

**Master of Arts in Creative
Media Design and Technology
(CMDT)**

College of Arts

2026



Table of Contents

| | | |
|-----|---|---|
| 1. | PROGRAM IDENTIFICATION | 2 |
| 2. | PROGRAM COMPONENTS..... | 2 |
| 3. | PROGRAM OVERVIEW: | 2 |
| 4. | PROGRAM OBJECTIVES:..... | 3 |
| 5. | PROGRAM LEARNING OUTCOMES:..... | 3 |
| 6. | ADMISSION REQUIREMENTS: | 3 |
| 7. | ADMISSION PROCEDURES: | 4 |
| 8. | DEGREE REQUIREMENTS: | 4 |
| 9. | PROGRAM DURATION: | 4 |
| 10. | LANGUAGE OF STUDY:..... | 4 |
| 11. | CAREER OPPORTUNITIES AVAILABLE TO PROGRAM GRADUATES:..... | 5 |
| 12. | NUMBER OF PROGRAM HOURS:..... | 5 |
| 13. | ATTENDANCE PATTERN: | 5 |
| 14. | STUDY PLAN: | 6 |
| .15 | COURSE DESCRIPTIONS: | 8 |

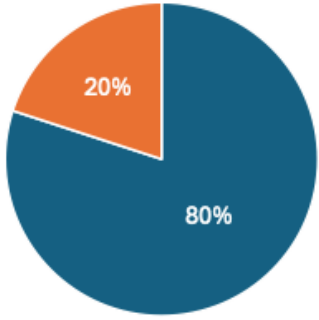
University of Bahrain
College of Arts
Department of Communication, Tourism and Arts
Master of Arts in Creative Media Design and Technology “CMDT”

1. Program Identification

| | |
|---------------------------------------|---|
| College | Arts |
| Department | Mass Communication, Tourism and Arts |
| Academic Degree Obtained (in Arabic) | ماجستير الآداب في تصميم وتكنولوجيا الإعلام الإبداعي |
| Academic Degree Obtained (in English) | Master of Arts in Creative Media Design and Technology “CMDT” |
| Language of Instruction | Arabic - English |
| Full-Time/Part-Time Program | Full-Time |
| Length of the Program (Duration) | 4 Semesters / 2 Academic Years |

2. Program Components

| Course Type | Courses | CRD |
|--|-----------|-----------|
| University Requirements (UR) | 0 | 0 |
| College Requirements (CR) | 0 | 0 |
| Major Requirements (MR) | 8 | 30 |
| Major Electives List (ME) ¹ | 2 | 6 |
| Training (TR) | 0 | 0 |
| Total | 10 | 36 |



■ Major Requirements (MR) ■ Major Electives List (ME)¹

¹ Students should select 2 courses from the Major Electives (ME) List.

3. Program Overview:

The Master of Arts in Creative Media Design and Technology program at the University of Bahrain is an interdisciplinary program that combines scientific research with theoretical and applied studies in interactive media design and technology, as well as emerging technologies such as UX/UI, VR, AI, 3D modelling, and animation. The program offers a learning environment that combines academic research, practical projects, and close collaboration with local partners, providing students with hands-on experience in creative media within the fields of digital content and interactive media. Graduates are qualified to work in user experience and product design, interactive experience design, AI-powered content production, digital marketing, multimedia journalism, and creative technology across diverse sectors, including media, gaming, education, and the creative economy in general.

4. Program Objectives:

1. Demonstrate advanced technical skills in interactive media design and development.
2. Apply creative and user-centered design approaches to develop innovative digital experiences.
3. Think critically and solve complex problems using research, analysis, and experimentation.
4. Exhibit an entrepreneurial mindset and leadership in managing digital media projects and ventures.
5. Communicate effectively using visual, interactive, and digital storytelling tools.
6. Collaborate across disciplines and work productively in diverse, creative teams.
7. Act with ethical and social responsibility in designing technology for people and communities.

5. Program Learning Outcomes:

1. Analyze key theories and concepts related to creative media.
2. Produce digital projects in one of the fields of creative media design and technology
3. Evaluate digital media projects using appropriate analytical tools.
4. Design advanced interactive digital environments.
5. Employ critical thinking in analyzing issues and rapid changes in creative media.
6. Communicate effectively and professionally in diverse contexts through presentations and research
7. Apply creative and entrepreneurial strategies in Creative media projects.
8. Conduct research in one of the fields of creative media design and technology
9. Apply research ethics and academic integrity in academic performance.

