الهيئة القومية لضمان جودة التعليم والاعتماد ٢٠٠٩

وحدة ضمان الجودة
Quality Assurance Unit

وزارة التعليم العالي
المعهد العالي للفنون التطبيقية-التجمع الخامس

مصفوفة مقرر / حاسب آلي كود / ٤٤٠٣ الفرقة / الرابعة

النتائج التعليمية المستهدفة من المقرر	الموضوعات في الأسبوع															استراتيجية وطرق التعليم والتعلم										أساليب وطرق التقييم									
	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	استراتيجية التعليم المباشر		استراتيجية التعليم الغير مباشر		استراتيجية التعلم الذاتي		استراتيجية التعليم التجريبي		استراتيجية التعليم والتعلم التفاعلي			التقويم الختامي أو النهائي	التقويم البنائي أو التكويني								
		إعلام الطلاب بتوصيف المقرر	استخدامات الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته في مجال تصميم وتصنيع المنتجات	استخدام الحاسب في النمذجة Modeling والمحاكاة Simulation.	التقنيات المستحدثة في المحاكاة التفاعلية بالحاسب	أهم تقنيات الواقع الافتراضي في مجالي التصميم والتصنيع	اختبار منتصف الفصل الدراسي	أهم تقنيات الواقع الافتراضي في مجالي التصميم والتصنيع	تطبيقات الواقع الافتراضي في مجالي التصميم والتصنيع.	الاستخدامات المختلفة للروبوت Robotics في مجالات التصميم والتصنيع	إنشاء electronic portfolio.	امتحان نهاية الفصل الدراسي	محاضرات	مناقشات وعروض تقديمية	قمارين تطبيقية	حل مشكلات	مشاريع تطبيقية	إجراء بحوث	تجارب معملية	زيارات ميدانية	التعليم التعاوني	التعليم الإلكتروني	العمل الذاتي	امتحان نظري	تقييم مشروعات تصميمية	تكاليف وواجبات منزلية	مناقشات وتقييم أداء شفهي	اختبار قصير	اختبار شفوي	ملاحظة	المقابلات	التقويم الشفهي للطالب	ملف الإنجاز
أ– المعرفة والفهم :																																		
أ ١- يوضح استخدامات وتطبيقاته الذكاء الاصطناعى 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 .																																		
ب– المهارات الذهنية (العقلية والفكرية) :																																		
ب ١ - يميز بين تقنيات الواقع الافتراضى فى مجالى التصميم والتصنيع																																		
ب ٢ - يحلل التطبيقات التصميمية للذكاء الاصطناعى فى مجالى التصميم والتصنيع																																		
ب ٣ - يقارن بين الأنواع الرئيسية للمحاكاة التفاعلية																																		
جـ – المهارات المهنية والعملية																																		
جـ ١- يتدرب على استخدام الحاسب فى النمذجة Modeling والمحاكاة Simulation																																		
جـ ٢- يعد تقريرا عن احدث التقنيات المستحدثة فى المحاكاة التفاعلية فى مجال تخصصه																																		
جـ ٣- يتدرب على تقنيات تصنيع المنتجات باستخدام التحكم بالتقنيات الرقمية CNC باستخدام برامج المحاكاة																																		
د. المهارات العامة والقابلة للنقل:																																		
د١) يتميز بالقدرة على الحوار والمناقشة .																																		
د٢) يتعاون مع زملائه فى فريق العمل .																																		
د٣) يجمع المعلومات بأستخدام شبكة الأنترنت.																																		

أستاذ المادة :م.د/هيثم محمد نجيب