



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
(پیشرفته)**

کد پودمان : DR-228

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 با آن میتوان طرح معماری ساختمان را به صورت سه بعدی به نمایش در آورد . استفاده از این نرم افزار جهت درک بهتر و بیشتر فضاهای ساختمان ایده آل است .

هدف کلی از اجرای پودمان از لحاظ آموزش (نظری - عملی) :
آشنایی کامل با دستورات و استفاده صحیح و بهتر از این نرم افزار جهت تبدیل نقشه های معماری به نقشه های سه بعدی با استفاده از تمامی امکانات ArchiCad .

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 :

گذراندن دوره مقدماتی

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: 33

ب - ساعت آموزش عملی: 27

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	ابزارهای سه بعدی	15	10	25
2	اصلاحات و فرامین اصلاحی	2	2	4
3	ره یابی در محیطهای دو بعدی و سه بعدی	2	2	4
4	محیطهای سه بعدی مجازی	2	2	4
5	اندازه گیریها	2	2	4
6	کار با فایلهاى خارجى	2	2	4
7	رندرینگ - ایجاد فیلم	3	2	5
8	چاپ	3	1	4
9	پروژه انتهای دوره	2	4	6
	جمع ساعت	33	27	60