6. Admission Requirements:

- The program admits students holding a bachelor's degree in related fields, including design, arts, media, multimedia design, multimedia, graphic design, mass communication, information technology, computer science, interior design, architecture, engineering, or other disciplines relevant to design, technology, and media. The program also welcomes creative professionals seeking to upskill in digital technologies, as well as entrepreneurs in the field of design, arts, or interactive media. Accordingly, applicants are not required to take or register for any remedial (bridging) courses for admission to the program, as admission is limited to candidates from the same or closely related fields mentioned above.
- Candidates must have obtained their bachelor's degree from a recognized institution, with a minimum GPA that meets the graduate admission requirements of the University of Bahrain (UOB).
- An interview may be conducted, where necessary, to evaluate the applicant's academic preparedness, motivation, and suitability for the program.
- As a bilingual program (Arabic–English), applicants may be required to demonstrate English language proficiency (e.g., IELTS score of 6.0 or equivalent), if applicable.

- The admission framework is aligned with international best practices, emphasizing portfolio-based evaluation and encouraging interdisciplinary entry pathways.

7. Admission Procedures:

- Applications for admission to the program must be submitted to the Deanship of Admissions and Registration within specific timeframes in the academic calendar, using forms prepared by the Deanship of Admissions and Registration and accompanied by all required supporting documents.
- After verifying the documents, the Deanship of Admissions and Registration will notify the applicant of the admission result.

8. Degree Requirements:

- Successful completion of all program hours (36 credit hours).
- A minimum cumulative GPA of 3.00 out of 4.00.
- Passing the dissertation course with a grade of 80% or higher.
- A student who has **not completed a master's program** may obtain a **postgraduate diploma** (upon request) if the following conditions are met:
 - Successful completion of 18 credit hours.
 - A minimum cumulative GPA of 2.67 out of 4.00.

For more information:

<https://www.uob.edu.bh/admissions>

9. Program duration:

The maximum time to complete the Master's requirements is eight semesters.

10. Language of Study:

The program is taught in both Arabic and English

11. Career Opportunities Available to Program Graduates:

Graduates of the MA in Creative Media Design and Technology (CMDT) can pursue diverse roles across creative, media, and technology industries, including:

1. UX/UI Designer
2. Multimedia Producer
3. Creative Technologist
4. Digital Product Designer
5. Motion Graphics Designer / VFX Artist
6. Game Designer / Developer
7. VR/AR Experience Designer
8. AI Content Developer
9. Interactive Media Specialist
10. Digital Marketing Content Creator

In addition, graduates may work as entrepreneurs or startup founders in creative tech or pursue careers in research and academia within digital media and interactive technologies.

12. Number of program hours:

The program requires the study of (36) credit hours, including 9 courses (27) credit hours, and a master's thesis (9 credit hours).

13. Attendance Pattern:

The department follows a full-time attendance pattern, and lectures usually start in the evening from 4 pm to 7 pm, with one day per week allocated for each course according to the study plan.

14. Study Plan:

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 |

Major Elective Courses

| 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 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 |

15.Course descriptions:

