



معاونت پژوهش و برنامه ریزی
سال ۸۶



فرم ۷-۵

سازمان آموزش فنی و حرفه ای کشور
مرکز تربیت مربی و پژوهشهای علمی و فنی

عنوان رشته آموزشی : ساختمان

**عنوان پودمان آموزشی : طراحی معماری با نرم افزار ARCHICAD
(مقدماتی)**

کد پودمان : DR-227

تاریخ تصویب :

تاریخ بازنگری: بعد از دو دوره اجرایی

تاریخ اعتبار : اولیه 18 ماه

اسامی اعضاء کمیته تخصصی تهیه و تدوین پودمان :

1- خورشاد 2- چاوشی 3- زنگانه

4- خیری 5- آشوری 6-



مقدمه :

آرشی کد یک برنامه مجازی سه بعدی می باشد که طراحان ساختمان را قادر می سازد تا ساختمان مورد نظر را به صورت مجازی و منطبق بر واقعیت طراحی و عرضه نمایند .

هدف کلی از اجرای پودمان از لحاظ آموزش (نظری - عملی) :
آشنایی اولیه با محیط نرم افزار و آشنایی با ابزارهای دو بعدی و طراحی بوسیله برنامه که در انتهای دوره فراگیران به طور کامل می توانند نقشه های مورد نیاز را طراحی و اجرا نمایند .

مشخصات و ویژگیهای پودمان آموزشی :

منابع استفاده شده در تهیه پودمان :

منابع بازار ، استاندارد آرشی کد

پودمان طراحی شده : بازنگری شده محتوای جدید
کد پیش نیاز پودمان :

1. شرایط عمومی شرکت کننده در پودمان :

آشنایی با سیستم عامل Widows ، آشنایی با اصول نقشه کشی ، آشنایی با اصول اولیه رشته

معماری

2. ویژگیهای مدرس جهت اجرای پودمان :

الف - مدرک تحصیلی دکترای مرتبط ، با داشتن حداقل 2 سال سابقه کار .

ب - مدرک تحصیلی فوق لیسانس مرتبط، با داشتن حداقل 5 سال سابقه کار .

ج - مدرک تحصیلی لیسانس مرتبط، با داشتن حداقل 10 سال سابقه کار .

✓ د - مدرک تحصیلی فوق دیپلم مرتبط، با داشتن حداقل 15 سال سابقه کار .

ه - مدرک تحصیلی دیپلم بعنوان استاد کار صنعت .

هر یک از موارد ذکر شده با نظر شورای آموزشی مرکز برای تدریس انتخاب خواهد شد.



3. مدت پودمان آموزشی :

الف - ساعت آموزش نظری: 32

ب - ساعت آموزش عملی: 28

ج - جمع ساعات آموزش پودمان : 60

4. منابع آموزشی مورد نیاز :

جزوات کمک آموزشی

5. ابزار ، و سایل و تجهیزات مورد نیاز :

رایانه به تعداد فراگیران

6. امکانات و تسهیلات فیزیکی :

شبکه و برنامه آموزشی

ویدئوپروژکتور

7. محل اجرای دوره :

سازمان تربیت مربی

8. روش و ابزار ارزشیابی از آموخته های فراگیران :

پروژه های طول دوره و پروژه نهایی امتحانی



سرفصلهای آموزشی بودمان :

ردیف	عناوین توانایی	نظری (ساعت)	عملی (ساعت)	جمع (ساعت)
1	نصب و آشنایی با محیط نرم افزار	2	1	3
2	مفاهیم اصلی	2	1	3
3	آشنایی با ابزارها و پنجره ها	3	1	4
4	ابزارهای دو بعدی	10	10	20
5	ایجاد و اصلاح المانهای دو بعدی	2	2	4
6	انتقال اطلاعات	1	1	2
7	ورودیها و خروجیها	1	1	2
8	میانبرها و پالتها	1	1	2
9	لایه ها	2	2	4
10	کتابخانه ArchiCad	4	3	7
11	خصوصی سازی محیط نرم افزار	2	1	3
12	پروژه انتهای دوره	2	4	6
	جمع ساعت	32	28	60