محاور تدريب البرنامج التطبيقية والعملية

المحور		الهدف التدريبي	البرنامج
١	محور التصميم	فن تصميم الرسومات والنماذج للخطط وأوراق العمل والانشطة الورقية	الإليستريتر
٢ ٣	محور الفنون الورقية	المعرفة النظرية والعملية للفنون الورقية ومهاراتها وتصميم أنشطة تناسب مختلف الفنون	الإليستريتر
٤	محور الاستفادة	الاستفادة من مختلف المصادر التي تحتوي على أنشطة وتقليدها والاستفادة منها واستخراجها الى التطبيق	الإليستريتر
	محور الإبداع	تحويل المواضيع النظرية الى نماذج و انشطة تطبيقية تناسب الفئات العمرية توظف وتدمج الفنون الورقية ومهاراتها في التعليم	الإليستريتر
٥	محور الإنتاج	تحويل المواضيع الى كتيبات أو مجلات رقمية	الانديزاين
٥	محور الانتاج	تحويل الأنشطة الورقية إلى قوالب المطبعية وإنتاج تصاميم وأنشطة توفر الوقت والجهد والمال	الإليستريتر
٦	محور الصور	فن ومعالجة الصور من مختلف المصادر ودوره في تصميم وتطبيق الأنشطة ورقيا ورقميا	الفوتوشوب
٧	محور التحريك	فن تحريك الأنشطة الورقية وتحويلها إلى رسوم متحركة	الأفتر إيفيكت
٨	محور الفيديو والإعلان	فن تحويل الانشطة المميزة الى دعايات وحملات إعلانية هادفة وتصوير يوتيوب متنوع الاهداف	البريمير

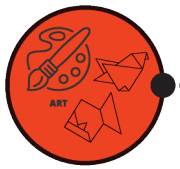
DE -ACT Program

D - Graphic design programs

Digital & printed designs & templates

E - Education

Designing Educational & recreational activitiesy suits educational envirnoment



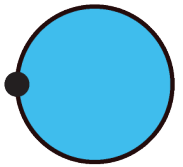
A - Arts & crafts

New classification depends on implementation paper arts & photo arts

De - Act

C - Creative Style

Design illustrations & templates to implement paper arts & crafts , continuation of get benefits of resoures , books , sites



T - Technology

can implement design with all types of technology (I - pad , smart board , Mobile ...

Act - New creative jobs

New creative jobs from designing & producing educational & recreational activity in society