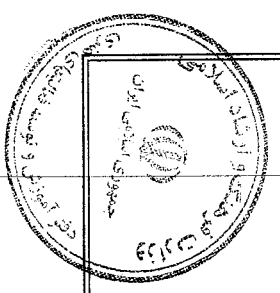


جمهوری اسلامی ایران  
وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی  
دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

# استاندارد آموزش مهارت کاربر Capturing

کد استاندارد : ۹۱ - ۱۵/۱۱ - ف. ۵  
سال تالیف : ۹۱



دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

### تعریف مهارت :

کاربر Capturing کسی است که علاوه بر نصب و کار با محیط نرم افزار های Snagit و Adobe Captivate بتواند از عهده گرفتن Capture به صورت Image و ویرایش عکس در Snagit Editor، شناخت مفاهیم اولیه، ایجاد فلچارت و تنظیم ستایر برنامه تولید چند رسانه ای و همچنین Capturing نمایشی - تعاملی - ترکیبی، مدیریت اسلایدها، کار با اشیاء تعاملی، غیر تعاملی و Action script، کار با Timeline، کار با جلوه های متحرک سازگی در Captivate، کار با Audio، وارد کردن (Import) فایل ها و کار با Library ایجاد Quiz و نشر پروژه بر آید.

### نام استاندارد :

## Capturing کاربر

#### اعضاء کمیسیون :

- شهناز علیزاده جهتی
- عفت قاسمی
- محمد رضا محمدی

#### اعضاء کمیسیون نظارت و بررسی :

- عبدالرضا جمالی فرد (کارشناس دفتر آموزش های فنی و حرفه ای و کار دانش)
- شهناز علیزاده جهتی (کارشناس دفتر آموزش های فنی و حرفه ای و کار دانش)

#### همکاری و هماهنگی :

- حروفجینی :
- نوبت چاپ :
- سال انتشار :
- چاپ و صحافی :
- تعداد صفحه :

### مدت دوره آموزش :

مدت آموزش نظری : ۴۰

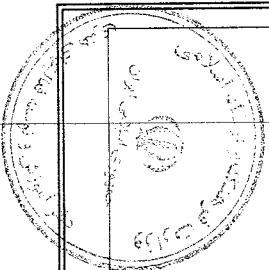
مدت آموزش عملی : ۱۱۰

### کد استاندارد :

۹۱-۱۵/۱۱-ف.ه

### مفاهیم اصطلاحات بکار برده شده در استاندارد :

- توانایی : به مفهوم قدرت انجام کار
- آشنایی : به مفهوم دانش و اطلاعات مقدماتی
- شناسایی : به مفهوم داشتن اطلاعات کامل
- اصول : به مفهوم مبانی مطالب تئوری



**شرایط هنرجو :**

- حداقل تحصیلات : سوم راهنمایی
- وضعیت جسمانی : نداشتن کور رنگی
- سایر شرایط : ارائه گواهینامه طراح امور گرافیکی با رایانه با کد ۱۶۲-۱۰۲-۸۷-۴۰۰

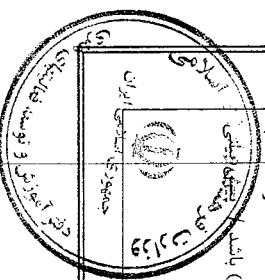
**شرایط هنر آموز و استادکار :**

- میزان تحصیلات : لیسانس
- رشته تحصیلی : زیر گروه کامپیوتر
- سابقه کار : حد اقل ۲ سال
- سایر شرایط : مورد تأیید دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

**شرایط محیط کارگاهی :**

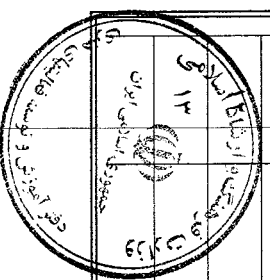
**کارگاه کامپیوتر با شرایط زیر:**

مساحت کارگاه حداقل ۹۱ متر مربع (ابعاد ۷ X ۱۳) / ابعاد میز کامپیوتر ۱۲۰X۸۰ سانتی متر - فاصله میز کامپیوتر تا دیوار ۳۰ سانتی متر - فاصله بین میزها ۵۰ تا ۷۰ سانتی متر / سیم کشی برق کارگاه به نحوی باشد که ایمنی کامل دانش آموزان تأمین گردد / مجهز به سیم اتصال زمین باشد / مجهز به تابلو برق به منظور کنترل برق دستگاهها باشد / دارای وایت برد ، سیستم خنک کننده ( کولر گازی) ، دستگاه تهویه هوا ، کف پوش باشد / رنگ کارگاه روشن و روغنی مات باشد / بالای هر میز کامپیوتر دو عدد مهتابی به رنگهای آبیایی - مهتابی هر کدام به قدرت ۴۰ وات با قاب نوع انعکاسی نصب گردد / تمام محیط سایت بر روی دیوار به ارتفاع ۲۰ سانتیمتر بالاتر از سطح میز داکت شماره ۳ نصب گردد / تمامی کابلهای در داخل Rack به Switch یا Hub متصل گردد / محل Rack و Switch یا Hub بر روی زمین کنار میز هنر امور ( ر س شکل ) باشد / تجهیزات فنی یک خط تلفن مستقیم برای اتصال به اینترنت .



