



جمهوری اسلامی ایران

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

مشخصات کلی، برنامه آموزشی و سرفصل دروس بازنگری شده

دوره: کارشناسی

رشته: چند رسانه‌ای

گرایش:

گروه: هنر



مصوب جلسه ۷۰۳ شورای برنامه ریزی آموزش عالی

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری مورخ ۸۷/۱۰/۷

بسم الله الرحمن الرحيم

برنامه آموزشی دوره کارشناسی رشته چندرسانه‌ای

کمیتہ تخصصی:

گرایش :

کد رشته :

گروه: هنر

رشته: چندرسانه‌ای

دوره: کارشناسی

شورای برنامه‌ریزی آموزش عالی در جلسه ۷۰۳ مورخ ۸۷/۱۰/۷ خود برنامه آموزشی دوره کارشناسی رشته چندرسانه‌ای را در سه فصل (مشخصات کلی، برنامه و سرفصل دروس) مصوب نمود.
ماده ۱) برنامه آموزشی دوره کارشناسی از تاریخ تصویب برای کلیه دانشگاهها و موسسات آموزش عالی کشور که مشخصات زیر را دارند، لازم الاجرا است.

الف: دانشگاهها و موسسات آموزش عالی که زیر نظر وزارت علوم، تحقیقات و فناوری اداره می شوند.

ب: موسساتی که با اجازه رسمی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری و براساس قوانین تاسیس می شوند و بنا بر این تابع مصوبات شورای گسترش آموزش عالی می باشند.
ج: موسسات آموزش عالی دیگر که مطابق قوانین خاص تشکیل می شوند و باید تابع ضوابط دانشگاهی جمهوری اسلامی ایران باشند.



ماده ۲) این برنامه از تاریخ ۸۷/۱۰/۷ برای دانشجویانی که از این تاریخ به بعد وارد دانشگاه می شوند لازم الاجرا است

در صورتیکه برنامه جدید جایگزین برنامه قبلی شود عبارت زیر جایگزین شود.

ماده ۲) این برنامه از تاریخ ۸۷/۱۰/۷ برای دانشجویانی که از این تاریخ به بعد وارد دانشگاه می شوند لازم الاجرا است و برنامه‌های دوره کارشناسی ارشد رشته چندرسانه‌ای مصوب جلسه ۷۰۳ مورخ ۸۷/۱۰/۷ برای این گروه از دانشجویان منسوخ می شود و دانشگاهها و موسسات آموزش عالی مشمول ماده ۱ می توانند این دوره را دایر و برنامه جدید را اجرا نمایند.

ماده ۳) مشخصات کلی، برنامه درسی و سرفصل دروس دوره کارشناسی رشته چندرسانه‌ای در سه فصل مشخصات کلی، برنامه و سرفصل دروس برای اجرا به معاونت آموزشی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ می شود.

رای صادره جلسه ۷۰۳ شورای برنامه ریزی آموزش عالی
مورخ ۸۷/۱۰/۷ درخصوص برنامه آموزشی دوره کارشناسی رشته چندرسانه‌ای

- (۱) برنامه آموزشی دوره کارشناسی رشته چندرسانه‌ای که از طرف
گروه هنر پیشنهاد شده بود، با اکثریت آراء به تصویب رسید.
(۲) این برنامه از تاریخ تصویب به مدت پنج سال قابل اجرا است و
پس از آن نیازمند بازنگری است.

رای صادره جلسه ۷۰۳ شورای برنامه ریزی آموزش عالی مورخ ۸۷/۱۰/۷ در مورد برنامه آموزشی دوره کارشناسی
رشته چندرسانه‌ای صحیح است و به مورد اجرا گذاشته شود.

حسین نادری منش
نایب رئیس شورای برنامه ریزی آموزش عالی



سعید قدیمی
دبیر شورای برنامه ریزی آموزش عالی

بسم الله الرحمن الرحيم



فهرست مطالب

فصل اول: مشخصات کلی دوره کارشناسی چند رسانه ای

۱-۱	مقدمه:	۷
۱-۲	تعریف:	۷
۱-۳	هدف:	۷
۱-۴	طول دوره:	۷
۱-۵	نوع و تعداد واحدهای درسی	۸
۱-۶	نقش و توانایی ها:	۸
۱-۷	ضرورت و اهمیت:	۸

فصل دوم: مشخصات کلی دروس

۲-۱	واحدهای عمومی	۱۱
۲-۲	واحدهای پایه	۱۲
۲-۳	واحدهای اصلی	۱۳
۲-۴	واحدهای تخصصی	۱۴
۲-۵	واحدهای اختیاری	۱۵

فصل سوم: سرفصل دروس

۳-۱	آشنایی با زبان تصویر (۱)	۱۷
۳-۲	آشنایی با زبان تصویر (۲)	۱۸
۳-۳	مقدمات طراحی (۱)	۱۹
۳-۴	مقدمات طراحی (۲)	۲۰
۳-۵	آشنایی با هنر در تاریخ (۱)	۲۱



۲۳.....	آشنایی با هنر در تاریخ (۲).....	۳-۶
۲۴.....	آشنایی با هنر های معاصر.....	۳-۷
۲۵.....	هنر و تمدن اسلامی.....	۳-۸
۲۶.....	هندسه (۱).....	۳-۹
۲۷.....	هندسه (۲).....	۳-۱۰
۲۸.....	ریاضیات.....	۳-۱۱
۲۹.....	آمار.....	۳-۱۲
۳۰.....	مبانی رایانه و چند رسانه ای.....	۳-۱۳
۳۱.....	عکاسی دیجیتال.....	۳-۱۴
۳۲.....	گرافیک رایانه ای (۱).....	۳-۱۵
۳۳.....	گرافیک رایانه ای (۲).....	۳-۱۶
۳۴.....	گرافیک رایانه ای (۳).....	۳-۱۷
۳۵.....	ارتباط متقابل انسان و رایانه.....	۳-۱۸
۳۶.....	چند رسانه ای واسکرپت.....	۳-۱۹
۳۷.....	نویندگی برای پویا نمایی.....	۳-۲۰
۳۸.....	تاریخ چند رسانه ای.....	۳-۲۱
۳۹.....	قوانین و مقررات چند رسانه ای.....	۳-۲۲
۴۰.....	مدیریت چند رسانه ای.....	۳-۲۳
۴۲.....	تجهیزات چند رسانه ای.....	۳-۲۴
۴۳.....	روش تحقیق.....	۳-۲۵
۴۴.....	تجزیه و تحلیل هنرهای رایانه ای.....	۳-۲۶
۴۵.....	زبان خارجی تخصصی.....	۳-۲۷



۴۶.....	مدلسازی مقدماتی رایانه ای	۳-۲۸
۴۸.....	شبیه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۱).....	۳-۲۹
۵۰.....	شبیه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۲).....	۳-۳۰
۵۲.....	مبانی صدا و نور دیجیتالی (۱).....	۳-۳۱
۵۴.....	مبانی صدا و نور دیجیتالی (۲).....	۳-۳۲
۵۶.....	طراحی واقعیت مجازی (۱).....	۳-۳۳
۵۷.....	طراحی واقعیت مجازی (۲).....	۳-۳۴
۵۸.....	طراحی واقعیت مجازی (۳).....	۳-۳۵
۵۹.....	طراحی واقعیت مجازی (۴).....	۳-۳۶
۶۱.....	پروژه نهایی	۳-۳۷
۶۲.....	قصه در ادیان.....	۳-۳۸
۶۳.....	طراحی گرافیکی گذشته و حال.....	۳-۳۹
۶۴.....	رسانه های بصری و دنیای معاصر..	۳-۴۰
۶۵.....	مردم شناسی و رسانه های تصویری.....	۳-۴۱
۶۶.....	شبکه و سیستمهای عامل.....	۳-۴۲
۶۷.....	فهرست منابع	



فصل اول: مشخصات کلی دوره کارشناسی چند رسانه ای



۱-۱ مقدمه:

چند رسانه ای در چند دهه اخیر به عنوان یک فناوری بین رشته ای در علوم مختلف از جمله پزشکی، آموزشی، مهندسی، هنری و مورد استفاده قرار می گیرد. ولی با پیشرفت این فناوری، تعداد و میزان مهارت‌های لازم جهت تولید و ساخت چند رسانه ای نیز بیشتر می شود. طراحی هر یک از اجزای متن، گرافیک، صدا، پویانمایی و ویدئو در چند رسانه ای نیازمند قابلیت ویژه ای است که فقط هنرمند چند رسانه ای می تواند آن را ایجاد نماید با توجه به پیشرفت هنر چند رسانه ای در دنیا در کشور ما نیز برای استفاده از فرصت ها و مقابله با تهدیدهای جهانی سازی، تربیت افراد متخصص و هنرمند که برای ساخت این سیستم ارتباطی مورد نیاز هستند، حائز اهمیت می باشد.

۱-۲ تعریف:

کارشناسی چند رسانه ای یک برنامه بین رشته ای مبتنی بر فعالیت های عملی دانشجویان می باشد که مهارت ها و علوم طراحی و تولید محصولات هنری چند رسانه ای را در اختیار دانشجویان قرار می دهد. هدف اصلی این برنامه آمیختن مباحث نظری و رویکردهای هنری- رایانه ای (ترکیب مهارت‌های هنری و علم رایانه) و بخدمت گیری آنها جهت اجرای پروژه های کاربردی می باشد. دانش آموختگان این برنامه افرادی با مهارت‌های متعدد می باشند که فهم بالایی از فرایندهای تکرار شونده بازسازی سیستم‌های چند رسانه ای را دارا می باشند. دروس این برنامه به طور کلی پوشش دهنده چهار جریان اصلی می باشند: ۱- کسب مهارت‌های طراحی هنری ۲- کسب مهارت‌های مربوط به طراحی رایانه ای ۳- ترکیب این مهارت‌ها در اجرای پروژه های عملی و کسب تجربیات عملی ۴- اجرای پروژه های انتخابی با توجه به علایق دانشجویان.

۱-۳ هدف:

هدف از برنامه ریزی دوره کارشناسی چند رسانه ای پرورش نیروهای خلاقه - فنی دانشجویان براساس بینش اسلامی، و آگاهی های تخصصی و مهارت‌های آنها در زمینه هنر چند رسانه ای رایانه محور می باشد.

۱-۴ طول دوره:

طول متوسط دوره کارشناسی چند رسانه ای ۴ سال تحصیلی می باشد که شامل ۸ نیمسال ۱۶ هفته ای است.



۱-۵ نوع و تعداد واحدهای درسی:

تعداد کل واحدهای دوره کارشناسی چند رسانه ای ۱۳۶ واحد به شرح زیر خواهد بود:

تعداد واحدها	نظری	عملی	ساعت در هفته	ساعت در ترم	
۲۱ واحد	۱۹	۲	۲۳	۳۶۸	واحدهای عمومی
۳۶ واحد	۲۱	۱۵	۵۱	۸۱۶	واحدهای پایه
۳۲ واحد	۲۱	۱۱	۴۳	۶۸۸	واحدهای اصلی
۴۱ واحد	۱۰	۳۱	۷۲	۱۱۵۲	واحدهای تخصصی
۶ واحد	۶	-	۶	۹۶	واحدهای اختیاری
۱۳۶ واحد	۷۷	۵۹	۱۹۵	۳۱۲۰	جمع واحدها



۱-۶ نقش و توانایی ها:

دانش آموختگان این دوره توانمندی های ذیل را خواهند داشت:

طراح چندرسانه ای، مولف چندرسانه ای، هنرمند دو و سه بعدی کار، طراح گرافیک رایانه ای، طراح پویانمایی، کارشناس تبلیغات، دستیار تولید، مهندس صوتی و تصویری، مدیر سیستمهای اطلاع رسانی و طراح سیستمهای عملکردی رایانه ای.

