

نموذج رقم (١٢)

توصيف مقرر دراسي (٢٠١٧/٢٠١٨)

١- بيانات المقرر		
الفرقة / المستوي: الرابعة/الفصل الدراسي الاول	اسم المقرر: الحاسب الآلى	الرمز الكودي: ٤٤٠٣
عدد الوحدات الدراسية : إجمالى (٤) نظري (2) + عملي (٢)		التخصص : عام

٢- هدف المقرر	اكتساب المفاهيم وأساسيات دراسة البرامج المرتبطة بمجالات التخصص الدقيق وتطبيق عملية إنتاج التصميمات ذات البعدين و الثلاثة ابعاد واساليب استخدام والاستفادة من تكنولوجيا الحاسبات وإمكانيتها الفنية و التصميمية.
٣- المستهدف من تدريس المقرر : أن يكون الطالب فى نهاية المقرر قادراً على أن :	
٣-أ) المعلومات والمفاهيم	أ ١- يوضح استخدامات وتطبيقاته الذكاء الاصطناعي فى مجال تصميم وتصنيع المنتجات. أ ٢- يعرف التقنيات المستحدثة فى المحاكاة التفاعلية بالحاسب. أ ٣- يحدد أهم تقنيات تصنيع المنتجات باستخدام التحكم بالتقنيات الرقمية .

٣-ب) المهارات الذهنية	ب ١ - يميز بين تقنيات الواقع الافتراضى فى مجالى التصميم والتصنيع ب ٢ - يحلل التطبيقات التصميمية للذكاء الاصطناعي فى مجالى التصميم والتصنيع ب ٣ - يقارن بين الأنواع الرئيسية للمحاكاة التفاعلية			
٣-ج) المهارات المهنية الخاصة بالمقرر :	ج ١- يتدرب على استخدام الحاسب فى النمذجة Modeling والمحاكاة Simulation ج ٢- يعد تقريراً عن أحدث التقنيات المستحدثة فى المحاكاة التفاعلية فى مجال تخصصه ج ٣- يتدرب على تقنيات تصنيع المنتجات باستخدام التحكم بالتقنيات الرقمية CNC باستخدام برامج المحاكاة			
٣-د) المهارات العامة	د ١) يتميز بالقدرة على الحوار والمناقشة . د ٢) يتعاون مع زملائه فى فريق العمل . د ٣) يجمع المعلومات بأستخدام شبكة الأنترنت.			
٤- محتوى المقرر	محتوي المقرر			
	إعلام الطلاب بتوصيف المقرر			
الدرس	عدد الساعات	المحا ضرة	الأسبوع	
	٤	١	١	

جامعة / أكاديمية : وزارة التعليم العالي
كلية / معهد : المعهد العالي للفنون التطبيقية-التجمع الخامس
قسم : عام

--	٤	١	٢	١-استخدامات الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته في مجال تصميم وتصنيع المنتجات
	٨	٢	٣,٤	٢- استخدام الحاسب في النمذجة Modeling والمحاكاة Simulation .
	٨	٢	٥,٦	٣- التقنيات المستحدثه في المحاكاة التفاعلية بالحاسب
	٨	٢	٧	٤- أهم تقنيات الواقع الافتراضي في مجالى التصميم والتصنيع
	٤	١	٨	اختبار منتصف الفصل الدراسي
	٤	١	٩	٥- أهم تقنيات الواقع الافتراضي في مجالى التصميم والتصنيع
-	٨	٢	١٠,١١	٦- تطبيقات الواقع الافتراضي في مجالى التصميم والتصنيع.
	٨	٤	١٢,١٣	٧- الاستخدامات المختلفة للروبوت Robotics فى مجالات التصميم والتصنيع
-	٤	١	١٤	٨-إنشاء electronic portfolio .
	٤	١	١٥	امتحان نهاية الفصل الدراسي

٥- أساليب التعليم والتعلم	١-٥ المحاضرات . ٢-٥ مناقشات-عروض تعليمية . ٣-٥ إجراء بحوث. ٤-٥ تعليم تعاونى
٦- أساليب التعليم والتعلم للطلاب ذوى القدرات المحدودة	١-٦ إجراء بحوث (تفعيل الساعات المكتبية). ٢-٦ تعليم تعاونى (تقسيم الطلاب الى مجموعات صغيرة).
٧- تقويم الطلاب :	
٧-أ) الأساليب المستخدمة	١- إمتحان منتصف الفصل الدراسي. ٢- تكاليف ووجبات منزلية ٣- مناقشات وتقييم أداء صفي ٤- إمتحان نهاية الفصل الدراسي .
٧-ب) التوقيت	التقييم ١ تكاليف ووجبات منزلية التقييم ٢ امتحان منتصف الفصل الدراسي التقييم ٣ مناقشات وتقييم أداء صفي التقييم ٤ امتحان نهاية الفصل الدراسي
٧-ج) توزيع الدرجات	اعمال الفصل (تقييم أداء تدريب عملي) %١٠ أنواع أخرى للتقييم (تجميع معلومات) % ١٠ امتحان منتصف الفصل الدراسي %٢٠ امتحان نهاية الفصل الدراسي %٦٠
الإجمالي %١٠٠	

٨- قائمة الكتب الدراسية والمراجع :	
مذكرة معتمدة من مجلس المعهد.	٨-أ) مذكرات
لا يوجد	٨-ب) كتب ملزمة
التصنيع باستخدام الحاسبات مذكرة موجودة على موقع الكلية وموقع مركز المعلومات www.ergo-eg.com احمد وحيد مصطفى "اساسيات ومفاهيم التصنيع بالحاسب " روز اليوسف – القاهرة ٢٠٠٨ Computer Graphics , E. Galigan McGraw hill, London 2006 3D Mania Alan Cooper, McMillan UK 2008	٨-ج) كتب مقترحة
Computer Graphics Journal SigGraf Proceedings http://www.musicalinstrument.org http://www.webopedia.com http://www.stars.com/Authoring/Graphics/3d/ http://www.HowStuffWorks.com/ http://www.hypergraph.com/	٨-د) دوريات علمية أو نشرات ... الخ

التاريخ:

أستاذ المادة: م.د / هيثم محمد نجيب