فهرست توانایی ها :

صفحه	عنوان	شماره
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار	۱
۲	توانایی نصب نرم افزار Snagit و شناخت محیط آن	۲
۳	توانایی گرفتن Capture به صورت Image	۳
۴	توانایی ویرایش عکس در Snagit Editor	۴
۵	توانایی شناخت مفاهیم اولیه، ایجاد فلوجارت و تنظیم سناریو برنامه تولید چند رسانه ای	۵
۶	توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe Captivate	۶
۷	توانایی Capturing نمایشی	۷
۷	توانایی Capturing تعاملی و ترکیبی	۸
۷	توانایی مدیریت اسلایدها	۹
۸	توانایی اضافه کردن اشیاء غیر تعاملی به پروژه	۱۰
۹	توانایی اضافه کردن اشیاء تعاملی به پروژه و Action Script	۱۱
۱۰	توانایی کار با Timeline	۱۲
۱۰	توانایی کار با جلوه های متحرک سازی در captivate	۱۳
۱۱	توانایی کار با Audio	۱۴
۱۱	توانایی وارد کردن فایل ها (Import) و کار با Library	۱۵
	توانایی ایجاد Quiz	۱۶
	توانایی انجام و نشر پروژه (Publish)	۱۷

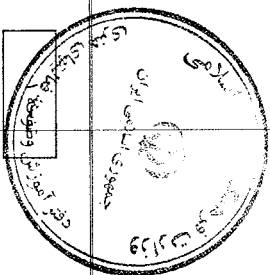


## استاندارد مهارت کاربر Capturing

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی  
دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

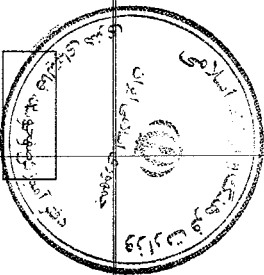
کد: ۹۱-۱۵/۱۱-ف.۵

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار
	روز	ساعت				
سیستم کامل رایانه	۲	۳	<p>۱-۷-۲-۱- بازبید از محیط کار و آموزش و رعایت نکات حفاظت و بهداشت کار طبق دستور العمل</p> <p>۲-۷-۲-۲- نشستن در هنگام کار به طور صحیح طبق دستور العمل</p> <p>۳-۷-۲-۳- جا به جا کردن موانع و قطعات در محیط کار به طور صحیح طبق دستور العمل</p>	<p>۱-۷-۱-۱- آشنایی با مفاهیم پیشگیری از حوادث و رعایت نکات حفاظت و بهداشت کار</p> <p>۲-۷-۱-۲- آشنایی با عوامل مؤثر در استفاده صحیح از رایانه</p> <p>۳-۷-۱-۳- آشنایی با عوامل مناسب ماینیتور و Keyboard</p> <p>۴-۷-۱-۴- آشنایی با عوامل مناسب Mouse Mat</p> <p>۵-۷-۱-۵- آشنایی با عوامل ایجاد خستگی</p> <p>۶-۷-۱-۶- آشنایی با عوامل ایجاد خستگی</p> <p>۷-۷-۱-۷- آشنایی با عوامل انضباطی و مقررات کارگاهی</p>	<p>۱- توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار</p>	

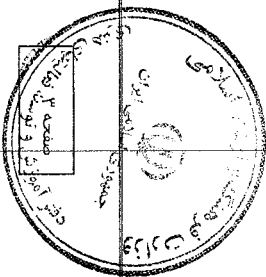


## استاندارد مهارت کاربر Capturing

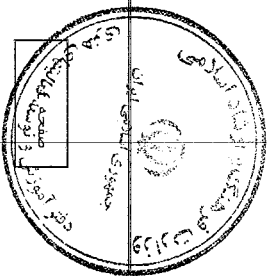
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				وقت	و	
۲	توانایی نصب نرم افزار Snagit و شناسخت محیط آن	<p>۷/۱-۱- آشنایی با نرم افزار Snagit کاربردی آن</p> <p>۷/۱-۲- شناخت امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار Snagit</p> <p>۷/۱-۳- شناخت اصول نصب نرم افزار Snagit</p> <p>۷/۱-۴- شناخت اصول کار با محیط نرم افزار Snagit</p> <p>۷/۱-۴-۱- موی مستورات</p> <p>۷/۱-۴-۲- Quick Launch</p> <p>۷/۱-۴-۳- Profile</p> <p>۷/۱-۴-۴- Profile setting</p> <p>۷/۱-۵- آشنایی با حالت های مختلف در capture و ویژگی های آن ها</p> <p>۷/۱-۵-۱- Video</p> <p>۷/۱-۵-۲- Image</p> <p>۷/۱-۵-۳- Text</p>	<p>۷/۲-۱- تحقیق و مطالعه در باره نرم افزار Snagit و کاربردهای آن</p> <p>۷/۲-۲- تحقیق و مطالعه در باره امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار Snagit</p> <p>۷/۲-۳- نصب نرم افزار Snagit طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۴- کار با قسمتهای مختلف نرم افزار Snagit طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۵- بررسی حالت های مختلف capture در Snagit طبق دستورالعمل</p>	۲	۴	<p>سیستم کامل رایانه</p> <p>سیستم عامل ویندوز ۷</p> <p>نرم افزار Snagit</p>