۱-۷ ضرورت و اهمیت:

با پیشرفت فناوری ارتباطات و اطلاعات، امروزه آثار ارزنده ی این پدیده ی نسبتاً نو در جای جای زندگی بشر متمدن دیده می شود. ناگفته پیداست که این فناوری چه آثاری در عرصه های مختلف زندگی بشر از قبیل ارتباطات، آموزش، ساختمان، هنر، پزشکی و... از خود به جای گذاشته است. کشور عزیز و اسلامی مان نیز در سالهای اخیر از این پیشرفت بی بهره نبوده و با لطف پروردگار و تلاش جوانان و همکاری گروه چندرسانه ای فرهنگستان هنر جمهوری اسلامی ایران امروزه ما شاهد پیشرفت های گوناگون کشورمان در زمینه فناوری اطلاعات می باشیم. در این میان متأسفانه به دلیل بافت خاص نظام آموزش هنری کشورمان رشته های هنری، کمترین سهم را از توسعه های یاد شده به خود اختصاص داده اند. با یک نگاه ساده به وضعیت سیاسی و فرهنگی موجود در جهان پرا واضح است که ضرورت و اهمیت هنر و رشته های هنری و پیشرفت در این رشته ها، حداقل به اندازه عرصه های دیگر احساس می گردد. با توجه به بافت سنتی رشته های

هنری در کشورمان- حتی در کل جهان در این برهه از زمان- امکان تغییر آنی در سیستمهای آموزشی این رشته‌ها غیر ممکن به نظر می‌رسد. تشکیل رشته چند رسانه‌ای گامی جهت حل این مساله برداشته و به عنوان یک مفصل اتصال هنر و فناوری اطلاعات، لازم و ضروری به نظر می‌رسد.



فصل دوم: مشخصات کلی دروس



۲-۱ واحدهای عمومی						
ردیف	نام درس	تعداد واحدها	واحد		ساعت در هفته	ساعت در ترم
			ن	ع		
۱	اندیشه اسلامی (۱)	۲	۲	-	۲	۳۲
۲	اندیشه اسلامی (۲)	۲	۲	-	۲	۳۲
۳	اخلاق اسلامی	۲	۲	-	۲	۳۲
۴	اندیشه های سیاسی امام (ره)	۲	۲	-	۲	۳۲
۵	تاریخ فرهنگ و تمدن اسلامی	۲	۲	-	۲	۳۲
۶	تفسیر موضوعی قرآن	۲	۲	-	۲	۳۲
۷	زبان فارسی*	۳	۳	-	۳	۴۸
۸	زبان خارجی*	۳	۳	-	۳	۴۸
۹	تربیت بدنی (۱)	۱	-	۱	۲	۳۲
۱۰	تربیت بدنی (۲)	۱	-	۱	۲	۳۲
۱۱	جمعیت و تنظیم خانواده	۱	۱	-	۱	۱۶
-	جمع	۲۱	۱۹	۲	۲۳	۳۶۸
* هریک از دروس زبان فارسی و خارجی باید در هفته حداقل در دو جلسه تدریس شوند						

عناوین واحد های عمومی بر اساس نظر گروه معارف و عمومی دانشگاه ارائه می شوند که گذراندن ۲۱ واحد آن الزامی است.



۲-۲ واحدهای پایه							
ردیف	نام درس	تعداد واحدها	واحد		ساعت در هفته	ساعت در ترم	پیشنیاز
			ن	ع			
۱۲	آشنایی با زبان تصویر (۱)	۳	۱	۲	۵	۸۰	-
۱۳	آشنایی با زبان تصویر (۲)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۱۲
۱۴	مقدمات طراحی (۱)	۳	-	۳	۶	۹۶	-
۱۵	مقدمات طراحی (۲)	۳	-	۳	۶	۹۶	۱۴
۱۶	آشنایی با هنر در تاریخ (۱)	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۱۷	آشنایی با هنر در تاریخ (۲)	۲	۲	-	۲	۳۲	۱۶
۱۸	آشنایی با هنرهای معاصر	۲	۲	-	۲	۳۲	۱۷
۱۹	هنر و تمدن اسلامی	۳	۳	-	۳	۴۸	-
۲۰	هندسه (۱)	۲	۱	۱	۳	۴۸	-
۲۱	هندسه (۲)	۲	۱	۱	۳	۴۸	۲۰
۲۲	ریاضیات	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۲۳	آمار	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۲۴	مبانی رایانه و چند رسانه ای	۴	۲	۲	۶	۹۶	-
۲۵	عکاسی دیجیتال	۳	۲	۱	۴	۶۴	-
جمع		۳۶	۲۱	۱۵	۵۱	۸۱۶	



۲-۳ واحدهای اصلی							
ردیف	نام درس	تعداد واحد ها	واحد		ساعت در هفته	ساعت در ترم	پیشنیاز
			ن	ع			
۲۶	گرافیک رایانه ای (۱)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۱۳
۲۷	گرافیک رایانه ای (۲)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۲۶
۲۸	گرافیک رایانه ای (۳)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۲۷
۲۹	ارتباط متقابل انسان و رایانه	۳	۱	۲	۵	۸۰	۲۴
۳۰	چند رسانه ای و اسکرپت	۳	۱	۲	۵	۸۰	۲۹
۳۱	نویسندگی برای پویانمایی	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۳۲	تاریخ چند رسانه ای	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۳۳	قوانین و مقررات چند رسانه ای	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۳۴	مدیریت چند رسانه ای	۲	۲	-	۲	۳۲	۳۳
۳۵	تجهیزات چند رسانه ای	۳	۲	۱	۴	۶۴	-
۳۶	روش تحقیق	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۳۷	تجزیه و تحلیل هنرهای رایانه ای	۲	۲	-	۲	۳۲	۳۶
۳۸	زبان خارجی تخصصی	۲	۲	-	۲	۳۲	۸
-	جمع	۳۲	۲۱	۱۱	۴۳	۶۸۸	-



۲-۴ واحدهای تخصصی

ردیف	نام درس	تعداد واحدها	واحد		ساعت در هفته	ساعت در ترم	پیشنیاز
			ن	ع			
۳۹	مدلسازی مقدماتی رایانه ای	۳	۱	۲	۵	۸۰	۲۱-۲۴
۴۰	شبیه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۱)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۳۹
۴۱	شبیه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۲)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۴۰
۴۲	مبانی صدا و نور دیجیتال (۱)	۳	۱	۲	۵	۸۰	از ترم سوم به بعد
۴۳	مبانی صدا و نور دیجیتال (۲)	۳	۱	۲	۵	۸۰	۴۲
۴۴	طراحی واقعیت مجازی (۱)	۵	۱	۴	۹	۱۴۴	۳۹
۴۵	طراحی واقعیت مجازی (۲)	۵	۱	۴	۹	۱۴۴	۴۴
۴۶	طراحی واقعیت مجازی (۳)	۵	۱	۴	۹	۱۴۴	۴۵
۴۷	طراحی واقعیت مجازی (۴)	۵	۱	۴	۹	۱۴۴	۴۶
۴۸	پروژه نهایی	۶	۱	۵	۱۱	۱۷۶	۴۷
جمع		۴۱	۱۰	۳۱	۷۲	۱۱۵۲	





۲-۵ واحدهای اختیاری

ردیف	نام درس	تعداد واحدها	واحد		ساعت در هفته	ساعت در ترم	پیشنیاز
			ع	ن			
۱	قصه در ادیان	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۲	طراحی گرافیکی گذشته و حال	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۳	رسانه های بصری و دنیای معاصر	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۴	مردم شناسی و رسانه های تصویری	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۵	شبکه و سیستمهای عامل	۲	۲	-	۲	۳۲	-
۶	سایر دروس گروه هنر به تشخیص گروه آموزشی	-	-	-	-	-	-

فصل سوم : سرفصل دروس



آشنایی با زبان تصویر (۱)				۳-۱
پیشنیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد
هدف: مقصود از تمرینهای این درس ایجاد نگاه نافذ و تقویت درک دانشجویان از عناصر عمومی و پایه تشکیل دهنده تصویر می باشد. این توانایی تاثیر قابل توجهی در فرایند شکل گیری یک اثر هنرمندانه به دانشجویان ارائه می نماید. انتظار می رود در انتها دانشجو به تشخیص و تمییز این عناصر در یک اثر هنری دست یابد.				
موضوع: مباحث این درس شامل آشنایی با معانی مانند: نقطه، خط، سطح، حجم، فضا، حرکت، بافت، تعادل، ریتم، نور و سایه، هماهنگی، تناسب، ترکیب بندی و...				
پیشنهادهات: — مثالها و موضوعها از طبیعت، محیط و اشیاء مصنوع و آثار هنری آورده می شود. — آثار هنری مورد ارزیابی بهتر است از بین آثار هنرهای سنتی ایرانی- اسلامی باشند. — با توجه به مشترک بودن این درس در رشته های دیگر هنر های تجسمی و کاربردی تا حد امکان می بایست مثالها و تمرین های جامع و بین رشته ای انتخاب شوند تا دانشجو بتواند پس از اتمام درس با وسعت نظر بیشتری این شناخت را در رشته ی خود به کار بندد. — پیشنهاد می شود در ارائه این درس ضمن تاکید بر توانایی اجرای دستی آثار از اجرای آثار به وسیله ی رایانه نیز بهره برداری گردد.				
				
نحوه ی ارزیابی: ارزیابی این درس به صورت قضاوت آثار دانشجویان در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.				

آشنایی با زبان تصویر (۲)				۳-۲
پیشنیاز: آشنایی با زبان تصویر (۱)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد

هدف:

مقصود از تمرینهای این درس ایجاد نگاه نافذ و تقویت درک دانشجویان از عناصر عمومی و پایه تشکیل دهنده تصویر با محوریت عنصر رنگ می باشد. این درس میتواند در جهت توسعه و تکمیل شناخت عناصر تشکیل دهنده یک تصویر مؤثر باشد.

موضوع:

مباحث این درس شامل:

— شناخت تعاریف متعدد رنگ به عنوان یک عنصر تاثیر گذار بصری

— آشنایی با تضادهای رنگ

— توانایی ایجاد ترکیب بندی بوسیله ی عنصر رنگ

— شناخت بیان حالات مختلف روانی و عاطفی رنگ

پیشنهادهات:

— تمرینات لازم توسط استاد و از طبیعت ،محیط مصنوع و آثار هنری آورده شود.

— آثار هنری مورد ارزیابی بهتر است از بین آثار هنرهای سنتی ایرانی - اسلامی باشند.

— اشاره به کاربردهای رنگ در هنرهای کاربردی علی الخصوص گرافیک می تواند مؤثر باشد.

— پیشنهاد می شود در ارائه این درس ضمن تاکید بر توانایی اجرای دستی آثار از اجرای برخی آثار به وسیله ی رایانه نیز بهره برداری گردد.



نحوه ی ارزیابی: ارزیابی نهایی این درس به صورت قضاوت آثار دانشجویان در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.

۳-۳				مقدمات طراحی (۱)	
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیش نیاز: ندارد	
تعداد واحد	-	۳	۳		
هدف: از آنجا که رشته ی چند رسانه ای بر خلاف اکثر رشته های دانشگاهی پیشینه ی کافی در دوران تحصیلات پیش از دانشگاه ندارد و از طرفی توانایی در عرصه های مختلف چند رسانه ای نیازمند قدرت تجسم و تخیل و نیز توانایی در قابل رویت سازی و اجرای تصورات و ایده های ذهنی است لذا درس مقدمات طراحی میتواند در تقویت دید دانشجویان از نگاه عادی به مشاهده دقیق پدیده ها و نیز توانا نمودن آنان در بکار گیری فنون و ابزار مختلف ارائه و بیان موثر باشد.					
موضوع: — شناخت خط در طراحی به عنوان مهمترین عنصر اجرای طرح — آشنایی با حالات خط — آشنایی با عنصر سطح در طراحی به جهت ایجاد تیرگی و روشنی — آشنایی با وسائل مختلف طراحی و عملکرد هر یک از آنها — شناخت و درک تناسبات — شناخت و درک مفاهیم طراحی سریع (اسکیس)، مطالعه طرح (اتود)، طراحی محیطی و طراحی کامل — توانایی طراحی از طبیعت بی جان و طبیعت جهت درک مفهوم فرم و تناسبات — توانایی طراحی از فضاهای ساختاری و هندسی ابنیه معماری جهت درک مفهوم فرم و تناسبات					
پیشنهادهات: — ارائه نمونه آثار طراحی هنرمندان بزرگ مغرب زمین، طراحی های طراحان چینی و ژاپنی و خصوصا طراحی نگارگران ایرانی کمک شایانی به ارائه این درس خواهد نمود. — شناخت مفاهیم پایه طراحی در این نیمسال به عنوان مقدمه ای برای ورود به طراحی از فرم های پیچیده، مانند: طراحی از اجزای بدن انسان، طراحی از حیوانات و... مورد توجه است.					
					
نحوه ی ارزیابی: ارزیابی این درس از طریق ارزیابی فعالیت های انجام شده در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.					

