

## نموذج وصف المقرر

### مراجعة أداء مؤسسات التعليم العالي ((مراجعة البرنامج الأكاديمي))

#### وصف المقرر

يناقش هذا المقرر استخدامات الرسم بالحاسب وأهمية أنظمة و برمجيات الرسم بالحاسب، التمثيل لأشياء في ثلاثة أبعاد، تحويلات الأشياء في الابعاد الثلاثية و ثلاثية الأبعاد، طرق استخلاص مقاطع من الرسم، أساليب عرض الصور والرسومات على الشاشات الحديثة و الصور المتحركة.

١. المؤسسة التعليمية	جامعة القادسية / كلية علوم الحاسوب وتكنولوجيا المعلومات
٢. القسم الجامعي / المركز	قسم علوم الحاسوب
٣. اسم / رمز المقرر	رسم بالحاسب / ح ٣٢٩
٤. البرامج التي يدخل فيها	
٥. أشكال الحضور المتاحة	دوام رسمي
٦. الفصل / السنة	الفصل الاول / السنة الدراسية الثالثة
٧. عدد الساعات الدراسية (الكلي)	٦٠
٨. تاريخ إعداد هذا الوصف	
٩- أهداف المقرر	-
١. الحصول على المعارف والحقائق المتعلقة بأنواع برمجيات وتقنيات الرسم بالحاسب.	
٢. إكساب الطالب مهارات عملية لاستخدام برامج الرسوم بالحاسب.	
٣. مشاركة الطالب مع زملائه في استخدام برامج الرسوم بالحاسب لرسم اشكال متعددة.	
٤. تأهيل الطالب لمعرفة كيفية صناعه الالعب .	


## ٩. مخرجات التعلم وطرائق التعليم والتعلم والتقييم

### أ- المعرفة والفهم

- اكتساب ما تم توضيحه من المفردات في حقل "المواضيع المطلوب بحثها و شمولها "
- اكتساب مهارات البرمجة بلغة البرمجة ++C
- التأكد من ان الطالب قادر علي البرمجة وكتابت الشفرات البرمجية بصورة سليمة.
- ربط المسائل البرمجية بالواقع من خلال بحوث التخرج

### ب - المهارات الخاصة بالموضوع

- ب ١ - بحوث تخرج
- ب ٢- تقارير علمية
- ب ٣- تنفيذ برامج في المختبرات

### طرائق التعليم والتعلم

- قراءات ، تعلم ذاتي ، حلقات نقاش.
- التدريبات والأنشطة في قاعة الدرس .
- إرشاد الطلاب إلى بعض المواقع الالكترونية للإفادة منها .
- عقد حلقات بحثية يتم من خلالها شرح وتحليل الشفرات البرمجية

### طرائق التقييم

- المشاركة في قاعة الدرس والمختبرات .
- تقديم الأنشطة
- اختبارات فصلية ونهائية وأنشطة .

### ج- مهارات التفكير

- ج ١- تطوير قدرة الطالب للعمل على أداء الواجبات وتسليمها في الموعد المقرر.
- ج ٢- التفكير المنطقي والبرمجي لايجاد صيغه لرسم الاشكال.
- ج ٣- تطوير قدرة الطالب على الحوار والمناقشة.
- ج ٤- تطوير قدرة الطالب على استيعاب برامج الرسم بالحاسب وكيفيه رسم الشخصيات الكارتونية او تصميم الالعاب الالكترونيه

طرائق التعليم والتعلم
<ul style="list-style-type: none"> <li>● إدارة المحاضرة على نحو يشعر بأهمية الوقت.</li> <li>● تكليف الطالب ببعض الأنشطة والواجبات الجماعية.</li> <li>● تخصيص نسبة من الدرجة للأنشطة الجماعية.</li> </ul>
طرائق التقييم
<ul style="list-style-type: none"> <li>● المشاركة الفاعلة في قاعة الدرس دليل التزام الطالب وتحمله المسؤولية.</li> <li>● الالتزام بالموعد المحدد في تقديم الواجبات والبحوث.</li> <li>● تعبر الاختبارات الفصلية والنهائية عن الالتزام والتحصيل المعرفي والمهاري.</li> </ul>
<p>د - المهارات العامة والمنقولة ( المهارات الأخرى المتعلقة بقابلية التوظيف والتطور الشخصي ).</p> <p>د ١ - تنمية قدرة الطالب على التعامل مع وسائل التقنية.</p> <p>د ٢ - تنمية قدرة الطالب على التعامل مع الإنترنت.</p> <p>د ٣ - تنمية قدرة الطالب على التعامل مع الوسائل المتعددة.</p> <p>د ٤ - تطوير قدرة الطالب على الحوار والمناقشة.</p>