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	نقطه
	روز	ساعت				
<p>سیستم کامل ارائه</p> <p>سیستم عمل ویندوز ۷</p> <p>نرم افزار Shagit</p> <p>---</p>	۶	۲	<p>۲/۲-۱ کار با گزینه های Input Menu طبق دستورالعمل</p> <p>۲/۲-۲ کار با گزینه های Output Menu طبق دستورالعمل</p> <p>۲/۲-۳ کار با گزینه های Effects Menu طبق دستورالعمل</p> <p>۲/۲-۴ کار با گزینه های Options Menu طبق دستورالعمل</p>	<p>۲/۱-۱ شناخت اصول کار با گزینه های Input Menu</p> <p>۲/۱-۱-۱ Region</p> <p>۲/۱-۱-۲ Window</p> <p>۲/۱-۱-۳ Scrolling Window</p> <p>۲/۱-۱-۴ Full Screen</p> <p>۲/۱-۱-۵ Menu</p> <p>۲/۱-۱-۶ Shapes</p> <p>۲/۱-۱-۷ Advanced</p> <p>۲/۱-۲ Output Menu</p> <p>۲/۱-۲-۱ Printer</p> <p>۲/۱-۲-۲ Clipboard</p> <p>۲/۱-۲-۳ File</p> <p>۲/۱-۳ Effects Menu</p> <p>۲/۱-۳-۱ Color Depth</p> <p>۲/۱-۳-۲ Color Correction</p> <p>۲/۱-۳-۳ Image Scaling</p> <p>۲/۱-۳-۴ Image Resolution</p> <p>۲/۱-۳-۵ Border</p> <p>۲/۱-۳-۶ Watermark</p> <p>۲/۱-۴ Options Menu</p>	توانایی گرفتن Capture به صورت Image	۳



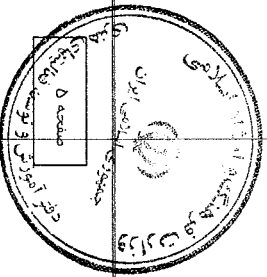
سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	توانایی ویرایش عکس در Snagit Editor
	روز	ساعت				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- سیستم کامل رایانه</li> <li>- سیستم عامل ویندوز ۷</li> <li>- نرم افزار Snagit</li> </ul>	۶	۲	<p>۱-۴/۲-۱ بررسی و کار با محیط نرم افزار Snagit Editor طبق دستورالعمل</p> <p>۲-۴/۲-۲ کار با ابزار های منوی Draw طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۴/۲-۳ کار با دستورات منوی Image طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۴/۲-۴ کار با دستورات Snagit Button طبق دستورالعمل</p>	<p>۱-۴/۱-۱ شناخت محیط نرم افزار Snagit Editor</p> <p>۲-۴/۱-۲ شناخت اصول کار با ابزار های منوی Draw</p> <p>۳-۴/۱-۳ شناخت اصول کار با دستورات منوی Image</p> <p>۱-۴/۱-۴ Rotate</p> <p>۲-۴/۱-۵ Resize</p> <p>۳-۴/۱-۶ Color Canvas</p> <p>۴-۴/۱-۷ Border</p> <p>۵-۴/۱-۸ Effects</p> <p>۱-۴/۱-۹ Magnify &amp; Spotlight</p> <p>۲-۴/۱-۱۰ شناخت اصول کار با دستورات Snagit Button</p> <p>۱-۴-۱ New -۴/۱-۴-۱</p> <p>۲-۴-۲ Open -۴/۱-۴-۲</p> <p>۳-۴-۳ Save -۴/۱-۴-۳</p> <p>۴-۴-۴ Save As -۴/۱-۴-۴</p>		