مقدمات طراحی (۲)				۳-۴
پیشنیاز: مقدمات طراحی (۱)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۳	-	تعداد واحد

هدف:

همانگی کامل بین چشم، دست و ذهن در جهت شناخت روابط بین فرم های پیچیده تر، به طوری که دانشجویان توانایی طراحی از این موضوعات با وسایل گوناگون را بدست آورند.

هدف کلی از تمرینات این درس ، بهبود کیفیت طراحی دانشجویان به همراه تقویت قدرت تجسم، تخیل و تعقل در آنان می باشد.

موضوع:

- _ طراحی از حالات اندام انسان
- _ مطالعه و شناخت اجزای بدن انسان
- _ طراحی از حیوانات و شناخت آناتومی عمومی آنها
- _ آشنایی با مفهوم ترکیب بندی در طراحی
- _ بررسی مفاهیم فرم (اغراق، ساده سازی ، تسلسل، تکرار)
- _ صورت بخشیدن به یک مفهوم

پیشنهادهای:

- _ ارائه ی نمونه های موفق از آثار هنرمندان و بعضاً دوباره سازی از آثار ایشان به قصد مطالعه و شناخت پیشنهاد می گردد.
- _ موضوع تمرینات پایانی می تواند با هماهنگی مدرس مربوطه و دانشجویان انتخاب شود.
- _ پروژه های نهایی بهتر است جمع بندی تجربیات طراحی دانشجویان باشد.



نحوه ی ارزیابی: ارزیابی این درس از طریق قضاوت آثار دانشجویان در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.

آشنایی با هنر در تاریخ (۱)				۳-۵
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف: آشنایی دانشجویان با سیر تحول و تطور هنر در تاریخ سرزمین های مختلف (از آغاز تا صدر مسیحیت و ایران قبل از اسلام)				



موضوع:

- آشنایی با هنر غارنشینیان (پارینه سنگی) نقاشی ها، کنده کاری ها و پیکره ها
- آشنایی با هنر دوره میان سنگی (نقاشی های پناهگاهی)، آشنایی با هنر نوسنگی
- آشنایی با هنر نوسنگی در خاور نزدیک
- آشنایی با هنر بین النهرین
 - سومریان: معماری (زیگورات)، پیکر تراشی
 - اکدیان، بابل، آشوریان (معماری، پیکر تراشی) بابل نوین
- آشنایی با هنر ایران
 - هنر ایران بین هزاره دهم تا پنجم قبل از میلاد
 - آشنایی با هنر پیش از تاریخ (سفالگری سیلک کاشان، اسماعیل آباد
 - قزوین شوش و غیره)
 - آشنایی با هنر ایران باستان، مادها، هخامنشیان (پاسارگاد تخت جمشید
 - کاخ شوش) نقوش برجسته
 - آشنایی با هنر ایران در دوره اشکانیان و ساسانیان
- آشنایی با هنر مصر: دوره کهن، دوره میانه، دوره جدید
 - دوره کهن: معماری (اهرام ثلاثه)، نقاشی، نقوش برجسته و پیکر تراشی
 - دوره میانه: معماری (مقابر تخته سنگی)، نقاشی، نقوش برجسته و پیکر تراشی.
 - دوره جدید: معماری (مقابر و معابد) نقاشی، نقوش برجسته و در
 - ضمن تغییرات هنری مصر در دوره آخناتون باید توضیح کامل داده شود.
- آشنایی با هنر یونان
 - آشنایی با تمدن اژه (تمدن مینوسی ها، تمدن سیکلادی ها، تمدن میسنی ها)
 - آشنایی با هنر یونان
- هنر دوره هندسی: سفال ها، پیکر تراشی



- هنر دوره خاورمیانه: سفال ها، معماری، نقوش برجسته، نقاشی
- هنر دوره کلاسیک: معماری (هنر آکروپولیس)، پیکرتراشی، نقاشی، نقوش برجسته
- هنر دوره هلنی: معماری، نقوش برجسته، نقاشی (باید توجه داشت که نقاشی این دوره بیشتر نقاشی سفال می باشد)
- آشنایی با هنر روم:

■ آشنایی با هنر اتروسک ها

■ آشنایی با هنر روم

- آشنایی با هنر خاور دور:

■ آشنایی با هنر بودایی و هندی، معماری و حجاری، نقاشی

■ آشنایی با هنر چین و ژاپن، معماری، حجاری، نقاشی

پیشنهادهای:

- با توجه به حجم زیاد مطالب و نیز اهمیت بالای درس، لازم است تدابیری در جهت پرجاذبه نمودن درس و شرکت فعالانه دانشجویان اتخاذ گردد.
- استفاده از برنامه های نظیر جلسات بحث، نمایش فیلم و اسلاید و سمینار توسط دانشجویان مطلوب است.



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی

آشنایی با هنر در تاریخ (۲)				۳-۶
پیشیناز: آشنایی با هنر در تاریخ (۱)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف:				
آشنایی دانشجویان با سیر تحول و تطور هنر در تاریخ (از صدر مسیحیت تا قرن ۱۹)				
موضوع:				
آشنایی با هنر صدر مسیحیت: مقابر دخمه ای، موزاییک، نقاشی، نقوش برجسته، هنرهای صناعی. آشنایی با هنر بیزانس: شهر راونا، معماری (گالایلاکیدا، اپولیناره، سان ویتالیه)، نقاشی، هنرهای صناعی. آشنایی با هنر دوره رومانسک: معماری، نقاشی، پیکرتراشی، هنرهای صناعی آشنایی با هنر دوره گوتیک: معماری، پیکرتراشی، شیشه منقوش آشنایی با هنر دوره رنسانس: ▪ رنسانس در ایتالیا: معماری، پیکرتراشی، نقاشی ▪ رنسانس در ونیز: معماری، نقاشی ▪ رنسانس در اروپای شمالی (فلاندر): نقاشی. آشنایی با هنر دوره باروک: ▪ باروک در ایتالیا: معماری، پیکرتراشی، نقاشی ▪ باروک در فرانسه: معماری، پیکرتراشی، نقاشی ▪ باروک در هلند: معماری، پیکرتراشی، نقاشی ▪ باروک در انگلستان: معماری، پیکرتراشی، نقاشی آشنایی با هنر دوره روکوکو (روکوکو در فرانسه، انگلستان و آلمان) آشنایی با هنر دوره نوکلاسیک				
پیشنهادهات:				
- با توجه به حجم زیاد مطالب و نیز اهمیت بالای درس لازم است تدابیری در جهت پرجاذبه نمودن درس و شرکت فعالانه دانشجویان اتخاذ گردد. - استفاده از برنامه های نظیر جلسات بحث، نمایش فیلم و اسلاید و سمینار توسط دانشجویان مطلوب است.				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی				



آشنایی با هنرهای معاصر				۳-۷
پیشیناز: آشنایی با هنر در تاریخ (۲)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف: هدف این درس آشنا نمودن دانشجویان با ریشه های تاریخی، فکری و اجتماعی موثر در هنر معاصر و زمینه های پیدایش مدرنیسم و نیز جنبشهای بعد از مدرنیسم می باشد. بحث این درس از عصر روشنگری و تحولات هنری قرن ۱۹ آغاز و در سیر تاریخی با اشاره به جنبشهای موازی یا متنافر در هنر معاصر ادامه می یابد.				
موضوع: - تحولات هنر در قرن نوزدهم (با اشاره به عصر روشنگری و انقلاب فرانسه و انقلاب صنعتی) - خردگرایی و عملکردگرایی قرن نوزدهم، رومانتیسیسم قرن نوزدهم و منجر شدن این دو به پیدایش جنبش های پیشرو - جنبش هنرها و صنایع دستی، آرت نو، داستیل - مدرنیسم، عملکردگرایی و خردگرایی - اکسپرسیونیسم و ترادیسیونالیسم (نوعی تقابل با شعارهای مدرنیسم) - هنر نو کلاسیک قرن بیستم - تحولات بین مدرنیستها بعد از جنگ جهانی دوم - راسیونالیسم متاخر و شیوه گرایی نوین - دهه ۱۹۶۰، آرمانگرایهای قرن بیستم (گروه آرشیگرام و...) - جنبشهای دهه ۶۰ و ۷۰ ساختارگرایی و پسامدرن - هنر دیکانستراکشن - هنر معاصر ایران (قاجاریه، پهلوی و جمهوری اسلامی)				
پیشنهادهات: - بهتر است دانشجویان به موازات شرکت در کلاسها یک تحقیق نیز به صورت گروهی یا فردی انجام دهند. - مدرس مربوطه می تواند در بعضی جلسات از حضور صاحب نظران و محققین مختلف استفاده نماید.				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه یک تحقیق با صلاح دید استاد مربوطه				



هنر و تمدن اسلامی				۳-۸
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	-	۳	تعداد واحد

هدف:

هدف از این درس آشنا نمودن و مطالعه و تحقیق دانشجویان بر روی آثار مهم هنری و تمدنی دوران اسلامی در جهان اسلام و ایران می باشد.

موضوع:

موضوعات طرح شده به صورتی می باشند که مجموعه هنرها، علوم و معارف، صنایع و فنون را در سرزمینهای گوناگون اسلامی مورد بحث و بررسی قرار می دهند. توجه به مباحث ذیل جهت آشنایی با نکات واحد و مشترک و روح حاکم بر کلیه این آثار که از اسلام سرچشمه دارند مورد توجه است:

- معماری و شهرسازی
- هنرهای صناعی
- خوشنویسی
- نگارگری

پیشنهادهات:

— سمینار استادان میهمان، بازدید از آثار موجود در موزه ها، بازدید از ابنیه دوران اسلامی، کار و مطالعه و بازدید نسخ خطی و قدیمی در کتابخانه همراه با نمایش فیلم و اسلاید در جهت تامین اهداف این درس موثر است.

— در پایان درس، دانشجویان هر یک، مجموعه آموخته ها و نیز تحقیق و بررسی خود را که با راهنمایی استاد مربوطه انجام داده اند، به صورت جزوه ای حتی الامکان حاوی عکسها و طرحهای لازم ارائه خواهند نمود.



نحوه ی ارزیابی: ارزیابی درس از مجموع آزمون کتبی و ارائه تحقیق یاد شده حاصل خواهد گردید.

هندسه (۱)				۳-۹
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	۱	۱	تعداد واحد
هدف: آشنایی با رسم فنی و قواعد ارائه تصاویر سه بعدی				
موضوع: - تعریف تصویر - رسم تصویر نقطه، خط و... و معرفی صفحات تصویر - رسم انواع تصاویر در سه نما و شش نما - ترسیمات هندسی در رسم فنی - رسم تصویر یک جسم به کمک تصاویر معلوم آن (مجهول یابی) - رسم تصاویر پرسپکتیو موازی محوری ایزو متریک-دی متریک (در حد آشنایی با مفاهیم) - رسم تصاویر پرسپکتیو موازی مایل کاوالیر-کابنیت - رسم تصاویر پرسپکتیو مرکزی، یک نقطه ای، دو نقطه ای، سه نقطه ای - اندازه گیری در پرسپکتیوهای مرکزی - انعکاس و سایه ها در پرسپکتیوهای مرکزی پیشنهادهات: تمرینات کوتاه مدت در تمام مباحث فوق ضروری است.  نحوه ی ارزیابی: براساس آزمون عملی و انجام تمرینات مداوم				

هندسه (۲)				۳-۱۰
پیشیناز: هندسه (۱)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	۱	۱	تعداد واحد

هدف:

آشنایی با رسم فنی و قواعد ارایه تصاویر سه بعدی

موضوع:

- اصول هندسه ترسیمی، نمایش نقطه و انواع خطوط و صفحات، روش دوران و تغییر صفحه، تعیین اندازه واقعی یک خط، و وضعیت یک خط نسبت به یک صفحه با استفاده از دوران یا تغییر صفحه
 - استفاده از تغییر صفحه در حس فواصل (نقطه تا خط یا تا صفحه، خط تا خط و...)
 - حالات مختلف دو خط نسبت به هم
 - انواع تقاطع (خط با خط، خط با صفحه، صفحه با صفحه)
 - تعریف سطوح استوانه ای، مخروطی و وارونه و تقاطع خط با هر یک از این سطوح
 - تقاطع سطح استوانه، مخروطی و دورانی با یک صفحه
 - گسترش احجام ساده و استوانه ای

پیشنهادهات:

در تمام موضوعات فوق تمرین های کوتاه مدت ضروری است.



