جامعة فيلادلفيا

الكليــة: .الآداب والفنون

قسم التصميم الداخلي

2019/2018

خطــة تدريــس المــادة Course Syllabus	
المـــادة: تقنيات التصميم الداخلي بالحاسوب2	**رقم المادة:190321**
مستوى المادة:سنه ثالثه متطلب تخصص اجباري	**المتطلبات السابقة أو المرافقة: تقنيات التصميم الداخلي بالحاسوب1**
موعد المحاضرة: نر (8:15- 11:15)	الساعات المعتمدة: 3 (1 نظري+ 4 عملي)

عضو هيئة التدريس

الاسم	الرتبة الأكاديمية	رقم المكتب وموقعه	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
محمد عبابنه	**مدرس**	**IT-324**	**ن ر (11-12)** **ح ث خ (10-12)**	**mhmadababnih@hotmail.com**

وصف المادة:

تتناول هذه المادة تدريب الطالب على برمجيات الحاسوب المختصة بالتصميم الداخلي ثلاثي الأبعاد مثل برنامج 3Ds MAX ثلاثي الأبعاد مع التركيز على الأدوات والأوامر المختلفة ومدى امكانية الاستفادة منها في عمليات التصميم الداخلي مع اجراء تمارين ثلاثية الأبعاد تمثل التقنيات المختلفة للبرنامج .

أهداف المادة:

- **اكساب الطلاب بعض المهارات اليدوية التشكيلية للتصميمات قبل معالجتها التقنية باستخدام الحاسوب**
- **اكساب الطلاب القدرة على التصميم بتوظيف الحاسوب من خلال إدراك كامل لمسار عملية التصميم لانتاج تصميمات داخليه ترتكز على ابعاد فنية وتصميم متكامل بشكل أقرب ما يكون الى الواقع.**

مكونات المادة:

1. **الكتب المقررة: (عنوان الكتاب، المؤلف، الجهة الناشرة، سنة النشر)**
2. **المواد المساندة (أشرطة فيديو، أشرطة صوتية))**

أساليب تدريس المادة: محاضرات، مناقشات، تطبيقات وفق مشاريع ... الخ

نتائج التعلم Learning outcomes

1. **المعرفة والفهم Knowledge and understanding**

- **فهم ابعاد التصميم وايجابياته وسلبياته الفنية والاتصالية وذلك من خلال التصميمات المقدمة.**
- **التعرف على تقنيات تنفيذ التصميم في الانتاج الكمي**

2. مهارات الإدراك ومحاكاة الأفكار Cognitive skills

إدراك عملية التصميم من خلال الحاسب الالي وكيفية السعي لاصباغ التصميمات فكرة مبتكرة لانجاح البعد الاتصالي

3. مهارات الاتصال والتواصل الأكاديمي (مع المصادر والأشخاص Communication skills)

اكساب الطالب القدرة على البحث والوصول إلى Data للتصميم من اشكال وعناصر بعدية ومعلومات تفيد في انجاح التصميم.

4 مهارات عملية خاصة بالتخصص والمهنة ذات العلاقة

دوات التقييـــم:

- **تقارير و/أو أبحاث قصيرة و/أو مشاريع**
- **امتحانات قصيرة**
- **واجبات**
- **تقديم شفوي للأبحاث والتقارير**
- **امتحانات فصلية ونهائية**

توزيع العلامات على أدوات التقييم	
أدوات التقييم	الدرجة
الامتحان الأول	20
الامتحان الثاني	20
الامتحان النهائي	40 علامة
التقـــارير و/أو الأبحـــاث / الواجبـــات / المشاريع / الامتحانات القصيرة	20
المجموع	100

الأمانة العلمية والتوثيق

- **أسلوب التوثيق (مع أمثلة توضيحية)**
- **إسناد الحقوق الفكرية لأصحابها**
- **الابتعاد عن السطو الأكاديمي Plagiarism**

توزيع المادة على الفصل الدراسي

الأسبـــــوع	المادة الأساسية والمساندة المطلوب تغطيتها	الوظائف والتقارير ومواعيد تقديمها
الأول	**التعريف بالمادة** **شرح شاشة البرنامج3DS MAX** **- توضيح ايجابيات توظيف الحاسب الالي وبرنامج 3DS MAX في عملية التصميم وما بعدها من انتاج للتصميمات**	
الثاني	**شرح ادوات برنامج 3DS MAX** **كيفية انشاء الأجسام HOW TO CREAT**	
الثالث	**شرح اوامر برنامج التصميم 3DS MAX الخاصة بالتعديل على الأجسام ثلاثية الأبعاد** **التعرف على كيفية التحرك داخل الفضاء الافتراضي ببرنامج 3DS MAX**	
الرابع	**شرح اوامر برنامج 3DS MAX الخاصة بعمل النسخ والمصفوفات الرقمية**	
الخامس	**اجراء تطبيقات وتمارين للطلبة**	
السادس	**قيام الطلبة بتنفيذ تمارين تصميمية تحت اشراف مدرس المادة**	
السابع	امتحان عملي تطبيقي يجرى خلال محاضرتين	**الامتحان الاول**
الثامن	**تصميم فراغ داخلي من قبل الطالب يحتوي على العناصر الرئيسية من اثاث وأبواب ونوافذ وأدراج**	
التاسع	**التعرف على أنواع الكاميرا داخل برمجية 3DS MAX** اخراج صورة رقمية ثلاثية الأبعاد للمشهد المأخوذ بالكاميرا	
العاشر	**تصميم فراغات داخلية تحتوي على افكار تصميمية يراعى فيها استخدام كل ما ذكر (بناء – تعديل – كاميرا – اخراج)**	
الحادي عشر	امتحان عملي تطبيقي يجرى خلال محاضرتين	**الامتحان الثاني**
الثاني عشر	**انشاء الخامات الخاصة بالتصميم الداخلي من خلال برنامج 3DS MAX(حجر – طوب – بلاط – خشب – معادن – مياه – نار)** **استقطاب خامات جاهزه**	
الثالث عشر	**دراسة عناصر الإضاءة الموجودة ببرنامج 3DS MAX** (صناعية : مباشرة – مركزة – شبه مباشره) طبيعية (الشمس) تصميم فراغات داخلية تحتوي على افكار تصميمية يراعى فيها استخدام كل ما ذكر (بناء – تعديل – كاميرا – خامات - اضاءه)	
الرابع عشر	**مناقشة التصاميم الجديدة وتعديلاتها**	
الخامس عشر	**- مراجعة المادة وكافة التصميمات مع اشراك الطلاب في التطبيق لتاكيد مفهوم عملية التصميم بابعاده واكسابهم قدرات فكرية وابداعية**	
السادس عشر	امتحان عملي تطبيقي يجرى خلال محاضرتين	**الامتحان النهائي**

حجم العمل الملقى على عاتق الطالب: ما لا يقل عن ساعتين مقابل كل ساعة تدريس

سياسة الحضور والغياب:

لا يسمح للطالب بالتغيب أكثر من 15% من الساعات المقررة للمادة بدون عذر مرضي أو قهري يقبله عميد الكلية إذ يترتب اعتبار الطالب منسحباً من المادة في حالة قبول العميد للعذر، بينما يمنع من التقدم للامتحان النهائي وتكون علامته في المادة صفراً في حالة عدم قبول العميد للعذر المرضي أو القهري.

المراجع العلمية للمادة

1- احترف 3DS MAX 2015

2- الاختصارات في 3دي ماكس

3-3DS MAX 2012 BIBLE