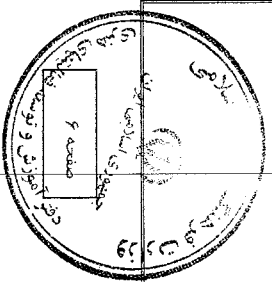
## استاندارد مهارت کاربر Capturing

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	نقطه
	نظری	تجربی				
	۲	۴	<p>۱-۲-۵- تحقیق و مطالعه در باره مفاهیم رسانه ، پروژه چند رسانه ای، تعامل و سناریو</p> <p>۲-۲-۵- تحقیق و مطالعه در باره اعضای گروه تولید محصولات چند رسانه ای و وظایف آن ها</p> <p>۳-۲-۵- تحقیق و مطالعه مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای</p> <p>۴-۲-۵- تحقیق و مطالعه در باره نرم افزار های طراحی و ساخت یک پروژه چند رسانه ای</p> <p>۵-۲-۵- رسم فلوجارت یک برنامه چند رسانه ای طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۵- تنظیم سناریوی تولید یک نرم افزار چند رسانه ای طبق دستورالعمل</p>	<p>۱-۲-۵- آشنایی با مفاهیم مهم و کاربردی (Media) رسانه</p> <p>۲-۱-۵- پروژه چند رسانه ای (Intracivity) شامل</p> <p>۳-۱-۵- سناریو (StoryBoard)</p> <p>۴-۱-۵- آشنایی با اعضای گروه تولید محصولات چند رسانه ای و وظایف آن ها</p> <p>۲-۲-۵- مدیر پروژه</p> <p>۳-۲-۵- کارشناس علمی و موضوعی</p> <p>۴-۲-۵- طراح و تکنولوژیست آموزشی</p> <p>۵-۲-۵- کرافیسیت</p> <p>۱-۲-۵- متخصص انیمیشن (ایماتور)</p> <p>۲-۲-۵- متخصص صدا</p> <p>۳-۲-۵- متخصص ویدئو</p> <p>۴-۲-۵- برنامه نویس چند رسانه ای</p> <p>۳-۱-۵- آشنایی با مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای (پیش از تولید، تولید، پس از تولید)</p> <p>۴-۱-۵- آشنایی با نرم افزار های طراحی و ساخت یک پروژه چند رسانه ای</p> <p>۱-۴-۵- نرم افزار های گرافیکی</p> <p>۲-۴-۵- نرم افزار های capturing</p> <p>۳-۴-۵- نرم افزار های ویرایش فیلم</p> <p>۴-۴-۵- نرم افزار های ویرایش صدا</p> <p>۵-۴-۵- نرم افزار های ساخت انیمیشن</p> <p>۱-۵-۵- نرم افزار های تولید چند رسانه ای</p> <p>۲-۵-۵- شناخت اصول نحوه رسم فلوجارت برنامه چند رسانه ای</p> <p>۳-۵-۵- شناخت اصول تنظیم سناریوی تولید نرم افزار چند رسانه ای</p>	<p>توانایی شناخت مفاهیم اولیه، ایجاد فلوجارت و تنظیم سناریو برنامه تولید چند رسانه ای</p>	۵

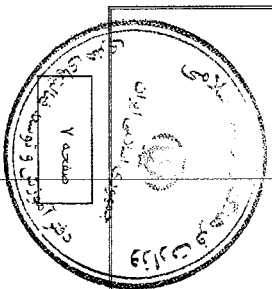


## استاندارد مهارت کاربر Capturing

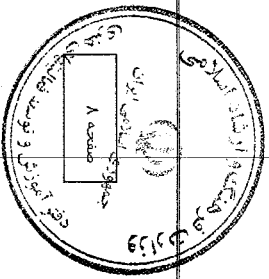
نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe Captivate	
	روز	ساعت					
<p>سیستم کامل رایانه</p> <p>سیستم عامل ویندوز ۷</p> <p>نرم افزار Adobe Captivate</p>	۲	۱	<p>۱-۷/۲-۱- تحقیق و مطالعه در باره نرم افزار Adobe Captivate و کاربردهای آن</p> <p>۲-۷/۲-۲- تحقیق و مطالعه در باره امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار Adobe Captivate</p> <p>۳-۷/۲-۳- نصب نرم افزار Adobe Captivate طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۷/۲-۴- کار با قسمت های مختلف نرم افزار Adobe Captivate طبق دستورالعمل</p>	<p>۱-۷/۱-۱- آشنایی با نرم افزار Adobe Captivate و کاربردهای آن</p> <p>۲-۷/۱-۲- شناخت امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار Adobe Captivate</p> <p>۳-۷/۱-۳- شناخت اصول نصب نرم افزار Adobe Captivate</p> <p>۴-۷/۱-۴-۱- شناخت اصول کار با محیط نرم افزار</p> <p>۴-۷/۱-۴-۲- کار با منو ها و پل ها</p> <p>۴-۷/۱-۴-۳- مرور اسلایدها</p> <p>۴-۷/۱-۴-۴- Timeline با آشنایی</p> <p>۵-۷/۱-۴-۵- تنظیم ویژگیهای نمایش (zoom, preview)</p>	<p>۱-۷/۱-۱- آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size</p> <p>۲-۷/۱-۲- شناخت اصول ایجاد یک پروژه جدید</p> <p>۳-۷/۱-۳- شناخت اصول انجام تنظیمات اولیه Recording و کلیهما</p> <p>۴-۷/۱-۴- آشنایی با مفاهیم Demonstration و Simulation و کاربردهای آن ها</p> <p>۵-۷/۱-۵- شناخت اصول Record کردن</p> <p>۶-۷/۱-۶- شناخت اصول نحوه پیش نمایش پروژه و ذخیره آن</p> <p>۷-۷/۱-۷- شناخت اصول کار با Full Motion Recording</p>	<p>توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe Captivate</p>	۷
	۶	۲	<p>۱-۷/۲-۱- تحقیق و مطالعه در باره مفاهیم Resolution و Recording Size</p> <p>۲-۷/۲-۲- ایجاد یک پروژه جدید طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۷/۲-۳- انجام تنظیمات اولیه Recording و کلیهما طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۷/۲-۴- تحقیق و مطالعه در باره مفاهیم Demonstration و Simulation و کاربردهای آن ها</p> <p>۵-۷/۲-۵- Record کردن طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۷/۲-۶- مشاهده و ذخیره پیش نمایش پروژه طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۷/۲-۷- کار با Full Motion Recording طبق دستورالعمل</p>		توانایی نمایشی	۷	