نحوه ی ارزیابی: براساس آزمون عملی و انجام تمرینات مداوم

ریاضیات				۳-۱۱
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف: هدف این درس آشنا ساختن دانشجویان با مفاهیم اساسی ریاضیات عمومی است در جهت افزایش بنیه تحلیل دانشجو و ایجاد سهولت برای درک مطالب پیچیده که اغلب با استفاده از ابزار ریاضی میتوان آنها را به صورتی منظم، دقیق و ساده بیان کرد.				
موضوع: مختصات قطبی-اعداد مختلط- توابع لگاریتمی و نمایی، خواص، مشتقات و معکوس آنها- انتگرال نا معین- خواص انتگرال نامعین- روشهای انتگرال گیری (روش جانشینی، جز به جز، تجزیه به کسره های ساده)- انتگرال معین- قضایای اساسی حساب دیفرانسیل و انتگرال- روش جانشینی در انتگرالهای معین- محاسبه تقریبی انتگرال ها (قاعده دوزنقه، سیمپسون) رویه های درجه دوم (بیضگون- سهمیگون- هزلولیگون و...)- توابع چند متغیره- حد و پیوستگی و مشتقات جزئی آنها- کاربرد مشتق جزئی (اکستریم سازی)- دیفرانسیل کل- انتگرالهای دو گانه- انتگرالهای قطبی- معادلات دیفرانسیل مرتبه اول درجه اول (جدا شدنی، همگن، کامل، خطی)- معادلات دیفرانسیل مرتبه دوم همگن با ضرایب ثابت.				
				
نحوه ی ارزیابی: براساس آزمون کتبی				

آمار				۳-۱۲
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	—	۲	تعداد واحد
هدف: این درس با هدف آشنا ساختن دانشجویان با روشهای کمی در پژوهشهای مختلف ارائه شده شامل دو بحث آمار توصیفی و آمار استنتاجی می باشد.				
موضوع: تعریف علم آمار، آشنایی با بعضی از مفاهیم آماری (نظیر جامعه محدود و غیر محدود، نمونه و...) تعریف متغیر، مفهوم و کاربرد نما، زیگما، توزیع فراوانی، نمودارهای آماری، توزیع فراوانی مشترک، مشخص کننده های مرکزی، میانگین میانه، نما، مشخص کننده های پراکندگی چگالی، انحراف متوسط، انحراف معیار واریانس شاخص های پراکندگی. مجموعه ها، آزمایش واقع و فضای نمونه، برخی از قوانین احتمالات، احتمالات شرطی، تابع، احتمال و توزیع احتمال، قاعده بیز، مفهوم متغیر تصادفی، امید (انتظار) ریاضی و قوانین مربوط به آن، واریانس و خصوصیات آن. توزیع احتمال گسسته، توزیع احتمال پیوسته و توزیع احتمال مشترک، امید (انتظار) ریاضی متغیرهای دو بعدی مفهوم کوواریانس، توزیع دو جمله ای، توزیع پواسون، توزیع چند جمله ای، توزیع فوق هندسی، توزیع نرمال، توزیع نرمال استاندارد، تقریب توزیع بوسیله نرمال.				
				
نحوه ی ارزیابی: براساس آزمون کتبی				

مبانی رایانه و چند رسانه ای				۳-۱۳
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیش نیاز: ندارد
تعداد واحد	۲	۲	۴	

هدف:

مقصود از تمرینها و سمینارهای درس مبانی رایانه و چند رسانه ای، دست یافتن به مقدمه ای بر تاریخ نظری و طراحی فناوری اطلاعات در زمینه هنر و رفتارها و مسائل انسانی است. نه تنها از طریق جستجوی اینترنتی برای دسترسی به منابع تولید محصولات رایانه ای، این مقصود حادث می گردد، بلکه با تمرینات مستمر دانشجویان و کسب تجربه در طول ترم به اندوخته های آنها در این زمینه نیز افزوده می شود.

موضوع:

موضوعات مطروحه در این درس می توانند شامل موارد ذیل باشند:

- تعاریف رایانه و چند رسانه ای
- آشنایی با مبانی اولیه رایانه
- اصول اولیه استفاده از رایانه و شبکه های خانگی
- آشنایی با مبانی اولیه چند رسانه ای
- آشنایی با چند رسانه ای متن، صدا و تصویر
- آینده چند رسانه ای

پیشنهادهای:

ارائه یک جلسه سخنرانی ۲ ساعته در هر هفته.

اجرای کارگاههای آموزشی، انجام پروژه و بحث و گفتگو درباره کارهای انجام شده توسط دانشجویان.

استفاده از نرم افزارهای بسته Microsoft office به عنوان وسیله ای جهت ارائه و انجام تمرینات کارگاهی توصیه می گردد.

توصیه می شود تمام مواد درسی، منابع، شرح برنامه و تمرینات در اینترنت قابل دسترسی بوده و دانشجویان از طریق پست الکترونیکی یا هر واسط کاربری دیگری با استاد در ارتباط باشند.

نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی یا عملی و تمرینات انجام شده در طول نیمسال

عکاسی دیجیتال				۳-۱۴
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۱	۲	تعداد واحد
هدف: هدف از این درس، آشنا نمودن دانشجویان با اصول و پایه های نوعی از عکاسی می باشد که در خدمت گرایشهای جدید هنر دیجیتال قرار می گیرد. در این درس مفاهیم و اصطلاحات عکاسی سنتی و دیجیتالی، ترکیب بندی، تئوری رنگ، روشهای نور پردازی، استفاده از ابزارهای مختلف عکاسی با تاکید بر نحوه استفاده از ابزارهای عکاسی دیجیتال مورد بررسی قرار خواهد گرفت.				
موضوع: در این درس دانشجویان با مفاهیم ذیل آشنا خواهند شد: - آشنائی با مشخصات فنی دوربین دیجیتال - آشنائی با امکانات برتر عکاسی دیجیتال - آشنایی با نحوه استفاده از دوربینهای دیجیتالی - آشنایی با سبک و وضوح و نوع ساختار تصاویر دیجیتالی - کسب مهارت در انواع مختلف عکاسی و آشنایی با تنظیمات مناسب با آن. - آشنایی با نورپردازی در عکاسی - خلاقیت در ایجاد ترکیب بندی های بدیع تصویری پیشنهادهای: - ارائه ی یک جلسه سخنرانی ۲ ساعته توسط استاد در هر هفته. - ارائه ی یک جلسه کارگاه عملی ۲ ساعته در هر هفته به صورت آموزشی و انجام تمرین و جستجوی اینترنتی و نقد و بررسی کارهای انجام گرفته توسط دانشجویان.				
				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی یا عملی و تمرینات انجام شده در طول نیمسال				

گرافیک رایانه ای (۱)				۳-۱۵
پیش نیاز: آشنایی با زبان تصویر (۲)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد
هدف: از آنجایی که گرافیک رایانه ای یکی از پایه های اصلی طراحی چند رسانه ای به شمار می رود، درسه درس گرافیک رایانه ای ۱ و ۲ و ۳ طی سه ترم به تبیین جنبه های مختلف این امر برای دانشجویان پرداخته خواهد شد. در این دروس هر دو جنبه تکنیکی و مفهومی ترسیم و گرافیک رایانه ای مدنظر قرار گرفته، دانشجویان علاوه بر کسب مهارت در راستای استفاده از نرم افزارهای مختلف گرافیکی رایانه ای، با نظریه ها و الگوهای موجود در این مورد آشنا می شوند و به خلق آثار بدیع هنری با پشتوانه مفهومی- کاربردی خواهند پرداخت.				
موضوع: در درس گرافیک رایانه ای (۱) دانشجویان ضمن آشنایی اجمالی با شیوه های سنتی هنر خوشنویسی با کارکرد های مختلف طراحی حروف و کاربردهای متنوع خط در گرافیک آشنا می شوند. در این درس انتظار می رود دانشجویان بتوانند، روشهای ایجاد ترکیب متنوع و هنرمندانه یک نوشته را جهت دستیابی به گرافیک مناسب برای استفاده در پروژه های طراحی چند رسانه ای فرا گرفته و با انجام تمرین های عملی ضمن مطالعه ایده ها و روشهای مختلف توانایی ایجاد یک نوشته هویت دار را بدست آورد.				
پیشنهادهای: استفاده از نرم افزار corel draw به عنوان نرم افزار اصلی و استفاده از نرم افزارهای مشابه پیشنهاد می شود.				
				
نحوه ی ارزیابی: ارزیابی نهایی به صورت قضاوت آثار دانشجویان در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.				

گرافیک رایانه ای (۲)				۳-۱۶
پیشنیاز: گرافیک رایانه ای (۱)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد
هدف: از آنجایی که گرافیک رایانه ای یکی از پایه های اصلی طراحی چندرسانه ای به شمار می رود، درسه درس گرافیک رایانه ای ۱ و ۲ و ۳ طی سه ترم به تبیین جنبه های مختلف این امر برای دانشجویان پرداخته خواهد شد. در این درس هر دو جنبه تکنیکی و مفهومی ترسیم و گرافیک رایانه ای مدنظر قرار گرفته، دانشجویان علاوه بر کسب مهارت در راستای استفاده از نرم افزارهای مختلف گرافیکی رایانه ای، با نظریه ها و الگوهای موجود جهان در این مورد آشنا می شوند و به خلق آثار بدیع هنری با پشتوانه مفهومی- کاربردی خواهند پرداخت.				
موضوع: در این درس ضمن انجام تمرینات عملی دانشجویان با خلق تصویر برای موضوعات مختلف به وسیله نرم افزارهای گرافیکی آشنا می شوند تا بتوانند از این تصاویر در آینده برای تولید بسته های چند رسانه ای استفاده نمایند. از این رو انتظار می رود دانشجویان در طول این نیمسال با مفاهیم و روشهای خلق تصاویر به شیوه دستی و تلفیق آنها در رایانه، خلق و ایجاد تصاویر به وسیله نرم افزارهای گرافیکی، تلفیق و کولاژ عکس و ویرایش و اصلاح تصاویر در رایانه آشنا شوند. ارائه ی موضوعات این درس حتی الامکان می بایست به گونه ای باشد تا مواردی از قبیل تصویر سازی برای موضوعات فرهنگی، تبلیغاتی- تجاری و ... را در بر گیرد تا فضای مناسب جهت تجربه تصویرگری موضوعات متنوع برای دانشجویان فراهم آید.				
پیشنهادهات: استفاده از نرم افزار adobe Photoshop به عنوان نرم افزار اصلی و استفاده از نرم افزارهای مشابه پیشنهاد می شود.				
نحوه ی ارزیابی: ارزیابی نهایی به صورت قضاوت آثار دانشجویان در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.				



گرافیک رایانه ای (۳)				۳-۱۷
پیشنیاز: گرافیک رایانه ای (۲)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد
هدف: از آنجایی که گرافیک رایانه ای یکی از پایه های اصلی طراحی چندرسانه ای به شمار می رود، درسه درس گرافیک رایانه ای ۱ و ۲ و ۳ طی سه ترم به تبیین جنبه های مختلف این امر برای دانشجویان پرداخته خواهد شد. در این درس هر دو جنبه تکنیکی و مفهومی ترسیم و گرافیک رایانه ای مدنظر قرار گرفته، دانشجویان علاوه بر کسب مهارت در راستای استفاده از نرم افزارهای مختلف گرافیکی رایانه ای، با نظریه ها و الگوهای موجود جهان در این مورد آشنا می شوند و به خلق آثار بدیع هنری با پشتوانه مفهومی- کاربردی خواهند پرداخت.				
موضوع: در پیوستگی مطالب ارایه شده در گرافیک رایانه ای (۱) و (۲) در این درس مبحث چیدمان حروف و تصاویر در کنار هم (lay out) مورد توجه است. ارائه ی پروژه ها و تمرینات این درس حتی المقدور می بایست به گونه ای باشد تا زمینه شناخت ویژگی ها و قابلیت های بصری نوشته و تصویر، تلفیق مناسب و هدفمند این عناصر و نیز نحوه آرایش و چیدمان هوشمندانه آنان جهت ایجاد حس خاص یا بیان موضوعی مشخص به مخاطب را برای دانشجویان فراهم آورد.				
پیشنهادهات: — استفاده از نرم افزارهای متنوع با محوریت corel drow, adobe photoshop جهت دستیابی به هدف فوق مؤثر است.				
				
