توصيف مقرر: تصميم داخلي (5)

1. معلومات أساسية عن المقرر

البند	التفاصيل
اسم المقرر	**تصميم داخلي (5)**
رمز المقرر	ID3201
الساعات المعتمدة	5 ساعات
المستوى الدراسي	السنة الثالثة – الفصل الثاني
المتطلبات السابقة	انجاز (تصميم داخلي (4))
لغة التدريس	العربية
تاريخ آخر تحديث	العام الدراسي ٢٠٢٥ - ٢٠٢٦

2. أهداف المقرر (Course Objectives)

- الهدف العام: تمكين الطلاب من تصميم الفضاءات العامة من خلال التركيز على مرحلة البرمجة الوظيفية، والبحث التحليلي، وتطوير المفهوم التصميمي بالاعتماد على مبادئ تصميم تجربة المستخدم (UXD) ومراعاة معايير التصميم الأخلاقي والشمولية.

- الأهداف التفصيلية (SMART):

1. تحليل متطلبات الفضاءات العامة وتطبيق مبادئ تصميم تجربة المستخدم (UXD) لتلبية احتياجات الزوار.
2. استيعاب وتطبيق معايير التصميم الأخلاقي والشمولية لضمان العدالة في استخدام الفراغات العامة.
3. صياغة مبررات نقدية ومفاهيمية قوية للقرارات التصميمية بناءً على دراسات الحالة البحثية.
4. تصميم حلول مكانية مبتكرة (مخططات أولية) تلبي متطلبات النشاط الاجتماعي والبرمجة الفراغية المعقدة.
5. إنتاج نماذج مادية (ماكيت دراسي) ومخططات ثنائية الأبعاد تعبر بدقة عن الفكرة التصميمية.

3. مخرجات التعلم (Learning Outcomes – LOs)

المخرج التعليمي	معايير مجلس اعتماد التصميم الداخلي (CIDA)
1.1 (معرفة): يحلل متطلبات الفضاءات العامة ويقيم ملاءمتها لاحتياجات المستخدم عبر تطبيق مبادئ تصميم تجربة المستخدم (UXD).	Standard 7: Human-Centered Design (المعيار 7: التصميم المتمحور حول الإنسان)
1.2 (معرفة): يميز بين معايير التصميم الأخلاقي والشمولية في العمارة الداخلية للمنشآت العامة.	Standard 7: Human-Centered Design (المعيار 7: التصميم المتمحور حول الإنسان) Standard 6: Business Practices and Professionalism (المعيار 6: الممارسات المهنية والاحترافية)

2.1 (مهارات): يصوغ مبررات نقدية ومفاهيمية لخياراته التصميمية انطلاقاً من دراسة الحالة.	Standard 8: Design Process (المعيار 8: عملية التصميم)
2.2 (مهارات): يصمم حلولاً مكانية مبتكرة (مخططات أولية) استناداً إلى دراسة النشاط الاجتماعي والبرمجة الفراغية.	Standard 8: Design Process (المعيار 8: عملية التصميم)
2.3 (مهارات): ينتج نماذج مادية (ماكيت دراسي) ومخططات ثنائية الأبعاد تعبر عن الفكرة التصميمية.	Standard 9: Communication (المعيار 9: التواصل)
3.1 (سلوكيات): يلتزم بالجدول الزمني للعمل خلال مرحلة البحث والتصميم الأولي.	Standard 6: Business Practices and Professionalism (المعيار 6: الممارسات المهنية والاحترافية)

4. محتوى المقرر (مُفصَّل حسب الأسابيع)

الأسبوع	الموضوع	الأنشطة	المواد الداعمة
1-3	البرمجة الوظيفية للفضاءات العامة	تحليل احتياجات المنشآت العامة، جمع البيانات، وتطوير مصفوفة العلاقات الفراغية.	دراسات حالة لمراكز ثقافية أو اجتماعية.
4-6	التصميم الأخلاقي ومبادئ الشمولية	دراسة تطبيقات التصميم الذي يراعي التنوع الاجتماعي والاحتياجات الخاصة.	مراجع التصميم الشامل والعدالة الفراغية.
7-9	تصميم تجربة المستخدم (UXD) في الفراغ الداخلي	رسم مسارات الحركة، تخطيط السيناريوهات المكانية.	مخططات مسارات الحركة.
10-12	المفهوم التصميمي والمبررات النقدية.	تطوير الفكرة التصميمية وصياغة مبرراتها الوظيفية والجمالية.	جلسات نقد مفتوحة، لوحات الإلهام.
13-15	المخططات الأولية والنماذج المبدئية.	إنتاج المساقط الأولية وبناء نماذج دراسية مادية.	ورق كانسون، فوم بورد، أدوات رسم هندسي.
16	التحكيم النهائي والمناقشة.	عرض المقترح التصميمي ومناقشته أمام لجان التقييم.	قاعة العرض، نماذج التقييم الأكاديمية.

5. طرق التدريس والتعلم

- الطرق المستخدمة:

- تعليم قائم على الاستوديو (Studio-Based Learning)
- التعلم القائم على البحث (Research-Based Learning) في مرحلة البرمجة الوظيفية.
- النقد المعماري المتبادل (Peer Critique) لتطوير المبررات النقدية.

- التكنولوجيا الداعمة:

- شاشات تفاعلية لعرض وتحليل مخططات رحلة المستخدم.
- برامج العروض التقديمية والخرائط الذهنية الرقمية (PowerPoint).

6. تقييم التعلم (Assessment Methods)

نوع التقييم	الوصف	النسبة	المخرجات المقاسة
تقييم البحث والتحليل	حلقات البحث، البرمجة الوظيفية، وتطبيق مبادئ (UXD).	%20	1.2-1.1
تقييم الفكرة التصميمية	جودة المفهوم التصميمي والمبررات النقدية، وتوليد البدائل.	%30	2.1
المخططات والنماذج	المخططات الأولية وجودة النماذج التصميمية.	%30	2.3-2.2
التقييم المرحلي والنهائي	تقييم المراجعات المرحلية (Mid-Jury) والالتزام بالجدول الزمني.	%20	3.1-2.1

7. المراجع والموارد

- المراجع الأساسية:

- Kopec, D. (2012). Environmental psychology for design (2nd ed.). Fairchild Books.
- Cherry, E. (1998). Programming for design: From theory to practice. Wiley.

- الموارد الإلكترونية:

- Nielsen Norman Group. (n.d.). User experience (UX) principles in physical and digital spaces. Retrieved from https://www.nngroup.com

- أدوات عملية:

- أدوات بناء النماذج التصميمية السريعة (كرتون، فوم، خشب بلسا).
- أدوات العرض المرئي والمخططات الذهنية.

أستاذ المقرر:.....

التوقيع:.. .....