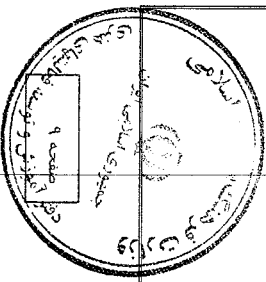
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	پراکتی	
۸	توانایی تعاملی و ترکیبی Capturing	۸/۱-۱-۱ شناسخت اصول انجام Recording تعاملی ۸/۱-۱-۲ Assessment ۸/۱-۱-۳ Training ۸/۱-۱-۴ ضبط پروژه های ترکیبی ۸/۱-۱-۵ ضبط پروژه های Custom	۹/۲-۱ کاربردهای آن ها ۹/۲-۲ آشنایی با مفاهیم Slide و Master Slide و کاربردهای آن ها ۹/۲-۳ شناخت اصول کار با اسلایدها ۹/۲-۴ شناخت اصول کار با اسلاید جدید ۹/۲-۵ حذف یک اسلاید ۹/۲-۶ تنظیم ترتیب اسلایدها ۹/۲-۷ تغییر Slide Label ۹/۲-۸ شناخت اصول ایجاد یک گروه اسلاید ۹/۲-۹ شناخت اصول کار با جلوه های انتقالی ۹/۲-۱۰ شناخت اصول کار با پل Master Slide ۹/۲-۱۱ شناخت اصول کار با پل Properties ۹/۲-۱۲ شناخت اصول کار با Master Slide	۱	۲	سیستم کامل رایانه سیستم عامل ویندوز ۷ نرم افزار Adobe Captivate
۹	توانایی مدیریت اسلایدها	۹/۱-۱ آشنایی با مفاهیم Slide و Master Slide و کاربردهای آن ها ۹/۱-۲ شناخت اصول کار با اسلایدها ۹/۱-۳ شناخت اصول کار با اسلاید جدید ۹/۱-۴ حذف یک اسلاید ۹/۱-۵ تنظیم ترتیب اسلایدها ۹/۱-۶ تغییر Slide Label ۹/۱-۷ شناخت اصول ایجاد یک گروه اسلاید ۹/۱-۸ شناخت اصول کار با جلوه های انتقالی ۹/۱-۹ شناخت اصول کار با پل Master Slide ۹/۱-۱۰ شناخت اصول کار با پل Properties ۹/۱-۱۱ شناخت اصول کار با Master Slide	۹/۲-۱ کاربردهای آن ها ۹/۲-۲ آشنایی با مفاهیم Slide و Master Slide و کاربردهای آن ها ۹/۲-۳ شناخت اصول کار با اسلایدها ۹/۲-۴ شناخت اصول کار با اسلاید جدید ۹/۲-۵ حذف یک اسلاید ۹/۲-۶ تنظیم ترتیب اسلایدها ۹/۲-۷ تغییر Slide Label ۹/۲-۸ شناخت اصول ایجاد یک گروه اسلاید ۹/۲-۹ شناخت اصول کار با جلوه های انتقالی ۹/۲-۱۰ شناخت اصول کار با پل Master Slide ۹/۲-۱۱ شناخت اصول کار با پل Properties ۹/۲-۱۲ شناخت اصول کار با Master Slide	۲	۶	



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانشی و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	توانایی کار با اشیاء غیر تعاملی
	روز	ساعت				
<p>سیستم کامل ایاتانه</p> <p>سیستم عامل ویندوز ۷</p> <p>نرم افزار Adobe Captivate</p>	۹	۳	<p>۱-۲-۱- تحقیق و مطالعه درباره انواع اشیاء غیرتعاملی در Captivate</p> <p>۱-۲-۲- وارد کردن انواع اشیاء معمولی و انجام تنظیمات آن ها طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۳- کار با Drawing Objects طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۴- درج انواع اشیاء ایجادکننده Rollover طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۵- درج انواع اشیاء ایجاد کننده نواحی تمرکز طبق دستورالعمل</p>	<p>۱-۱-۱- آشنایی با انواع اشیاء غیرتعاملی در Adobe Captivate</p> <p>۱-۱-۲- شناخت اصول وارد کردن اشیاء معمولی و انجام تنظیمات آن ها</p> <p>۱-۱-۳- تصاویر</p> <p>۱-۱-۴-۱- انیمیشن</p> <p>۱-۱-۴-۲- فایل های FLV و F4V</p> <p>۱-۱-۴-۳- Text Animation</p> <p>۱-۱-۴-۴- Widget</p> <p>۱-۱-۴-۵- Mouse Pointer</p> <p>۱-۱-۴-۶- شناخت اصول کار با Drawing Objects</p> <p>۱-۱-۴-۷- شناخت اصول درج اشیاء ایجادکننده Rollover</p> <p>۱-۱-۴-۸- Rollover Caption</p> <p>۱-۱-۴-۹- Rollover Image</p> <p>۱-۱-۴-۱۰- Rollover Slidelet</p> <p>۱-۱-۴-۱۱- شناخت اصول درج اشیاء ایجاد کننده نواحی تمرکز</p> <p>۱-۱-۴-۱۲- Zoom Area</p> <p>۱-۱-۴-۱۳- Highlight Box</p>	توانایی کار با اشیاء غیر تعاملی	۱۰