نحوه ی ارزیابی: ارزیابی نهایی به صورت قضاوت آثار دانشجویان در طول نیمسال تحصیلی خواهد بود.				

۳-۱۸				ارتباط متقابل انسان و رایانه	
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیشنیاز: مبانی رایانه و چند رسانه ای	
تعداد واحد	۱	۲	۳		

هدف:

هدف از این درس آشنایی دانشجویان با تاریخ و جنبه های طراحی ایجاد رابطه کاربری با تمرکز بر رابطه متقابل میان رایانه و انسان می باشد.

موضوع:

موضوعات مطروح در این درس عبارتند از:

- آشنایی با مدل های فعالیت، ادراک، تفکر و رابطه دو طرفه در سیستم انسان و ماشین
- شناخت روش های ارائه و آنالیز میزان تعامل و گزارش تعامل
- ارزیابی سیستم انسان و ماشین
- اجرای عملی پروژه های متعامل
- آشنایی با اصول کاربری و طراحی کاربر محور
- بررسی ملاحظات اجتماعی، ابزارهای استفاده مجسمی در چند رسانه ای
- ارزیابی سودمندی و سنجش تعامل رایانه و انسان، درام، روایت گری
- آشنایی با استراتژی های طراحی رابط کاربری

پیشنهادهات:

- ارائه یک جلسه ۱ ساعته سخنرانی توسط مدرس با تاکید بر موضوعات ذکر شده
- برگزاری یک کارگاه آموزشی ۴ ساعته در هر هفته و تمرین عملی مبتنی بر مطالب تئوری ارائه شده
- تاکید بر جنبه های نظری موضوع در کنار جنبه های عملی ضروری می باشد.
- انجام پروژه های گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می گردد.



نحوه ی ارزیابی: ارائه یک پروژه توسط هر یک از دانشجویان با اتکا بر موضوعات مطرح شده

چند رسانه ای واسکرپت				۳-۱۹
پیشنیاز: ارتباط متقابل انسان و رایانه	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد

هدف:

هدف این درس کسب مهارت دانشجویان در زمینه های طراحی دو طرفه پیشرفته با تاکید بر مهارت های برنامه نویسی می باشد. در این درس دانشجویان دید نافذی بر مفهوم رسانه های دو طرفه پیدا خواهند نمود. دانشجویان با خلق عناصری که در ایجاد یک پروژه دو طرفه موفق تاثیر دارند، آشنا خواهند شد.

موضوع:

مباحث ارائه شونده در این درس عبارتند از:

- آشنایی اولیه با زبان های برنامه نویسی چند رسانه ای از قبیل Visual Basic, Java
- آشنایی با محیط های اسکرپت و نحوه اجرای آنها در برنامه های مختلف
- آشنایی با اصول نگارش اسکرپت
- ایجاد پویانمایی های اسکرپتی
- ایجاد اسکرپت ها با قابلیت استفاده مجدد
- ایده های ایجاد اسکرپت های پیشرفته

پیشنهادهات:

- ارائه یک جلسه سخنرانی ۱ ساعته توسط استاد در هر هفته جهت آشنا نمودن با اصول اولیه اسکرپت نویسی.
- ارائه یک جلسه کارگاه آموزشی ۴ ساعته در هفته به صورت انجام تمرینات عملی و رفع ایرادات کارهای انجام گرفته توسط دانشجویان.
- استفاده از زبان برنامه نویسی Java به عنوان برنامه اصلی و استفاده از زبانهای برنامه نویسی مشابه توصیه می گردد.
- مباحثه و تبادل نظر میان دانشجویان و نقد و بررسی کارهای انجام گرفته در سایت های آموزشی مربوطه
- انجام پروژه های گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می گردد.



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
شورای برنامه ریزی آموزش عالی

نحوه ی ارزیابی: جمع بندی مطالب ترم با انجام یک پروژه نهایی انجام خواهد گرفت.

نویسندگی برای پویانمایی				۳-۲۰
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد

هدف:

آشنایی با نحوه نگارش فیلمنامه های خاص برای پویانمایی و توجه به ساختار آن جهت اجرا و تهیه فیلمنامه مصور

موضوع:

- _ ساختار موضوع فیلمنامه
- _ شخصیت ها
- _ چگونگی خلق داستان شخصیت، نقاط، عطف، صحنه
- _ فیلمنامه مصور
- _ ویژگی های حرکت، رنگ، حجم، خط، بافت، اثرات صوتی، سرعت بخشیدن و آهسته کردن، بزرگ و کوچک کردن، خلاصه نگاری، انواع انتقال ها، پس زمینه، زمان بندی
- _ آشنایی با دست اندرکاران تولید
- _ گفتگو و گفتار نویسی برای انیمیشن
- _ فیلمنامه نویسی برای انیمیشن های آموزشی



نحوه ی ارزیابی: بر اساس تحویل یک پروژه نهایی و جامع در پایان نیمسال

تاریخ چند رسانه ای				۳-۲۱
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد

هدف:

هدف این درس آشنا نمودن دانشجویان با چگونگی به وجود آمدن مفهوم چند رسانه ای و سیر تحولات آن از رسانه به چند رسانه ای و شناخت جایگاه طراح چند رسانه ای در روند رشد فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی جامعه است.

موضوع:

— آشنایی با چگونگی تبدیل رسانه به چند رسانه ای و نهضت های به وجود آمده در تایید هر دو

— بررسی تاثیرات فناوری های پیشرفته از قبیل فناوری اطلاعات و ارتباطات در پیدایش مفهوم چند رسانه ای.

— بررسی نگرشهای مختلف هنری در رابطه با تولیدات چند رسانه ای و تاثیرات متقابل

— شناخت مراکز آموزشی چند رسانه ای در جهان و بررسی رویکردهای مختلف موجود

به این موضوع

— سابقه و شناسایی وضعیت چند رسانه ای در ایران



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه ی یک تحقیق

قوانین و مقررات چند رسانه ای				۳-۲۲
پیشیناز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف: هدف این درس آشنا نمودن دانشجویان با قوانین و مقررات کشوری و بین المللی وضع شده در مورد سیستمهای اطلاع رسانی و نیز حقوق ناشرین و استفاده کننده های محصولات چند رسانه ای می باشد. از آنجایی که مطالب ارائه شده در این درس ارتباط مستقیم با کارآفرینی و آینده شغلی دانشجویان داشته و نظریه حساسیت و ظرافت بالای مسائل حقوقی تاکید مدرس بر تمامی سرفصل های ارائه شده در این مبحث ضرورت دارد.				
موضوع: مطالبی که در این درس مورد بحث و گفت و گو قرار می گیرند به اختصار به شرح ذیل می باشند. - آشنایی با قانون و منابع قانونی شامل: قوانین شرعی، قانون اساسی، قوانین کشوری، قوانین بین المللی، عرف رایج جامعه - آشنایی با نهادهای سیاست گذار و نقش هریک در وضع قوانین چندرسانه ای و رسانه ای کشور شامل: شورای عالی انقلاب فرهنگی، شورای عالی اطلاع رسانی، شورای عالی انفورماتیک کشور، نظام صنفی رایانه ای، دادگاه مطبوعات و... - آشنایی با مفاهیم آزادی بیان مطروحه در شرع مبین اسلام و قانون اساسی کشور - آشنایی با حدود و اختیارات نهادهای مرتبط با بازرسی و کنترل رسانه - حدود مجاز و غیر مجاز بیان، تبلیغ و انتقادات از افراد اعم از دولتی و غیر دولتی - حریم خصوصی افراد و منع مداخله مطبوعاتی در آن - آشنایی با سیستم عدالت و دادسراهای کشوری - حقوق قانونی خبرنگاران - قوانین تبلیغاتی - قانون حقوق مولفین - حقوق و مقررات رسانه های الکترونیکی و وب گاه ها - قوانین کار در مورد رسانه ها				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی				



مدیریت چند رسانه ای				۳-۲۳
پیشیناز: قوانین و مقررات چند رسانه ای	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف:				
- آشنایی با نظم و ارتباط سازمان یافته در پیدایش طرحهای چندرسانه ای - بررسی منابع و امکانات لازم برای انجام پروژه های چندرسانه ای - روشهای تنظیم کننده پروژه های چندرسانه ای				
موضوع:				
مطالبی که در این درس مورد بحث و گفتگو قرار می گیرد به اختصار به شرح ذیل می باشند: - بررسی مراحل ایجاد یک طرح چندرسانه ای و تشریح سه رکن اصلی و موثر در تدوین طرح شامل: دستگاه بهره بردار، دستگاه طراح و دستگاه تولید کننده - مطالعه روابط حقوقی، فنی و مالی بین سه رکن فوق الذکر - مطالعه نظام حقوقی هر کدام از رکن های فوق الذکر و بررسی اجمالی قوانین حاکم بر آنها: قانون ثبت شرکت ها، قانون تجارت، قانون کار، قوانین مالیاتی و بیمه های اجتماعی - بررسی انواع قراردادهای مابین کارفرما و دستگاه طراح و مقایسه تحلیلی آنها - بررسی انواع قراردادهای متداول بین کارفرما و دستگاه تولید کننده و تشریح کارایی ها و نارسایی های هر کدام - تشریح روشهای مختلف اندازه گیری نیروی انسانی لازم برای واحد کار و بررسی جداول مختلف که برای این اندازه گیری ها در ایران و سایر کشورها متداول شده اند. - محاسبه نیروی انسانی لازم برای انجام پروژه های چندرسانه ای - تشریح مقدمات برنامه ریزی و زمان بندی: تجزیه کار به اجزای آن (کنشها) نحوه تسلسل کنشها، اصول روش برنامه ریزی خطی، روش محاسبه و ترسیم برنامه خطی، سروش محاسبه و ترسیم نمودار نیروی انسانی				



— آشنایی با رابطه بین (هزینه) و (مدت) برای انجام یک کار، آشنایی با نمودار (امکانات زمان و هزینه) و شناخت ویژگی های آن: پیدا کردن کم هزینه ترین راه حل (راه حل عادی) و راه حل هزینه حداقل حداکثر تسریع، تطویل غیر اقتصادی، آشنایی با نمودار هزینه های مستقیم، نمودار هزینه های غیر مستقیم و نمودار جمع هزینه ها

— تشریح مقدمات برنامه به روش مسیر بحرانی



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی

تجهیزات چند رسانه ای				۳-۲۴
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیش نیاز ندارد
تعداد واحد	۲	۱	۳	

هدف:

آشنایی با انواع مختلف تجهیزات چند رسانه ای
 آشنایی با نقش تجهیزات مختلف چند رسانه ای در تحقق یک پروژه

موضوع:

موضوعات مطروحه در این درس به شرح ذیل می باشد:

- آشنایی دانشجویان با تجهیزات سمعی و بصری از قبیل انواع تجهیزات بصری شامل نمایشگرها، ویدئو پروژکتورها، صفحات هوشمند و... و نیز انواع تجهیزات صوتی از قبیل: گوینده ها، تقویت کننده ها، تفکیک کننده های صوتی و... و بررسی تاثیر آنها در ارائه و تولید محصولات چند رسانه ای
- آشنایی با تجهیزات پیشرفته شامل غار دیده های غوطه ور، کلاهک های دید سه بعدی، آزمایشگاه نور، آزمایشگاه صوت و...
- آشنایی با سیستم های رایانه ای قدرتمند جهت طراحی و تولید محصولات چند رسانه ای از قبیل رایانه های خوشه ای، سان میکرو سیستم و...
- آشنایی با شبکه های رایانه ای
- با توجه به پیشرفت روزافزون فناوری این تجهیزات مدرس درس باید اطلاعات مربوط به تجهیزات جدید را در اختیار دانشجویان قرار دهد.

