

شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج السعودية



توزيع المهارات الرقمية المتعلقة بالفصل الدراسي الثالث

موقع المناهج ← المناهج السعودية ← مرحلة ثانوية ← المهارات الرقمية ← الفصل الثالث ← الملف

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2024-02-26 11:34:09

التواصل الاجتماعي بحسب مرحلة ثانوية



المزيد من الملفات بحسب مرحلة ثانوية والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثالث

موضوعات المنهج المقررة	التاريخ		الأسبوع
	إلى	من	
<p>الفصل الخامس: التصوير الرقمي</p> <ul style="list-style-type: none"> - مفهوم التصوير الرقمي - أسس التصوير الرقمي - أنواع الكاميرات وإخراج الصور - التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي ١ 	١٦/٥/١٤٤٥ هـ	١٢/٥/١٤٤٥ هـ	الأول
<p>التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي ٢</p> <ul style="list-style-type: none"> - أمثلة لمشاريع <p>الفصل السادس: تصميم واجهات الموقع الإلكتروني</p> <ul style="list-style-type: none"> - ما هية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX - ما هية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX 	٢٣/٥/١٤٤٥ هـ	١٩/٥/١٤٤٥ هـ	الثاني
<ul style="list-style-type: none"> - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ٢ - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ٣ - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية ١ 	١/٦/١٤٤٥ هـ	٢٦/٥/١٤٤٥ هـ	الثالث
إجازة نهاية أسبوع مطولة يوم الأحد ٤/٦/١٤٤٥ هـ			
<ul style="list-style-type: none"> - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية ٢ - الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي ٢ 	٨/٦/١٤٤٥ هـ	٥/٦/١٤٤٥ هـ	الرابع
<p>الفصل السابع: تصميم الشخصيات</p> <ul style="list-style-type: none"> - مجالات تصميم الشخصيات - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم وتصميم الشخصيات ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم وتصميم الشخصيات ٢ - برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي ١ 	١٥/٦/١٤٤٥ هـ	١١/٦/١٤٤٥ هـ	الخامس
<ul style="list-style-type: none"> - برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي ٢ - أمثلة لمشاريع <p>الفصل الثامن: (موشن جرافيك) تحريك الرسومات</p> <ul style="list-style-type: none"> - أهمية الموشن جرافيك - أنواع و مجالات الموشن جرافيك 	٢٢/٦/١٤٤٥ هـ	١٨/٦/١٤٤٥ هـ	السادس
إجازة منتصف الفصل الدراسي الثاني من ٢٥/٦/١٤٤٥ هـ إلى ٢٩/٦/١٤٤٥ هـ			
<ul style="list-style-type: none"> - خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك ١ - خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك ٢ - أمثلة مشاريع <p>الفصل التاسع: النمذجة ثلاثية الأبعاد</p> <ul style="list-style-type: none"> - أهمية النمذجة ثلاثية الأبعاد 	٦/٧/١٤٤٥ هـ	٢/٧/١٤٤٥ هـ	السابع
<ul style="list-style-type: none"> - أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية الأبعاد - خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender ١ - خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender ٢ - أمثلة مشاريع 	١٣/٧/١٤٤٥ هـ	٩/٧/١٤٤٥ هـ	الثامن
إجازة نهاية أسبوع مطولة يوم الأحد ١٦/٧/١٤٤٥ هـ			
<p>الفصل العاشر: تصميم الواقع الافتراضي المعزز</p> <ul style="list-style-type: none"> - تصميم الواقع الافتراضي بناء الفكرة ١ - تصميم الواقع الافتراضي بناء الفكرة ٢ - تصميم الواقع المعزز بناء الفكرة ١ - تصميم الواقع المعزز بناء الفكرة ٢ 	٢٠/٧/١٤٤٥ هـ	١٧/٧/١٤٤٥ هـ	التاسع