١٠. بنية المقرر					
الأسبوع	الساعات	مخرجات التعلم المطلوبة	اسم الوحدة / المساق أو الموضوع	طريقة التعليم	طريقة التقييم
الاول	4	لمحه تاريخيه	تاريخ الرسم بالحاسب من بداياته الى الوقت الحاضر	نظري + عملي	اسئلة عامة ومناقشة
الثاني	4	معرفة اجهزة الرسم	التعرف على اجهزة الرسم بالحاسب وانواعها تبعا للحقبه الزمنية واستخداماتها	نظري + عملي	اسئلة عامة ومناقشة او امتحان اني
الثالث	4	ماهي تقنيات الرسم	تعريف نقطة لرسم pixel ، الخريطة النقطية bit ، التمثيل اشعاعي map ، vector	نظري + عملي	أسئلة عامة ومناقشة
الرابع	4	معرفة تقنيات الرسم	تأثير ومتطلبات التقنية الرسومية في تخزين وعرض الرسم ، وقدرة المعالجة والذاكرة	نظري + عملي	امتحان اني
الخامس	4	معرفة رسم المستقيم	كيفية رسم الخط المستقيم باكثر من خوارزميه ثنائي الابعاد رسم الدائرة باكثر من خوارزميه ثنائي الابعاد	نظري + عملي	أسئلة عامة ومناقشة او امتحان اني
السادس	4	معرفة رسم المستقيم	خوارزميه برزنهايم لرسم المستقيم بانواعها	نظري + عملي	اسئلة عامة و مناقشة
السابع	4	معرفة رسم الدائرة	رسم الدائرة باكثر من خوارزميه	نظري + عملي	اسئلة عامة
الثامن	4	التحكم بالاشكال	كيفية نقل الرسوم وعكسها والتدويرها للجسم ثنائي الابعاد	نظري + عملي	الواجبات الجماعية
التاسع	4	التحكم بالاشكال	كيفية تغيير حجم الاشكال و تشويهها للجسم ثنائي الابعاد	نظري + عملي	اسئلة عامة
العاشر	4	التعرف على windowing , view point	انواع انظمه الاحداثيات	نظري + عملي	امتحان شهري
الحادي عشر	4	معالجة الصور	كيفية تغيير او تحريك الصور	نظري + عملي	اسئلة عامة
الثاني عشر	4	التعرف على الرسوم ثلاثيه الابعاد ماهي خصائصها	الرسوم ثلاثيه الابعاد	نظري + عملي	مناقشة و امتحان اني
الثالث عشر	4	التحكم بالاشكال	كيفية نقل الرسوم وعكسها والتدويرها للجسم ثلاثيه الابعاد	نظري + عملي	اسئلة عامة
الرابع عشر	4	التحكم بالاشكال	كيفية تغيير حجم الاشكال و تشويهها للجسم ثلاثيه الابعاد	نظري + عملي	الواجبات الجماعية
الخامس عشر	4	امثله توضيحيه من الواقع	بعض الامثله على الرسوم ثلاثيه الابعاد	نظري + عملي	مناقشة
١١. البنية التحتية					

introduction to Computer Graphics, Floey et al, Addison-Wesley, 1994	<p>القراءات المطلوبة :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ النصوص الأساسية</li> <li>■ كتب المقرر</li> <li>■ أخرى</li> </ul>
المواقع الالكترونية الرصينة. التبرامج: turbo C++, Visual C++	متطلبات خاصة ( وتشمل على سبيل المثال ورش العمل والدوريات والبرمجيات والمواقع الالكترونية )
التدريب العملي ومشاريع بحوث التخرج.	الخدمات الاجتماعية ( وتشمل على سبيل المثال محاضرات الضيوف والتدريب المهني والدراسات الميدانية )

١٢. القبول	
لا توجد	المتطلبات السابقة
١٠	أقل عدد من الطلبة
٤٠	أكبر عدد من الطلبة

