وحدة ضمان الجودة
Quality Assurance Unit

وزارة التعليم العالى
المعهد العالى للفنون التطبيقية –التجمع الخامس
قسم التصميم الداخلى والأثاث

مصفوفة مقرر : الحاسب الالى | **كود المقرر:٣٤٠٣** | **الفرقة: الثالثه** | **الفصل الدراسي: الثانى ٢٠١٧-٢٠١٨**

الهدف العام من المقرر : اكساب الطالب معارف ومهارات ....

- التعرف على اساليب وممارسات استخدام التصميم ثلاثى الابعاد بالحاسبات
- بناء وتعديل المجسمات ثلاثى الابعاد باستخدام برامج التصميم المجسم بالحاسبات
- التعرف على الاستخدامات المختلفة لجرافيكيات الحاسبات المجسمة فى المحاكاة والنمذجة .
- استخدام الحاسب فى المحاكاة ثلاثية الأبعاد للمنتجات والبيئات

			الموضوعات بالأسبوع															أستراتيجية 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 غير المباشر		استراتيجية التعلم الذاتى		استراتيجية التعلم التجريبى		استراتيجية التعليموالتعلم التفاعلى			التقويم الختامى والنهائى		التقويم البنائى والتكوينى							
		النتائج التعليمية المستهدفة	التعريف بالتوصيف	أساسيات صور الحاسب ثلاثية الابعاد	التصميم ثلاثى الأبعاد بالحاسب	الاعتبارات الأساسية فى إنشاء الرسوم ثلاثية الأبعاد	أنواع النماذج ثلاثية الأبعاد	مراحل بناء العالم ثلاثى الأبعاد	واقعية الرسوم المجسمة	امتحان اعمال السنه	النمذجة و المحاكاة بالحاسب Computer modeling & Simulation	التصميم ثلاثى الأبعاد باستخدام 3D Studio MAX	مفاهيم الحركة فى الصور الثلاثية الأبعاد	اساليب التحويل فى الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	تطبيقات الرسوم ثلاثية الأبعاد	مراجعه	امتحان نهاية الفصل الدراسى	عروض للنماذج و الصور	مناقشات و عروض تعليمية	محاضرات	حل مشكلات	تمارين	إجراء بحوث	مشاريع تطبيقية	زيارات ميدانية	تدريب عملى	العصف الذهنى	التعليم الإلكترونى	التعلم التعاونى	امتحان نهاية الفصل الدراسى	تقييم مشروعات تصميمية	مشروع جماعى	مناقشات وتقييم أداء فصلى	اختبار شفوى	اختبار عملى	الملاحظة	المقابلات	التقويم الشخصى للطالب	ملف الإنجاز
	أ-	المعلومات والمفاهيم																																					
	أ-١	يصف أساسيات صور الحاسب ثلاثية الابعاد		🟩	🟩													🟩		🟩										🟩									
	أ-٢	يذكر خطوات تصميم مجسمات ونماذج ثلاثية الأبعاد بالحاسب			🟩													🟩		🟩														🟩					
	أ-٣	يعدد الاعتبارات الأساسية فى إنشاء الرسوم ثلاثية الأبعاد				🟩												🟩	🟩	🟩										🟩				🟩					
	أ-٤	يشرح الفرق بين أنواع النماذج ثلاثية الأبعاد				🟩												🟩		🟩										🟩									
	أ-٥	يوضح أهمية المدخل ثلاثى الأبعاد **Computer 3D approach**					🟩	🟩												🟩												🟩	🟩						
	ب-	المهارات الذهنية																																					
	ب-١	يقارن بين الأنواع الرئيسية لرسوم الحاسب ثلاثية الابعاد					🟩											🟩																					
	ب-٢	يرتب قواعد إنشاء الرسوم ثلاثية الأبعاد وفقا للأهمية					🟩											🟩	🟩	🟩										🟩									
	ب-٣	يصنف انسب الأساليب الملائمة لبناء وتعديل المجسمات فى التصميم ثلاثى الابعاد						🟩			🟩							🟩		🟩								🟩		🟩		🟩	🟩						
	ب-٤	يقارن بين النمذجة والمحاكاة من								🟩	🟩								🟩											🟩									

		حيث المفهوم والاستخدام									🟩	🟩							🟩											🟩									
	ب-٥	يبرر اماكن مفاتيح الحركة فى الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد									🟩	🟩						🟩										🟩				🟩	🟩						
	ج-	المهارات المهنية الخاصة بالمقرر																																					
	ج-١	يتدرب على أساليب إنشاء النماذج 3D Model Modification									🟩		🟩	🟩	🟩	🟩		🟩	🟩	🟩						🟩						🟩	🟩		🟩				
	ج-٢	يتدرب على أساليب تعديل الخصائص والمظهر											🟩	🟩	🟩	🟩										🟩									🟩				
	ج-٣	يمارس تحريك المجسمات Animation											🟩	🟩	🟩	🟩				🟩						🟩									🟩				
	د-	المهارات العامة																																					
	د-١	يتواصل تحريريا وشفويا مع الزملاء فى مجال رسوم الحاسب المجسمة	🟩									🟩		🟩		🟩		🟩	🟩										🟩	🟩		🟩	🟩		🟩				
	د-٢	يستخدم التقنيات الرقمية الحديثة فى خلق وتعديل وعرض الرسوم المجسمة بالحاسب				🟩								🟩		🟩				🟩								🟩				🟩	🟩		🟩				
	د-٣	يحل المشكلات وإدارة المهام والعمليات المتعلقة بالتصميم ثلاثى الابعاد بالحاسب					🟩						🟩		🟩																				🟩				

أستاذ المادة : م.د/ هيثم محمد نجيب