پیشنهادهای:

- ارائه یک جلسه سمینار ۲ ساعته توسط استاد در هر هفته و معرفی و توضیح تجهیزات مختلف چند رسانه ای با تاکید بر آموزش نکات ضروری جهت نگهداری و استفاده صحیح هر وسیله.
- کار عملی این درس شامل ۲ بخش عمده می باشد:
- استفاده مستقیم، نصب و برپایی تجهیزات یاد شده توسط دانشجو با نظارت استاد.
- جستجوی اینترنتی در مورد تجهیزات جدید چند رسانه ای و ارائه یافته ها به صورت سمینار توسط دانشجو

نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات عملی انجام شده توسط دانشجو و آزمون کتبی به تشخیص استاد مربوطه



روش تحقیق				۳-۲۵
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد

هدف:

آشنایی دانشجویان با اصول تحقیق و روش های آن و نهایتاً چگونگی پژوهش در زمینه انواع هنرهای رایانه ای

موضوع:

- آشنایی با کلیات روش تحقیق
- آشنایی با مراحل مختلف یک تحقیق
- آشنایی با اصول برنامه تحقیق
- آشنایی با عناصر اصلی روش تحقیق
- آشنایی با طرح های تحقیق
- آشنایی با روش های تحقیق
- آشنایی با مراحل تحقیق
- آشنایی با روش ها جمع آوری اطلاعات
- آشنایی با چگونگی تهیه ی گزارش تحقیق
- آشنایی با چگونگی تهیه ی مقاله
- آشنایی با منابع مهم موجود در زمینه هنرهای رایانه ای



نحوه ی ارزیابی: ارائه تحقیقی در رابطه با هنرهای رایانه ای و نقش رایانه بر سایر هنرها

تجزیه و تحلیل هنرهای رایانه ای				۳-۲۶
پیش نیاز: روش تحقیق	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد
هدف:				
- آزمون هنر و عناصر زیبایی شناسی در تکامل و سیر تحول هنرهای رایانه ای - بسط قوانین عمومی هنر و ماهیت آفرینش هنری در امکانات بصری (Visual) هنرهای رایانه ای (منشا دگرگونی در ساختار دانش زیبایی را باید در تکامل عینی پدیده‌های مورد توسط زیبایی شناسی و به ویژه در خصایص و گرایشهای رشد هنر معاصر هنرهای رایانه ای- جستجو کرد.)				
موضوع:				
- تکامل زیبایی شناسی از زوال زیبایی شناسی کلاسیک (قرن نوزدهم) زیبایی شناسی سبک ها (قرن بیستم) زیبایی شناسی تخیل تا زیبایی شناسی پست مدرن (آمیختن سنت + رئالیسم و تخیل) - رابطه متقابل شکل و مضمون در هنرهای رایانه ای و نرم افزارها - واقعیت قلب و واقعیت تاریخی در هنرهای رایانه ای - آفرینش جدید و بازنمایی تاریخ بشری در هنرهای رایانه ای - تابعیت و تاثیر متقابل (حرکت های زنده و حرکت های رایانه ای در هنرهای رایانه ای) - رئالیسم و بازسازی واقعیت در عصر نرم افزارها - چگونگی انعکاس اصول زندگی در اصول هنرهای رایانه ای (تفاوت های اساسی میان تخیلات هنری و واقعیت)				
				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه ی یک تحقیق جامع و نهایی				

زبان خارجی تخصصی				۲۷-۳
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیش نیاز: زبان خارجی عمومی
تعداد واحد	۲	-	۲	

هدف:

از آنجا که اغلب نشریات مقالات و کتب مورد نیاز دانشجویان رشته چندرسانه ای به زبانهای خارجه تالیف شده است، هدف از تدریس زبان تخصصی بالا بردن سطح آگاهی دانشجویان است به نحوی که آنان را قادر بخواندن و درک مطالب مورد نیازشان از نشریات و کتب خارجی بنماید.

موضوع:

دانشجویان پس از گذراندن درس زبان عمومی از متون و مقالات به زبان خارجی به عنوان مطالب درسی استفاده می کنند که این متون در رابطه مستقیم با دروس اصلی رشته باشند. از جمله شناسائی سیستمهای چندرسانه ای، تجهیزات چندرسانه ای، شخصیتهای برجسته در زمینه هوش مصنوعی و غیره.

پیشنهادهات:

روش کار در مورد تهیه متون درسی بدین نحو است که اساتید درس زبان با تماس و تبادل نظر با اساتید سایر دروس مقالات و متون مناسب را انتخاب می نمایند. در مورد روش تدریس سعی می شود که متون و مقالات را حتی المقدور به زبان خارجی و با کمترین کاربرد زبان فارسی تدریس شود تا در نتیجه دانشجویان هر چه بیشتر در معرض شنیدن و به کار بردن زبان قرار گیرند.

انجام تمرینات ذیل مدنظر قرار گیرد:

دانشجویان هر درس و یا مقاله ای را که میخوانند به سوالات متعدد مربوط به درس پاسخ می دهند تا مشخص شود که درس را کاملاً فرا گرفته اند.

دانشجویان ضمن مطالعه تعدادی مقاله تخصصی در زمینه چند رسانه ای با استفاده از روش صحیح خلاصه نویسی مبادرت به خلاصه نمودن و تحویل خلاصه ها به مدرس می نمایند.



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه ی یک ترجمه ی متن تخصصی با نظر استاد مربوطه

مدلسازی مقدماتی رایانه ای				۲۸-۳
پیشنیاز: هنده ۲- مبانی رایانه و چند رسانه ای	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد

هدف:

مقصود از ارائه سمینارها و تمرینات درس مدلسازی مقدماتی رایانه ای آشنا نمودن دانشجویان با مباحث و نرم افزارهای مطرح در امر مدلسازی رایانه ای می باشد. در این درس دانشجویان با تکیه بر آموخته های خود در دروسی مانند هنده ۲ و مبانی رایانه و چند رسانه ای و مقدمات طراحی با اصول اولیه مدلسازی رایانه ای آشنا گردیده و با نرم افزارهای استاندارد این امر به طور مقدماتی آشنا خواهند گردید.

موضوع:

مهارت و قدرت یک طراح در خلق مجازی اولین مجوز برای حضور در عالم واقعیت مجازی به شمار می رود. پس از تجسم و تخیل یک موضوع و آشنایی مختصر با آن از طریق اسکیز های دستی و یا ساخت ماکت های سه بعدی، اولین مرحله خلق مجازی آن مدلسازی موضوع می باشد.

این مدلسازی جنبه های مختلف داشته و از ترسیم نقشه های فنی و دو بعدی یک موضوع یا یک فضا شروع شده و در نهایت به خلق یک قالب سه بعدی و افزودن جزئیات ختم می گردد. در این میان قدرت تفکر و تخیل دانشجو از یک سو و تسلط وی بر نرم افزارهای مختلف ترسیمی و مدلسازی از سوی دیگر، دو عامل مهم در ارتقای مهارتهای مدلسازی یک دانشجو به شمار می روند فلذا تمرینات و سمینارهای درس مقدمات مدلسازی رایانه ای باید در راستای تقویت این دو ویژگی برای دانشجویان ارائه شود.

پیشنهادهات:

— ارائه یک جلسه سمینار ۱ ساعته در هر هفته و آموزش نرم افزارهای استاندارد ترسیم و مدلسازی رایانه ای و نیز بیان حالات و روشهای مختلف مدلسازی رایانه ای از قبیل:

Surfaces, Patches, Solids, Meshes, Nerves

— برگزاری یک کارگاه آموزشی ۴ ساعته در هر هفته و انجام تمرینات مربوطه به ترسیم رایانه ای و انجام ویرایشهای مختلف مدلسازی surfaces , solids و آشنایی با بعضی از ویرایشگرهای مهم

— در کنار سایر نرم افزارهای ترسیم ، استفاده از نرم افزارهای مدلسازی زیر توصیه می گردد:

AutoCAD, 3D Studio Max, MAYA



انجام تمرینات زیر توسط دانشجویان توصیه می گردد.

- _ آشنایی با مفاهیم دو بعدی و بکار بستن آن مفاهیم در قالب دستورات نرم افزار AutoCAD به عنوان نمونه و ترسیم نقشه های مختلف با آن
- _ آشنایی مقدماتی با مدلسازی و تبدیل ترسیمات دو بعدی به احجام سه بعدی و استفاده از مدلسازی AutoCAD به صورت کامل و شروع کار با مدلسازی 3D- Studio Max و تجربه سیستم Meshes
- _ جستجوی اینترنتی و نیز کتابخانه ای در جهت ارتقای دانش و اندوخته های خود در زمینه مدلسازی



نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال

شبه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۱)				۳-۲۹
پیش نیاز: مدلسازی مقدماتی رایانه ای	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۳	۲	۱	تعداد واحد

هدف:

مقصود از ارائه سمینارها و تمرینات درس شبه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۱) آشنا نمودن دانشجویان با مباحث و نرم افزارهای مطرح در امر رندر و متحرک سازی رایانه ای می باشد. در این درس دانشجویان با تکیه بر آموخته های خود در درس مدلسازی رایانه ای مقدماتی با اصول اولیه رندر و متحرک سازی رایانه ای آشنا گردیده و با نرم افزارهای استاندارد این امر به طور مقدماتی آشنا خواهند گردید.

موضوع:

نمود و شهود پایانی یک شبه سازی انجام گرفته توسط یک طراح در نهایت به وسیله مهارت او در ارائه موضوع صورت می پذیرد یک مدل ساخته شده در رایانه در نهایت با ذوق و سلیقه و مهارت طراح آن در استفاده از دستورات و نرم افزارهای مربوط به رندر و متحرک سازی جلوه پایانی به خود گرفته و به عبارتی در فضای مجازی متولد می گردد. مهارت یک طراح در ارائه نهایی و طراحی تصاویر متحرک به جنبه های مختلف طراحی و تکنیکی بستگی دارد. از این رو تمرینات و سمینارهای این درس باید طوری ارائه گردند که علاوه بر تقویت قدرت تخیل و تعقل و نیز تحریک ذوق خلاقه دانشجو بر مهارت های استفاده از نرم افزارهای مربوطه افزوده و دانشجو را به آموختن روشهای مختلف نورپردازی، ایجاد مواد و نقش دهی، متحرک سازی، ایجاد جلوه های ویژه و... وادارند.

پیشنهادهات:

— ارائه یک جلسه سمینار ۱ ساعته در هر هفته و آموزش و تدریس نرم افزارهای استاندارد رندر و متحرک سازی دیجیتالی و بیان حالات و روشهای مختلف آن با تاکید بر انواع نورها، انواع روشهای بافت دهی، روشهای کنترل انعکاس ها در فضای مجازی، مواد مرکب، تنظیمات نقشه بینی، انواع حالات متحرک سازی در یک فضا

— استفاده از نرم افزارهای MAYA , 3D-Studio Max به عنوان نرم افزارهای استاندارد رندر و متحرک سازی در کنار سایر نرم افزارها توصیه می گردد.

— انجام تمرینات عملی زیر توسط دانشجویان توصیه می گردد:

- ۱) آشنایی با نورهای مختلف و روشهای ایجاد و تنظیم انواع نور در فضا
- ۲) آشنایی با مواد و روشهای نقش دهی مواد در فضای مجازی
- ۳) آشنایی با روشهای مختلف بافت دهی و کنترل بافت و تنظیم نقشه بینی
- ۴) آشنایی با سیستمهای نوری و تنظیمات بست و نیز نور در فضا
- ۵) متحرک سازی و روشهای دستی و استفاده از منحنی ها جهت کنترل دوربین در فضا
- ۶) جستجو روی منابع اینترنتی و کتابخانه ای و افزودن بر ...



نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال

شبه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۲)				۳-۳۰	
پیشیناز: شبه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۱)		جمع	عملی	نظری	نوع واحد
		۳	۲	۱	تعداد واحد

هدف:

مقصود از سمینارها، تمرینات درس شبه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۲) تلفیق و توسعه آموخته ها و اندوخته های دانشجویان در دو درس مدلسازی رایانه ای مقدماتی و درس شبه سازی و متحرک سازی رایانه ای (۱) ، و تبدیل آن به مباحث نظری هنری در جهت ایجاد آثار بدیع و خلاقانه می باشد.

در این درس دانشجویان با نرم افزارهای مدل سازی و رندر سازی تا درجه بسیار بالایی آشنا شده و مهارت های مدلسازی و رندر و متحرک سازی خود را ارتقاء خواهند داد.

