

نموذج رقم (١٢)

جامعة/أكاديمية : وزارة التعليم العالي
كلية /معهد : المعهد العالي للفنون التطبيقية - التجمع الخامس
قسم : طباعة المنسوجات والصبغة والتجهيز

توصيف مقرر دراسي

١- بيانات المقرر	
الرمز الكودي: ٤٤٠٣	إسم المقرر : الحاسب الآلي
الفرقة / المستوي : الرابعة الفصل الدراسي: الأول العام الدراسي: ٢٠١٧/ ٢٠١٨	
التخصص: طباعة المنسوجات والصبغة والتجهيز	عدد الوحدات الدراسية
	نظري <input type="checkbox"/> ٢ عملي <input type="checkbox"/> ٣

٢- هدف المقرر	أن يكون الطالب في نهاية المقرر قادراً على : اكتساب المفاهيم وأساسيات دراسة البرامج المرتبطة بمجال التخصص (طباعة المنسوجات والصبغة والتجهيز) وتطبيق عملية إنتاج التصميمات ذات البعدين و الثلاثة ابعاد واساليب استخدامها والاستفادة من تطور تكنولوجيا الحاسبات وإمكانيتها الفنية و التصميمية.
٣- المستهدف من تدريس المقرر : أن يكون الطالب في نهاية المقرر قادراً على أن :	
أ- المعلومات والمفاهيم	١- يذكر أهمية الحاسب الآلي في مجال التصميم ٢- يوضح تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجال تصميم وتصنيع المنتجات. ٣- يعرف الواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي ٤- يحدد أدوات الواقع الافتراضي

ب- المهارات الذهنية	ب ١ - يميز بين تطبيقات الواقع الافتراضي في مجالي التصميم والتصنيع ب ٢ - يحلل الإتجاهات الحديثة لإستخدام أنظمة الأقمشة المطبوعة في الصناعة ب ٣ - يقارن بين مزايا نظم التصنيع بالحاسب
ج- المهارات المهنية الخاصة بالمقرر :	ج ١- يتدرب على تقنيات التصميم بشكل عام وتصميم طباعة المنسوجات بشكل خاص ج ٢- يستخدم الحاسب في النمذجة Modeling والمحاكاة Simulation في مجال تصميم طباعة المنسوجات

ج ٣- يعد تقريراً عن أحدث التقنيات المستحدثة في مجال التصميم الطباعي				
<p>١د- يتميز بالقدرة علي حل المشكلات ٢د- يتميز بالقدرة على الحوار والمناقشة . ٣د- يتعاون مع زملائه في فريق العمل . ٤د - يجمع المعلومات باستخدام شبكة الأنترنت.</p>				
عدد الساعات	الدرس	المحاضرة	الأسبوع	محتوي المقرر
٤	٢	٢	١	إعلام الطلاب بتوصيف المقرر ١- التعرف علي أهمية الحاسب الالي في مجال التصميم ودور الحاسب الالي في العملية الإبتكارية
٤	٢	٢	٢	٢-مقدمة عن البرنامج - مبادئ تصحيح الصورة
٤	٢	٢	٣	٣-الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته وسماته في مجال تصميم وتصنيع المنتجات وحل المشكلات تصليح وإضافات الصورة وتصحيح الصور الرقمية
٤	٢	٢	٤	٤- التعرف علي أدوات التحديد وإمكاناته
٤	٢	٢	٥	٥- الواقع الافتراضي بدايته وسماته أساسيات الطبقات
٤	٢	٢	٦	٦- تكنولوجيا وأدوات الواقع الافتراضي الأقنعة والقنوات
٤	٢	٢	٧	٧- أهم تطبيقات الواقع الافتراضي في مجالى التصميم والتصنيع إستخدام النص
٢	١	١	٨	اختبار منتصف الفصل الدراسي
٤	٢	٢	٩	٩-الرسم بالمتجهات
٤	٢	٢	١٠	١٠- التصميم والواقع الافتراضي تدريب عملي
٤	٢	٢	١١	١١- تدريب عملي
٤	٢	٢	١٢	١٢- الإتجاهات الحديثة لإستخدام أنظمة الأقمشة المطبوعة في الصناعة تدريب عملي
٤	٢	٢	١٣	١٣- تدريب عملي
٤	٢	٢	١٤	١٤- مزايا نظم التصنيع بالحاسب واستخدام الحاسب في النمذجة Modeling والمحاكاة Simulation .
٢	-	٢	١٥	١٥- إختبار نهاية الفصل الدراسي

د) المهارات العامة

٤- محتوى المقرر

<p>(١) محاضرات (٢) مناقشات وعروض تعليمية (٣) تمارين تطبيقية (٤) حل مشكلات (٥) مشاريع تطبيقية (٦) تعليم الكتروني (٧) العصف الذهني</p>	<p>٥- أساليب التعليم والتعلم</p>
--	----------------------------------

		٦- أساليب التعليم والتعلم للطلاب ذوي القدرات المحدودة
١- التعليم التعاوني		
٧- تقويم الطلاب :		
(١) امتحان نظري نهاية الفصل الدراسي الثاني (٢) اختبار نظري منتصف الفصل الدراسي (٣) تقييم مشروعات تصميمية (٤) تكاليف وواجبات منزلية (٥) اختبار عملي		أ- الأساليب المستخدمة
الأسبوع الخامس عشر الأسبوع الثامن اسبوعيا اسبوعيا الأسبوع الثامن	(١) امتحان نهاية الفصل الدراسي الثاني (٢) اختبار منتصف الفصل الدراسي (٣) تقييم مشروعات تصميمية (٤) تكاليف وواجبات منزلية (٥) اختبار عملي	ب- التوقيت
٦٠ % ٢٠ % ١٥ % ٥ % ١٠٠ %	(١) امتحان نهاية الفصل الدراسي الثاني (٢) اختبار منتصف الفصل الدراسي (٣) مشروعات عملية باستخدام الحاسب (٤) اختبار عملي (٧) المجموع	ج- توزيع الدرجات
٨- قائمة الكتب الدراسية والمراجع :		
		أ- مذكرات
		ب- كتب ملزمة
احمد وحيد مصطفى "اساسيات ومفاهيم التصنيع بالحاسب " روز اليوسف - القاهرة ٢٠٠٨ وائل الهلاوى: مبادئ تصميم المشاهد التفاعلية لتطبيقات الواقع الافتراضى باستخدام لغة VRML- دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع - القاهرة - ٢٠٠٥.		ج- كتب مقترحة

رئيس مجلس القسم العلمي: أ.م.د / مايسة رضا

أستاذ المادة: م.د / أسماء محمد نبوي