتوى، وتحسين محركات البحث (SEO)، والتصميم المتجاوب، والتفاعل مع الجمهور، وربط نشر الاخبار على مواقع التواصل الاجتماعي. من خلال مشروع عملي، يطور الطلاب مهارات بناء منصات نشر احترافية عبر الإنترنت، تجمع بين النصوص والصور والفيديوهات ومحتوى وسائل التواصل الاجتماعي، باستخدام أنظمة إدارة المحتوى مثل ووردبريس وأدوات الذكاء الاصطناعي. This course focuses on the principles and practices of online digital publishing, emphasizing the use of content management systems (CMS) for creating and managing digital platforms such as online news portals, magazines, and multimedia journalism content. Students learn to plan, design, and publish interactive content using tools like WordPress or custom CMS frameworks while exploring key topics such as content strategy, SEO, responsive design, audience engagement, and digital monetization models. Through hands-on projects divided into three practical assessments, students develop skills to build professional online publishing platforms integrating text, images, video, and social media using Content management system such as WordPress and AI tools.		