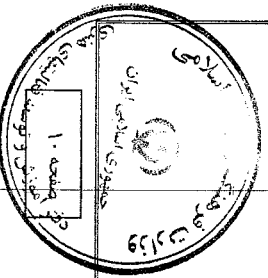


سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	کد
	روز	ساعت				
<p>سیستم کامل رایانه</p> <p>سیستم عامل ویندوز ۷</p> <p>نرم افزار Adobe Captivate</p>	۱۲	۴	<p>۱-۱۱۷/۲-۱ تحقیق و مطالعه درباره انواع اشیاء تعاملی در Adobe Captivate و کاربرد آن ها</p> <p>۲-۱۱۷/۲-۲ اضافه کردن اشیاء به پروژه و انجام تنظیمات آن ها طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۱۷/۲-۳ درج ناحیه کلیک کردنی (Click Box) بر روی اسلاید طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۱۷/۲-۴ درج تگه بر روی اسلاید طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۱۷/۲-۵ درج جعبه متن ورودی (Text Entry Box) طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱۱۷/۲-۶ مشاهده و بررسی فضای Branching طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱۱۷/۲-۷ تحقیق و مطالعه درباره متغیر های نرم افزار Adobe Captivate و نحوه عملکرد آن ها</p> <p>۸-۱۱۷/۲-۸ استفاده از متغیرهای System و User طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱۱۷/۲-۹ تحقیق و مطالعه در باره Advanced Action ها</p>	<p>۱-۱۱۷/۱-۱ آشنایی با انواع اشیاء تعاملی در Adobe Captivate و کاربرد آن ها</p> <p>۲-۱۱۷/۱-۲ شناخت اصول اضافه کردن اشیاء به پروژه و انجام تنظیمات آن ها</p> <p>۳-۱۱۷/۱-۳ شناخت اصول درج ناحیه کلیک کردنی (Click Box) بر روی اسلاید</p> <p>۴-۱۱۷/۱-۴ شناخت اصول درج تگه بر روی اسلاید</p> <p>۵-۱۱۷/۱-۵ شناخت اصول ورودی (Text Entry Box)</p> <p>۶-۱۱۷/۱-۶ آشنایی با فضای Branching</p> <p>۷-۱۱۷/۱-۷ آشنایی با متغیر های نرم افزار Adobe Captivate و نحوه عملکرد آن ها</p> <p>۸-۱۱۷/۱-۸ شناخت اصول استفاده از متغیرها</p> <p>۹-۱۱۷/۱-۹ System Variables</p> <p>۱-۱۱۷/۱-۱ User Variables</p> <p>۲-۱۱۷/۱-۲ آشنایی با Advanced Action ها</p> <p>۳-۱۱۷/۱-۳ Conditional Action</p> <p>۴-۱۱۷/۱-۴ Standard Action</p>	<p>توانایی کار با اشیاء تعاملی Action Script و</p>	۱۱



## استاندارد مهارت کاربر Capturing

ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاہی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	پراکتی	
۱۲	توانایی کار با Timeline	<p>۱-۱۲/۸-۱ آشنایی با Timeline و کاربرد آن</p> <p>۲-۱۲/۸-۲ شناخت اصول تغییر مکان و سایز یک Object در اسلاید</p> <p>۳-۱۲/۸-۳ شناخت اصول تغییر زمان نمایش اسلاید</p> <p>۴-۱۲/۸-۴ شناخت اصول تغییر تنظیمات نمایش Timeline</p> <p>۵-۱۲/۸-۵ شناخت اصول جابجایی اشیای روی Timeline</p> <p>۶-۱۲/۸-۶ شناخت اصول Show/Hide نمودن اشیای روی Timeline</p> <p>۷-۱۲/۸-۷ شناخت اصول افزایش و کاهش Object Duration</p>	<p>۱-۱۲/۲-۱ مطالعه Timeline و تحقیق و کاربرد آن</p> <p>۲-۱۲/۲-۲ تغییر مکان و سایز یک Object در اسلاید طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۲/۲-۳ تغییر زمان نمایش اسلاید طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۲/۲-۴ تغییر تنظیمات نمایش Timeline طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۲/۲-۵ جابجایی اشیای روی Timeline طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱۲/۲-۶ Show/Hide نمودن اشیای روی Timeline طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱۲/۲-۷ افزایش و کاهش Object Duration طبق دستورالعمل</p>	۱	۳	سیستم کامل رایانه سیستم عامل ویندوز ۷ نرم افزار Adobe Captivate
۱۳	توانایی کار با جلوه های متحرک سازی در نرم افزار متحرک سازی در نرم افزار Adobe Captivate	<p>۱-۱۲/۲-۱ آشنایی با جلوه های متحرک سازی در نرم افزار Adobe Captivate</p> <p>۲-۱۲/۲-۲ شناخت اصول اضافه کردن جلوه به اشیاء</p> <p>۳-۱۲/۲-۳ شناخت اصول ایجاد مسیر برای حرکتی بر روی اشیاء</p> <p>۴-۱۲/۲-۴ شناخت انواع جلوه ها در پالت Effects</p> <p>۵-۱۲/۲-۵ اصول ایجاد مسیر برای حرکتی بر روی اشیاء</p> <p>۶-۱۲/۲-۶ شناخت اصول ذخیره و حذف جلوه ها</p> <p>۷-۱۲/۲-۷ شناخت اصول ساخت یک Intro با استفاده از جلوه ها</p>	<p>۱-۱۲/۲-۱ مطالعه درباره جلوه های متحرک سازی و کاربرد آن ها</p> <p>۲-۱۲/۲-۲ اضافه کردن جلوه به اشیاء طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۲/۲-۳ مشاهده و بررسی پالت Effects طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۲/۲-۴ مشاهده و بررسی انواع جلوه ها در پالت Effects طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۲/۲-۵ ایجاد مسیر برای حرکتی بر روی اشیاء طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱۲/۲-۶ ذخیره و حذف جلوه ها طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱۲/۲-۷ ساخت یک Intro با استفاده از جلوه ها طبق دستورالعمل</p>	۲	۶	