First: Mandatory Courses

| Course Code: | CMDT 601 | Course Title: | مناهج البحث Research Methodology |
|---------------------|---|---------------|--|
| Course Description: | <p>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 والكمية 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 يمكنهم من إعداد مقترح بحثي متكامل ومتوافق مع المعايير الأكاديمية.</p> <p>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.</p> | | |
| Course Code: | CMDT 602 | Course Title: | حلقة دراسية في المقاربات النظرية والثقافة الرقمية Seminar on Theoretical Perspectives and Digital Culture |
| Course Description: | <p>يُقدّم هذا المقرر إطارًا نظريًا متكاملًا لدراسة الإعلام المعاصر، حيث يستعرض المفاهيم الأساسية والنظريات الكلاسيكية في حقل الإعلام، مع التعمق 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 البنوية 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.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 603 | Course Title: | التصميم التفاعلي (تجربة وواجهة المستخدم) Interactive UX/UI Design |
| Course Description: | <p>يركز هذا المقرر على المفاهيم والممارسات المتقدمة في تصميم تجربة المستخدم (UX) وواجهة المستخدم (UI) ضمن البيئات الرقمية التفاعلية، مع التركيز على تبني نهج تصميم متمحور حول المستخدم ومدعوم بالبحث. يتعلم الطلاب تصميم واجهات مستخدم عبر الاختبارات القابلة للاستخدام، وتصميم الهياكل التخطيطية (Wireframes)، وإعداد النماذج التفاعلية (Interactive Prototypes) مع تقييم إمكانية الوصول، يُعطي اهتمام خاص لأنماط تصميم التفاعل، وهندسة المعلومات، والتصميم العاطفي من أجل ابتكار تجارب رقمية حديثة 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، ينجح الطلاب نموذجاً تفاعلياً متكاملاً تم اختباره مع المستخدمين، ويستند إلى بحث وتجارب تصميمية منهجية.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|---|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 604 | Course Title: | التسويق الرقمي الإبداعي وإدارته Creative Digital Marketing and Management |
| Course Description: | <p>يتناول هذا المقرر المفاهيم الأساسية والأطر النظرية للتسويق الرقمي، ويبحث في تطورات استراتيجيات التسويق 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 يُكلف فيه الطلبة بتحليل وتصميم وتنفيذ حملة تسويق رقمي متكاملة وفق الأطر والمعايير المدروسة.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 605 | Course Title: | الذكاء الاصطناعي في صناعة المحتوى الرقمي AI in Digital Content Creation |
| Course Description: | <p>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.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|---|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 606 | Course Title: | التصميم التفاعلي والتكنولوجيا Immersive Design and Technology |
| Course Description: | <p>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.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|--|
| 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: | <p>يُعد مقرر مشروع الابتكار وريادة الأعمال مع القطاع الصناعي مقرراً تطبيقياً غامراً قائماً 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 يمكن الطلبة من تحويل المفاهيم التجريبية إلى ابتكارات مؤثرة ذات قيمة ثقافية واجتماعية وتجارية ملموسة.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 608 | Course Title: | رسالة الماجستير Dissertation |
| Course Description: | <p>يُرشد هذا المقرر الطلبة خلال عملية إجراء بحث مستقل ومتعمق 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. يركز المقرر على التحليل النقدي، والصرامة الأكاديمية، والمساهمة العلمية في التخصص. ويُطلب من الطلبة إعداد رسالة علمية متكاملة ومنظمة تُظهر بحثاً أصيلاً مدعوماً بنتائج عملية أو نظرية، مع مناقشة العمل في اختبار شفهي.</p> <p>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.</p> | | |

Second: Elective Courses

| | | | |
|---------------------|---|---------------|---|
| Course Code: | CMDT 611 | Course Title: | المحاكاة التفاعلية ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت Interactive 3D Web Simulation |
| Course Description: | <p>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 والسرور البصري. وتتضمن المشاريع العملية استخدام أطر عمل وأدوات شائعة لبناء محاكاة قابلة للتطبيق في مجالات التعليم والتسويق والترفيه والعديد من المجالات الأخرى.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|---|
| Course Code: | CMDT 612 | Course Title: | نظام إدارة المحتوى CMS Content Management System (CMS) |
| Course Description: | <p>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.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|---|
| Course Code: | CMDT 613 | Course Title: | صحافة الوسائط المتعددة Multimedia Journalism |
| Course Description: | <p>يُعرّف هذا المقرر الطلاب بمجال صحافة الوسائط المتعددة، حيث يتقاطع سرد القصص والايخبار 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 وإخبار احترافية متعددة الوسائط. تُشكّل الممارسات الأخلاقية والمصادقية والتفاعل مع الجمهور أساس المقرر، مما يُهيئ الطلاب للتعامل مع المشهد المتطور للصحافة الرقمية المعاصرة.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|---|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 614 | Course Title: | تطوير تطبيقات الويب والهواتف الذكية Web and Mobile Apps Development |
| Course Description: | <p>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.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|--|---------------|---|
| Course Code: | CMDT 615 | Course Title: | برمجة الحاسوب Computer Programming |
| Course Description: | <p>يتعلم الطالب في هذا المقرر البرمجة الحاسوبية بوصفها منهجًا منظمًا لحل المشكلات قائمًا على التفكير الخوارزمي، والتصميم البنوي للبرامج، والتحقق من صحة النتائج. يكتسب الطلبة مهارات أساسية قابلة للنقل بين مختلف لغات البرمجة الحديثة، وتشمل تمثيل البيانات (أنواع البيانات والمتغيرات)، والتعبيرات، والمنطق، وتدقيق التحكم (التسلسل والشروطيات 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.</p> <p>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.</p> | | |

| | | | |
|---------------------|---|---------------|--|
| Course Code: | CMDT 616 | Course Title: | النشر الرقمي عبر الإنترنت Online Digital Publishing |
| Course Description: | <p>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 الإنترنت. يتعلم الطالب تخطيط وتصميم ونشر المحتوى التفاعلي باستخدام أدوات مثل إدارة المحتوى الإلكتروني مثل "وردبريس"، مع استكشاف مواضيع رئيسية مثل استراتيجية المحتوى، وتحسين محركات البحث (SEO)، والتصميم المتجاوب، والتفاعل مع الجمهور، وربط نشر الأخبار 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 وردبريس وأدوات الذكاء الاصطناعي.</p> <p>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.</p> | | |