<ul style="list-style-type: none"> - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ١ - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ٢ - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ٣ - أمثلة مشاريع 	١٤٤٥ / ٧ / ٢٧ هـ	١٤٤٥ / ٧ / ٢٣ هـ	العاشر
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني لمقرر التصميم الرقمي (التحريري – العملي)	١٤٤٥ / ٨ / ٥ هـ	١٤٤٥ / ٨ / ١ هـ	الحادي عشر
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني	١٤٤٥ / ٨ / ١١ هـ	١٤٤٥ / ٨ / ٨ هـ	الثاني عشر

موضوعات المنهج المقررة	التاريخ		الأسبوع
	إلى	من	
<p>الفصل الخامس: التصوير الرقمي</p> <ul style="list-style-type: none"> - مفهوم التصوير الرقمي - أسس التصوير الرقمي - أنواع الكاميرات وإخراج الصور - التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي ١ 	١٦/٥/١٤٤٥ هـ	١٢/٥/١٤٤٥ هـ	الأول
<p>التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي ٢</p> <ul style="list-style-type: none"> - أمثلة لمشاريع <p>الفصل السادس: تصميم واجهات الموقع الإلكتروني</p> <ul style="list-style-type: none"> - ما هية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX - ما هية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX 	٢٣/٥/١٤٤٥ هـ	١٩/٥/١٤٤٥ هـ	الثاني
<ul style="list-style-type: none"> - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ٢ - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ٣ - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية ١ 	١/٦/١٤٤٥ هـ	٢٦/٥/١٤٤٥ هـ	الثالث
إجازة نهاية أسبوع مطولة يوم الأحد ٤ / ٦ / ١٤٤٥ هـ			
<ul style="list-style-type: none"> - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية ٢ - الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي ٢ 	٨/٦/١٤٤٥ هـ	٥/٦/١٤٤٥ هـ	الرابع
<p>الفصل السابع: تصميم الشخصيات</p> <ul style="list-style-type: none"> - مجالات تصميم الشخصيات - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم وتصميم الشخصيات ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم وتصميم الشخصيات ٢ - برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي ١ 	١٥/٦/١٤٤٥ هـ	١١/٦/١٤٤٥ هـ	الخامس
<ul style="list-style-type: none"> - برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي ٢ - أمثلة لمشاريع <p>الفصل الثامن: (موشن جرافيك) تحريك الرسومات</p> <ul style="list-style-type: none"> - أهمية الموشن جرافيك - أنواع و مجالات الموشن جرافيك 	٢٢/٦/١٤٤٥ هـ	١٨/٦/١٤٤٥ هـ	السادس
إجازة منتصف الفصل الدراسي الثاني من ٢٥ / ٦ / ١٤٤٥ هـ إلى ٢٩ / ٦ / ١٤٤٥ هـ			
<ul style="list-style-type: none"> - خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك ١ - خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك ٢ - أمثلة مشاريع <p>الفصل التاسع: النمذجة ثلاثية الأبعاد</p> <ul style="list-style-type: none"> - أهمية النمذجة ثلاثية الأبعاد 	٦/٧/١٤٤٥ هـ	٢/٧/١٤٤٥ هـ	السابع
<ul style="list-style-type: none"> - أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية الأبعاد - خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender ١ - خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender ٢ - أمثلة مشاريع 	١٣/٧/١٤٤٥ هـ	٩/٧/١٤٤٥ هـ	الثامن
إجازة نهاية أسبوع مطولة يوم الأحد ١٦ / ٧ / ١٤٤٥ هـ			
<p>الفصل العاشر: تصميم الواقع الافتراضي المعزز</p> <ul style="list-style-type: none"> - تصميم الواقع الافتراضي بناء الفكرة ١ - تصميم الواقع الافتراضي بناء الفكرة ٢ - تصميم الواقع المعزز بناء الفكرة ١ - تصميم الواقع المعزز بناء الفكرة ٢ 	٢٠/٧/١٤٤٥ هـ	١٧/٧/١٤٤٥ هـ	التاسع