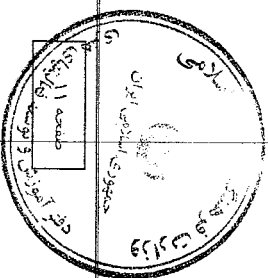






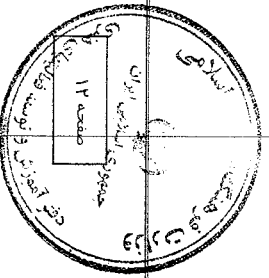
استاندارد مهارت کاربر Capturing

ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاہی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				وقت	و	
۱۴	توانایی کار با Audio	شناسخت اصول ضبط کردن صدا ۱-۱۴/۸-۱ ۲-۱۴/۸-۲ شناسخت اصول انجام تنظیمات Audio برای موسیقی و گفتار ۳-۱۴/۸-۳ شناسخت اصول کالبره کردن ورودی Audio ۴-۱۴/۸-۴ شناسخت اصول تنظیم کردن Bit rate و Encoding Speed صدا ۵-۱۴/۸-۵ شناسخت اصول ایجاد Background Audio ۶-۱۴/۸-۶ شناسخت اصول استفاده از Advanced Audio Management ۷-۱۴/۸-۷ شناسخت اصول کار با Speech Management ۸-۱۴/۸-۸ شناسخت اصول اضافه کردن صدا به انجمنه‌ها ۹-۱۴/۸-۹ شناسخت اصول اضافه کردن صدا به اسلاید ۱۰-۱۴/۸-۱۰ شناسخت اصول ویرایش صدا در پروژه ۱۱-۱۴/۸-۱۱ شناسخت اصول انجام تنظیمات صدا در پروژه ۱۲-۱۴/۸-۱۲ شناسخت اصول Export صدا	۱-۱۴/۸-۱ ضبط کردن صدا طبق دستورالعمل ۲-۱۴/۸-۲ انجام تنظیمات Audio برای گفتار طبق دستورالعمل ۳-۱۴/۸-۳ کالبره کردن ورودی Audio طبق دستورالعمل ۴-۱۴/۸-۴ تنظیم کردن Bit rate و Encoding Speed صدا طبق دستورالعمل ۵-۱۴/۸-۵ ایجاد Background Audio طبق دستورالعمل ۶-۱۴/۸-۶ استفاده از Advanced Audio Management طبق دستورالعمل ۷-۱۴/۸-۷ کار با Speech Management طبق دستورالعمل ۸-۱۴/۸-۸ اضافه کردن صدا به انجمنه‌ها طبق دستورالعمل ۹-۱۴/۸-۹ اضافه کردن صدا به اسلاید طبق دستورالعمل ۱۰-۱۴/۸-۱۰ ویرایش صدا در پروژه طبق دستورالعمل ۱۱-۱۴/۸-۱۱ انجام تنظیمات صدا در پروژه طبق دستورالعمل ۱۲-۱۴/۸-۱۲ شناسخت اصول Export صدا طبق دستورالعمل	۲	۸	سیستم عامل ویندوز ۷ نرم افزار Audacity Adobe Captivate
۱۵	توانایی وارد کردن فایل ها و کار با Library (Import)	۱-۱۵/۸-۱ شناسخت اصول وارد کردن (Import) فایل ها و انجام تنظیمات آن ها ۲-۱۵/۸-۲ شناسخت اصول کار با Library ۳-۱۵/۸-۳ شناسخت اصول وارد کردن External Library ۴-۱۵/۸-۴ شناسخت اصول ایجاد پروژه های Image Slide طبق دستورالعمل ۵-۱۵/۸-۵ شناسخت اصول ایجاد پروژه های Aggregator طبق دستورالعمل	۱-۱۵/۸-۱ وارد کردن انواع فرمت فایل ها و انجام تنظیمات آن ها طبق دستورالعمل ۲-۱۵/۸-۲ کار با Library طبق دستورالعمل ۳-۱۵/۸-۳ وارد کردن External Library طبق دستورالعمل ۴-۱۵/۸-۴ ایجاد پروژه های Image Slide طبق دستورالعمل ۵-۱۵/۸-۵ ایجاد پروژه های Aggregator طبق دستورالعمل	۲	۲	