<ul style="list-style-type: none"> - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ١ - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ٢ - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ٣ - أمثلة مشاريع 	١٤٤٥ / ٧ / ٢٧ هـ	١٤٤٥ / ٧ / ٢٣ هـ	العاشر
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني لمقرر التصميم الرقمي (التحريري – العملي)	١٤٤٥ / ٨ / ٥ هـ	١٤٤٥ / ٨ / ١ هـ	الحادي عشر
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني	١٤٤٥ / ٨ / ١١ هـ	١٤٤٥ / ٨ / ٨ هـ	الثاني عشر

توزيع منهج المجال الاختياري (تصميم رقمي)

المرحلة الثانوية - الصف ثالث ثانوي

الفصل الدراسي الثاني للعام ١٤٤٥ هـ

موضوعات المنهج المقررة	التاريخ		الأسبوع
	إلى	من	
الفصل الخامس: التصوير الرقمي - مفهوم التصوير الرقمي - أسس التصوير الرقمي - أنواع الكاميرات وإخراج الصور - التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي ١	١٦/٥/١٤٤٥ هـ	١٢/٥/١٤٤٥ هـ	الأول
- التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي ٢ - أمثلة لمشاريع الفصل السادس: تصميم واجهات الموقع الإلكتروني - ما هية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX - ما هية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX	٢٣/٥/١٤٤٥ هـ	١٩/٥/١٤٤٥ هـ	الثاني
- الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ٢ - الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني ٣ - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية ١	١/٦/١٤٤٥ هـ	٢٦/٥/١٤٤٥ هـ	الثالث
إجازة نهاية أسبوع مطولة يوم الأحد ٤/٦/١٤٤٥ هـ			
- الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية ٢ - الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي ٢	٨/٦/١٤٤٥ هـ	٥/٦/١٤٤٥ هـ	الرابع
الفصل السابع: تصميم الشخصيات - مجالات تصميم الشخصيات - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم وتصميم الشخصيات ١ - الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم وتصميم الشخصيات ٢ - برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي ١	١٥/٦/١٤٤٥ هـ	١١/٦/١٤٤٥ هـ	الخامس
- برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي ٢ - أمثلة لمشاريع الفصل الثامن: (موشن جرافيك) تحريك الرسومات - أهمية الموشن جرافيك - أنواع و مجالات الموشن جرافيك	٢٢/٦/١٤٤٥ هـ	١٨/٦/١٤٤٥ هـ	السادس
إجازة منتصف الفصل الدراسي الثاني من ٢٥/٦/١٤٤٥ هـ إلى ٢٩/٦/١٤٤٥ هـ			
- خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك ١ - خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك ٢ - أمثلة مشاريع الفصل التاسع: النمذجة ثلاثية الأبعاد - أهمية النمذجة ثلاثية الأبعاد	٦/٧/١٤٤٥ هـ	٢/٧/١٤٤٥ هـ	السابع
- أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية الأبعاد - خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender ١ - خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender ٢ - أمثلة مشاريع	١٣/٧/١٤٤٥ هـ	٩/٧/١٤٤٥ هـ	الثامن
إجازة نهاية أسبوع مطولة يوم الأحد ١٦/٧/١٤٤٥ هـ			
الفصل العاشر: تصميم الواقع الافتراضي المعزز - تصميم الواقع الافتراضي بناء الفكرة ١ - تصميم الواقع الافتراضي بناء الفكرة ٢ - تصميم الواقع المعزز بناء الفكرة ١ - تصميم الواقع المعزز بناء الفكرة ٢	٢٠/٧/١٤٤٥ هـ	١٧/٧/١٤٤٥ هـ	التاسع

<ul style="list-style-type: none"> - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ١ - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ٢ - تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها ٣ - أمثلة مشاريع 	١٤٤٥ / ٧ / ٢٧ هـ	١٤٤٥ / ٧ / ٢٣ هـ	العاشر
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني لمقرر التصميم الرقمي (التحريري - العملي)	١٤٤٥ / ٨ / ٥ هـ	١٤٤٥ / ٨ / ١ هـ	الحادي عشر
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني	١٤٤٥ / ٨ / ١١ هـ	١٤٤٥ / ٨ / ٨ هـ	الثاني عشر