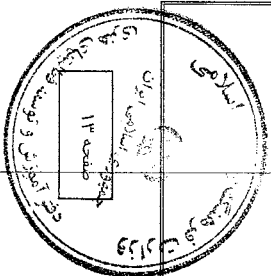
## استاندارد مهارت کاربر Capturing

ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگامی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		نرم افزار مورد نیاز	سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	عملی		
۱۴	توانایی ایجاد Quiz	<p>۱-۲۷۸-۱ - شناخت اصول انجام تنظیمات Quiz</p> <p>۲-۲۷۸-۲ - شناخت اصول ایجاد سؤال</p> <p>۱-۲۷۸-۳ - Graded</p> <p>۲-۲۷۸-۴ - Survey</p> <p>۱-۲۷۸-۳ - Question Slide و انجام تنظیمات آن</p> <p>۱-۲۷۸-۳ - Multiple Choice</p> <p>۲-۲۷۸-۳ - True/False</p> <p>۳-۲۷۸-۳ - Fill-in-the blank</p> <p>۴-۲۷۸-۳ - Short Answer</p> <p>۵-۲۷۸-۳ - Matching Question</p> <p>۱-۲۷۸-۳ - Hot Spot</p> <p>۷-۲۷۸-۳ - Sequence</p> <p>۸-۲۷۸-۳ - Rating Scale</p> <p>۴-۲۷۸-۱ - آشنایی با Question Pool و کاربرد های آن</p> <p>۵-۲۷۸-۱ - شناخت اصول ایجاد Question Pool</p> <p>۱-۲۷۸-۱ - شناخت اصول ایجاد Random Question</p>	<p>۱-۲۷۸-۱ - انجام تنظیمات Quiz طبق دستورالعمل</p> <p>۲-۱۷۷۸-۲ - ایجاد سؤال طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۷۷۸-۳ - چاک-تزاری Question Slide و انجام تنظیمات آن طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۷۷۸-۴ - تحقیق و مطالعه درباره Question Pool و کاربرد آن</p> <p>۵-۱۷۷۸-۵ - ایجاد Question Pool طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱۷۷۸-۶ - ایجاد Random Question طبق دستورالعمل</p>	۲	۱۰	نرم افزار Adobe Captivate ۷ سیستم عامل ویندوز ۷ سیستم کامل رایانه	



## استاندارد مهارت کاربر Capturing

ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				نظری	تجربی	
۱۷	توانایی انجام و انتشار (Publish) و پروژه	<p>۱- ۱۷/۱-۱ شناخت اصول انجام تنظیمات کلی پروژه</p> <p>۲- ۱۷/۱-۲ شناخت اصول تغییر پرسته پروژه</p> <p>۳- ۱۷/۱-۳ شناخت اصول انجام تنظیمات ابتدا و انتهای پروژه</p> <p>۴- ۱۷/۱-۴ آشنایی با مفهوم Publishing</p> <p>۵- ۱۷/۱-۵ شناخت اصول انجام تنظیمات لازم و انتشار یک پروژه</p> <p>۶- ۱۷/۱-۵-۱ یا فرمت SWF</p> <p>۷- ۱۷/۱-۵-۲ LMS به ارسال به</p> <p>۸- ۱۷/۱-۵-۳ Media به صورت</p> <p>۹- ۱۷/۱-۵-۴ E-Mail به ارسال به</p> <p>۱۰- ۱۷/۱-۵-۵ به یک سایت وب با استفاده از FTP</p> <p>۱۱- ۱۷/۱-۵-۶ به صورت فایل Word</p> <p>۱۲- ۱۷/۱-۶ شناخت اصول انجام یک پروژه</p>	<p>۱- ۱۷/۲-۱ انجام تنظیمات پروژه به صورت کلی طبق دستورالعمل</p> <p>۲- ۱۷/۲-۲ تغییر دادن پرسته پروژه طبق دستورالعمل</p> <p>۳- ۱۷/۲-۳ انجام تنظیمات ابتدا و انتهای پروژه طبق دستورالعمل</p> <p>۴- ۱۷/۲-۴ تحقیق و مطالعه در باره مفهوم Publishing</p> <p>۵- ۱۷/۲-۵ انجام تنظیمات Publishing طبق دستورالعمل</p> <p>۶- ۱۷/۲-۶ انتشار یک پروژه در قالب های مختلف طبق دستورالعمل</p> <p>۷- ۱۷/۲-۷ انجام یک پروژه کامل با رعایت کلیه اصول و قواعد طبق دستورالعمل</p>	۱۸	۴	<p>سیستم کامل رایانه</p> <p>سیستم عامل ویندوز ۷</p> <p>نرم افزار Adobe Captivate</p>



تجهیزات کارگاهی و آزمایشگاهی مورد نیاز :

ردیف	عنوان	حد اقل مشخصات	تعداد
۱	کامپیوتر	CPU ۲ GHz (Intell or AMD), RAM ۲ Gb , H.D.D ۳۰ GB , DVD-writer, VGA ۱ MB , Mouse Buttons , Keyboard, Monitor ۱۷", Mouse Mat, Modem, Lan card	
۲	میز کامپیوتر	با ابعاد ۸۰×۱۲۰ و روکش مخصوص	
۳	صندلی	بدون چرخ ، گردان ، دسته دار	
۴	Headset		
۵	اسکندر		
۶	ویدیو		
۷	ضبط صوت		
۸	منابع تصویری و تصویری	عکس، CD حاوی فایل های صوتی و تصویری	