موضوع:

مفهوم واقعیت مجازی ایجاب می کند یک موضوع ساخته شده در فضای مجازی، از نهایت واقع نمایی برخوردار باشد. این امر هم به دقت جزئیات ایجاد شده در مرحله مدلسازی و هم به دقت و مهارت طراح در مرحله رندر و متحرک سازی مربوط می گردد. در کنار این موضوع جلوه های ویژه به کار رفته در تمامی واحد کار می تواند یک طرح را از نظر هنری قوی تر و زیباتر گرداند. بدین جهت در ارائه تمرینات سمینارهای درس شبه سازی و متحرک سازی پیشرفته باید علاوه بر تشریح کارهای برجسته انجام گرفته در جهان و بحث در مورد تکنیکهای استفاده شده در آنها، ویرایشگرها و نرم افزارهای کمکی نرم افزارهای مربوط برای دانشجویان معرفی گردیده و در کارگاههای آموزشی از دانشجویان انتظار می رود، کارهای خود را از حالت روزمره در آورده و به سمت و سوی خلق کارهای بدیع و ایجاد طرح با پشتوانه مبانی نظری بروند

پیشنهادهات:

- ارائه یک جلسه سمینار یک ساعته در هر هفته با تاکید بر نقد و تشریح کارهای طراحان پیشرفته و بررسی جلوه های ویژه استفاده شده در کارهای آنها.
- برگزاری یک جلسه کارگاه آموزشی ۴ ساعته در هفته و ارتقاء سطح کیفی مدلسازی و رندرسازی دانشجویان

- استفاده از نرم افزارهای 3D-Studio Max , MAYA , Adobe Premier ,
After effects در کنار سایر نرم افزارهای ایجاد انیمیشن و ویرایشگر انیمیشن
توصیه می گردد.
- جستجوی اینترنتی و کتابخانه ای دانشجویان و دستیابی به مطالب نظری موضوع
جهت ارتقای سطح کیفی کار دانشجویان ضروری است.
- علاوه بر توجه به کیفیت تکنیکی کار دانشجویان تاکید بر استفاده از ذوق طراحی
جهت ایجاد یک اثر هنری بدیع لازم است.
- توجه به وجود سناریو در ایجاد تصاویر متحرک و توجه به عامل ترکیب تصویر
با صوت لازم است.



نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال

۳-۳۱				مبانی صدا و نور دیجیتال (۱)	
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیشنیاز: از ترم ۳ به بعد	
تعداد واحد	۱	۲	۳		

هدف:

هدف از این درس آشنایی دانشجویان با مبانی صدا و نور در محیط هایی که اقدام به تولید صدا و تصویر می کنند می باشد. آشنا ساختن دانشجویان با نرم افزارهای سنجش و آنالیز و شبیه سازی صدا و نور و مفاهیم طراحی آکوستیکی و موسیقی در عصر دیجیتال با تکیه بر جنبه های نظری، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی در جهت ایجاد صدا و نورپردازی مناسب با وضوح لازم در جهت آسایش شنوایی و دید انسان ها در گروه های مختلف سنی می باشد. نرم افزار ها و دانش علمی لازم جهت تولید یک موسیقی و صدا و تصویر مناسب از جنبه ی روانشناسی مد نظر بوده و رعایت استانداردها و مسائل فیزیکی و روان فیزیکی صدا و نور می تواند در رفتارهای متقابلی که انسان ها در تعامل با هر صدایی از خود نشان می دهند موثر بوده و مورد تاکید قرار بگیرد.

موضوع:

موضوعات مطروحه در این درس عبارتند از:

- آشنایی با مبانی فیزیک صدا و نور
- تعریف وضوح صدا و زمان واکنش در فضا
- آشنایی دانشجویان با روانشناسی و رفتار شناسی صدا و نور
- تعریف حدود شنوایی و حوزه ی دید و محدوده ی قابل قبول و استانداردها
- تعریف انتشار، عبور، جذب، انکسار و قوانین صدا و نور
- کاربرد و ویرایش موسیقی دیجیتال با تاکید بر موسیقی حماسی و عاشورائی و آئینی
- ایجاد و ویرایش موسیقی های ابتدایی با نرم افزارهای مربوطه
- ایجاد صوت و موسیقی دیجیتال به صورت فردی و گروهی
- آشنایی با مسائل روان فیزیکی صدا و تصویر

پیشنهادهات:

- استفاده از آزمایشگاه صوت و نور جهت انجام آزمایشهای پردازش صوت، ترکیب و معادل سازی بسامد و سنجش نور ضروری می باشد.
- استفاده از نرم افزارهای مختلف سنجش و آنالیز کننده و شبیه سازی.
- تاکید بر جنبه های نظری موضوع در کنار جنبه های عملی و هنری ضروری می باشد.
- توصیه می شود زمان کارگاه های آموزشی بیشتر به نقد و بررسی کارهای دانشجویان و تعیین خط مشی های کلی اختصاص یافته و تمرینات دانشجویان بیشتر در خارج کارگاه و وقت آزاد دانشجویان انجام گیرد.



نحوه ی ارزیابی: ارائه یک پروژه ی بدیع و هنری توسط دانشجویان با اتکا بر موضوعات مطرح شده

۳-۳۲				مبانی صدا و نور دیجیتال (۲)	
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیشنیاز: مبانی صدا و نور دیجیتال (۱)	
تعداد واحد	۱	۲	۳		

هدف:

در این دروس دانشجویان بدون وابستگی به سبکها و شیوه های مرسوم جامعه وابسته به بنگاه های تولیدی به تولیدات منحصر به فرد و خلاقانه پرداخته و مهارت های لازم را جهت خلق فضاهای آکوستیکی (استودیوهای صدا گذاری و تصویربرداری) برای ایجاد و ویرایش محصولات صوتی با کشف جنبه های مختلف مفهومی، هنری، ساختاری و محلی و سنتی و ترکیب آن محصولات با تصاویر ایجاد شده را کسب خواهند نمود. طراحی استودیو های صدا گذاری تصویر برداری و موسیقی به صورت دیجیتال یکی از اهداف اصلی در این درس می باشد. همچنین دانشجویان روشهای ایجاد ارتباط موثر توسط محصولات صوتی و نیز ایجاد صوت منطبق بر زمینه فکری و حساسیت های انسانی و اجتماعی را فراخواهند گرفت.

موضوع:

موضوعات مطروحه در این درس عبارتند از:

- آشنایی کامل دانشجویان با قوانین و مقررات طراحی انواع استودیوها
- تحلیل سیستم های انواع پخش صدا و نور در محیط های واقعی و دیجیتال
- آشنایی با تکنیکها و جنبه های اجتماعی صوت و موسیقی دیجیتال
- نظریه پژواک و وضوح گفتار و موسیقی
- روشهای ترکیب دیجیتال صوت و موسیقی دیجیتال و عملکردهای MIDI
- آشنایی با طیف امواج تولیدی انواع سازهای سنتی و مدرن واقعی و دیجیتال
- زیبایی شناسی و روانشناسی صدا و نور و موسیقی رایانه ای
- ایجاد و ویرایش محصولات صوتی با کشف جنبه های مختلف مفهومی هنری و ساختاری آن
- آشنایی با اختلال و بازیابی و تقلید و تولید و شبیه سازی صدا و نور با استفاده از نرم افزارهای مختلف

پیشنهادهات:

- استفاده از آزمایشگاه آکوستیک و نور جهت انجام آزمایشهای پژواک الکترونیکی ضروری می باشند.
- استفاده از نرم افزارهای مختلف آنالیز صوت در کنار نرم افزارهای تولید و ارزیابی توصیه می شود



- _ استفاده از نرم افزارهای سنجش و آنالیز و نورپردازی در آثار هنری
- _ کارهای گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می گردد.
- _ تاکید بر جنبه های نظری موضوع در کنار جنبه های عملی و هنر ضروری می باشد
- _ آشنایی با موسیقی نواحی حوزه تمدن ایران و زیبایی شناسی و موسیقی رایانه ای
- _ طراحی صوت برای وب سایت و پویا نمایی
- _ استفاده از تکنیکهای خاص جهت ارتقای کیفیت موسیقی
- _ آشنایی با مفاهیم پردازش صوت



نحوه ی ارزیابی: ارائه یک پروژه بدیع و هنری توسط دانشجویان با اتکا بر موضوعات مطرح شده

طراحی واقعیت مجازی (۱)				۳-۳۳
پیشنیاز: مدل‌سازی مقدماتی رایانه ای	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۵	۴	۱	تعداد واحد
هدف:				
طراحی واقعیت مجازی (۱) به عنوان اولین پروژه جامعی است که دانشجویان با آن روبرو می‌شوند و در حقیقت باید نکات و یافته‌های آشنایی با زبان تصویر و مدل‌سازی رایانه ای و رندر، متحرک سازی رایانه ای را در قالب یک تمرین با هم ترکیب نمایند. در این پروژه شبیه سازی یک فضای معماری به صورت کامل و با تمامی جزئیات انجام خواهد گرفت. در این پروژه تمامی تمرینات طراحی و مدل‌سازی و رندر سازی که در دروس مربوطه به صورت مستقل و بسیط مورد تمرین قرار گرفته است، در قالب یک پروژه جامع تجربه می‌شود.				
موضوع:				
موضوع شبیه سازی باید حتی الامکان عملکردهای ساده و ملموس داشته باشد، تا دانشجویی آغازگر بتواند بر ابعاد مختلف طرح احاطه نسبی یابد. ضمناً از آنجایی که این تنها شبیه سازی یک فضای معماری توسط دانشجوی خواهد بود، باید به تمامی جنبه‌های شبیه سازی معماری از قبیل رعایت جنس دقیق مواد، شبیه سازی فضای سبز اطراف شبیه سازی پس زمینه اطراف و دقت به لفافه‌های فضایی، نورپردازی، دید شیب، رعایت مبلمان و پرسناژ کامل فضا دقت گردد. بدین ترتیب موضوعاتی همچون پایانه‌های کوچک، نمایشگاه‌های ساده، مکان‌های اقامتی و نظایر آنها که از تنوع حجمی و عملکردی برخوردارند برای این پروژه پیشنهاد می‌گردند.				
پیشنهادهای:				
برای پیشبرد بهتر آموزش توصیه می‌شود نکات و مراحل ذیل مدنظر باشد. - بررسی چند پروژه شاخص انجام شده در جهان و نقد و تحلیل نقاط قوت و احتمالاً ضعف هر پروژه در هر زمینه ای - شناخت مولفه‌های موثر در به وجود آمدن ایده کلی طرح - استفاده از شیوه‌های ارجاع متقابل و تقسیم پروژه، به پروژه‌های کوچکتر و - تجمیع آنها در پروژه کلی با توجه به حجم بالای فایل به دست آمده - استفاده از صوت در کنار تصاویر متحرک ایجاد شده و تطبیق مفهومی حرکت با صوت موجود - برای جلب توجه دانشجویان به جامعیت طرح توصیه می‌شود در جلسات نقد و بررسی کارها ابعاد و عوامل مختلف تاثیرگذار بر پروژه از سوی استاد راهنما مورد اشاره قرار گیرد و لو پاسخگویی به همه ابعاد و عوامل آن از توان دانشجویان خارج باشد. - کارهای گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می‌گردد.				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال				



طراحی واقعیت مجازی (۲)				۳-۳۴
پیشنیاز: طراحی واقعیت مجازی (۱)	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۵	۴	۱	تعداد واحد
هدف: هدف این درس آشنا نمودن دانشجویان با پایه ها و مفاهیم طراحی ارتباط دو طرفه، با در نظر گرفتن اصول طراحی، مبانی نظری طرح، مطالعه و تحقیق و بکارگیری تکنیکهای مرتبط با طراحی دو طرفه می باشد. در این پروژه تمرین طراحی رابط کاربر با ویژگی های ارتباط دو طرفه، تجربه کاربر، گرافیک متغیر، برای ساخت محیط های دو طرفه تجاری و اطلاع رسانی در قالب یک پروژه جامع تجربه می شود.				
موضوع: موضوع این درس طراحی یک محیط مجازی با ارتباط دو طرفه در قالب موضوع تجاری و یا اطلاع رسانی به صورت گسترده می باشد. در این تمرین دانشجویان چندرسانه ای، اصول پایه طراحی دو طرفه و تکنیکهای مختلف تولید را آموخته و روندهای مرتبط را تجربه می نمایند. این تمرین شامل نگارش و تولید گونه های مختلف محصول دو طرفه چندرسانه ای از قبیل: طراحی رابط کاربر، قابلیت استفاده، گذار، ترسیم شمای عملیاتی، ارتباط دو طرفه و پویانمایی می باشد.				
پیشنهادهای: برای پیشبرد بهتر آموزش توصیه می شود نکات و مراحل ذیل مدنظر قرار گیرد: - بررسی چند پروژه شاخص انجام شده در جهان و نقد و تحلیل نقاط قوت و ضعف هر پروژه در هر زمینه ای - شناخت مولفه های موثر در به وجود آمدن ایده کلی طرح و سناریو - استفاده از نرم افزار Macromedia Flash به عنوان رابط تولید کننده محتوی و ابزار تولید - ایجاد پروژه های فلش با مفاهیم قوی برای طراحی متعامل - ایجاد جلوه های خاص با استفاده از ابزارهای پیشرفته - یادگیری اجرای اکشن اسکریپت های اولیه برای اضافه کردن ارتباط دو طرفه به پروژه - کارهای گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می گردد.				
				
نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال				

طراحی واقعیت مجازی (۳)				۳-۳۵	
نوع واحد		نظری	عملی	جمع	پیشیاز: طراحی واقعیت مجازی (۲)
تعداد واحد		۱	۴	۵	

هدف:

در ادامه مطالب درس طراحی واقعیت مجازی (۲) هدف این درس آشنا نمودن دانشجویان با پایه ها و مفاهیم طراحی محیط متعامل آموزشی با در نظر گرفتن اصول طراحی، مبانی نظری طرح، مطالعه و تحقیق و به کارگیری تکنیکهای مرتبط با طراحی بسته های آموزشی می باشد

موضوع:

در این پروژه، تمرین طراحی متعامل آموزشی، امکان تجربه برای کاربر، امکان دسترسی به پایگاه داده ها و به کارگیری سیستمهای هوشمند جهت سنجش و ارزیابی پیشرفت آموزش کاربر، طراحی آزمون کاربر و اعلام نتیجه به روشهای اعلام مستقیم، ارسال کارنامه به شکل پست الکترونیکی به افراد ذی ربط و ... باید مدنظر قرار گیرند.

پیشنهادهای:



برای پیشبرد بهتر آموزش توصیه می شود نکات و مراحل ذیل مد نظر قرار گیرد:

- بررسی چند پروژه شاخص انجام شده در جهان و نقد و تحلیل نقاط قوت و ضعف هر پروژه در هر زمینه.
- شناخت مولفه های موثر در به وجود آمدن ایده کلی طرح و سناریو.
- برای جلب توجه دانشجویان به جامعیت طرح توصیه می شود در جلسات نقد و بررسی کارها، ابعاد و عوامل مختلف تاثیرگذار بر پروژه از سوی استاد راهنما مورد اشاره قرار گیرد. ولوپاسخگویی به تمامی ابعاد و عوامل آن در طراحی بسته نرم افزاری از توان دانشجویان خارج باشد.
- کارهای گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می گردد.

نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال

طراحی واقعیت مجازی (۴)				۳-۳۶	
پیشیاز: طراحی واقعیت مجازی (۳)		جمع	عملی	نظری	نوع واحد
		۵	۴	۱	تعداد واحد

هدف:

هدف از این درس آشنایی دانشجویان با کیفیت هنری، اجتماعی و زمینه تاریخی بازیهای رایانه ای می باشد. در این درس بسیاری از جنبه های هنری یک بازی رایانه ای از قبیل: فضا، زمان، تصویر، صوت، نقش راوی، تعامل، کیفیات داستانی و قوانینی که یک بازی را تعریف می کنند مورد توجه قرار خواهد گرفت.

موضوع:

موضوع طراحی بسته نرم افزاری (بازی رایانه ای) باید به طور همزمان جوابگوی مقاصد فنی طراحی نرم افزار و نیز مفاهیم عمیق هنری و اجتماعی مطرح در بازیهای رایانه ای باشد. از آنجایی که این درس تنها تمرین طراحی بازی رایانه ای توسط دانشجویان خواهد بود، لازم است دانشجویان در طول ترم به صورت عملی و نظری پاسخ سوالات ذیل را دریابند:

۱. منظور از بازی رایانه ای چیست؟
۲. تاثیرات متقابل بازی و فرهنگ چگونه است؟
۳. ساماندهی فضایی و زمانی بازی های رایانه ای چگونه باید انجام گیرد؟
۴. طراحی توسعه و ایجاد یک بازی رایانه ای، با طراحی توسعه و ایجاد سایر صور رسانه مانند یک فیلم چه تفاوتی می تواند داشته باشد؟
۵. یک بازی رایانه ای چگونه در یک متفاوتی از فضا را ایجاد می کند؟
۶. حالت های مختلف زمانی مطرح در بازی رایانه ای چیست و نقش راوی در این میان چگونه باید باشد؟
۷. کیفیات هنری یک بازی رایانه ای چگونه جنبه های فرهنگی و فنی آنرا تحت تاثیر قرار می دهد؟
۸. ارتباط میان کیفیات هنری یک بازی رایانه ای و محصولات فرهنگی که امروزه ما را احاطه نموده اند چیست؟

پیشنهادهات:

- برای پیشبرد بهتر آموزش توصیه می شود نکات و مراحل ذیل مدنظر باشند:
- بررسی چند نمونه شاخص انجام شده در جهان و نقد و تحلیل نقاط قوت و احتمالاً ضعف هر پروژه.
 - شناخت مولفه های موثر در به وجود آمدن ایده ی کلی و سناریوی ارائه کار برای جلب توجه دانشجویان به جامعیت طرح توصیه می شود در جلسات نقد و بررسی کارها ابعاد و عوامل مختلف تاثیرگذار بر پروژه از سوی استاد راهنما مورد اشاره قرار گیرد ولو پاسخگویی به تمامی ابعاد و عوامل آن در طراحی بسته نرم افزاری از توان دانشجو خارج باشد.
 - کارهای گروهی در کنار کارهای انفرادی توصیه می گردد.



نحوه ی ارزیابی: بر اساس تمرینات انجام شده در طول نیمسال و ارائه ی تمرین نهایی و جامع در پایان نیمسال

۳-۳۷				پروژه نهایی	
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیشنیاز: واقعیت مجازی ۴	
تعداد واحد	۱	۵	۶		

هدف:

احراز توانایی های دانشجوی در جهت پیشبرد یک طراحی واقعیت مجازی جامع از مرحله ایده پردازی تا تهیه بسته کامل نرم افزاری به نحوی که حاصل نهایی واجد وحدت و انسجام کافی در تالیف ابعاد و عوامل گوناگون موثر در طراحی چندرسانه ای باشد.

موضوع:

موضوع این طرح به انتخاب دانشجو و با هماهنگی گروه آموزشی و تصویب دانشکده تعیین میگردد. در انتخاب موضوع طرح لازم است به نحوی تصمیم گیری شود که امکان پیشبرد طرح از ابتدای برنامه ریزی تا تهیه بسته نرم افزاری که جزو ضروریات این طرح است در ظرفیت زمانی مجاز دانشجو برای این طرح بگنجد.

پیشنهادهای:

در انجام طرح و رساله نهایی لازم است نکات ذیل مورد توجه قرار گیرد:

- اجرای این طرح لازم است فرایند کامل طراحی از مرحله برنامه ریزی تا تهیه بسته نرم افزاری کامل را شامل گردد.
- توجه به وحدت و انسجام طرح و تالیف درست همه عوامل فرهنگی هنری، و فنی تاثیر گذار بر طرح از ضرورت این درس به شمار می رود که در ارزیابی نهایی کار دانشجو لازم است مدنظر باشد.
- سیستم اسکرپت نویسی و تعامل کاربر با طراح واقعیت مجازی بررسی شده و در جلسات نقد و بررسی به طور همزمان پیش برده شود.
- راهنمایی این طرح لازم است با مشارکت اساتیدی از حوزه های فنی و هنری مربوط صورت گیرد.
- کار نهایی لازم است شامل مطالعات و گزارش نهایی مدارک لازم تصویری و بسته نرم افزاری باشد.
- در موارد خاص و به تشخیص گروه آموزشی پروژه نهایی می تواند به صورت مشترک و گروهی انجام شود.
- زمان قضاوت و داوری پروژه نهایی می بایست پس از اعلام نهایی نمرات کلیه دروس باشد.



قصه در ادیان				۳-۳۸
پیشنیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد

هدف:

آشنایی با اهداف رویکرد و کیفیت قصه در ادیان با تاکید بر قصه های دینی در اسلام و مسلمین

موضوع:

- تفاوت اسطوره و قصه دینی به مفهوم قصه های حاوی معجزات
- قصه های واقعی، قصه های منحرف
- آشنایی با قصه های قرآنی، کشف ویژگی های قصه در قرآن
- آشنایی با قصه های دینی
- قصه نویسان مسلمان و آیات و روایات



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه تحقیق

طراحی گرافیکی گذشته و حال				۳-۳۹
پیشنیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد

هدف:

آشنایی دانشجویان با سیر تحول طراحی گرافیکی و گذار آن از حالت سنتی به گرافیک رایانه ای می باشد.

موضوع:

از آنجا که طراحی گرافیک و یا طراحی دو بعدی یکی از اساس و پایه های علوم و فنون چندرسانه ای به شمار می رود، درس طراحی گرافیکی گذشته و حال در طول یک ترم به تبیین جنبه های مختلف این موضوع برای دانشجویان می پردازد. در این درس جنبه های علمی، اجتماعی و روانشناختی و نیز جنبه های رایج در فرهنگ عمومی موضوعاتی از قبیل تبلیغات، طراحی پوستر، طراحی کتاب، صفحه آرایی و غیره مورد بررسی قرار می گیرند

پیشنهادهات:

- لازم است دانشجویان از طریق جستجو روی منابع اینترنتی و منابع کتابخانه ای و بحث و تبادل نظر در مورد یافته ها با جنبه های مختلف گرافیک گذشته و حال آشنا گردند.

نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه تحقیق

۳-۴۰				رسانه های بصری و دنیای معاصر	
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیش نیاز: ندارد	
تعداد واحد	۲	-	۲		

هدف:

آشنائی با شیوه های مبانی و فنون انتقال اندیشه و مفاهیم به وسیله رسانه های تصویری

موضوع:

- شیوه ها و قواعد دیدن تفکر بصری
- عناصر طراحی دستور زبان بصری
- اطلاعات بصری در تصویر نمادها و نشانه ها
- شیوه های انتقال اطلاعات از طریق تصویر
- روانشناسی انتقال مفاهیم از طریق تصویر
- ارتباطات بصری در رسانه های تصویری

- گرافیک
- پویانمایی
- تلویزیون
- سینما
- اینترنت



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه تحقیق

مردم شناسی و رسانه های تصویری				۳-۴۱
نوع واحد	نظری	عملی	جمع	پیش نیاز: ندارد
تعداد واحد	۲	-	۲	

هدف:

آشنایی اجمالی با اقوام و ملل جهان و مردمان ایران (بومی مهاجر آریایی ها) و چگونگی معیشت و فرهنگ آنان (راههای معرفی از طریق انواع رسانه های تصویری و شیوه های برنامه سازی مردم شناسی)

موضوع:

- انسان های دور دست تاریخ
- مردمان جهان در کتابهای مذهبی جهان
- روانشناسی اجتماعی و خصلت شناسی عمومی اقوام جهان
- مردم فلات ایران و فرهنگ شناسی عمومی آنها
- مهاجرت ها، تداخل نژادی مهاجمین و تغییرات رفتاری مردمان ساکن در فلات ایران
- مردم نگاری رسانه ای عمومی (سوابق و نمونه ها) در ایران و جهان
- بررسی آثار مکتوب و شفاهی مردم ایران و چگونگی انتقال آنها به رسانه
- آئین ها و رسوم مختلف (جشن و عزاداری) و حضور در رسانه ها



نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی و ارائه تحقیق

شبکه و سیستمهای عامل				۳-۴۲
پیش نیاز: ندارد	جمع	عملی	نظری	نوع واحد
	۲	-	۲	تعداد واحد

هدف:

هدف از این درس آشنایی دانشجویان با اصول مقدماتی شبکه و سیستمهای کامل و نحوه مدیریت تیم نرم افزار و سخت افزارهای مورد استفاده در پروژه های چند رسانه ای می باشد.

موضوع:

موضوعات مطروح در این درس عبارتند از:



- آشنایی با اصول ابتدایی سیستمهای عامل
- آشنایی با مدیریت حافظه
- آشنایی با اصول پیکربندی ماشین
- آشنایی با سیستمهای اطلاعاتی
- آشنایی با رفتارها و پردازشها و ارتباط و پردازش مشترک
- آشنایی با اصول ابتدایی شبکه های رایانه ای
- آشنایی با گونه شناسی و شناخت مدلهای شبکه های رایانه ای
- شناخت انواع پرتکل ها
- آشنایی برنامه ریزی و عملکرد های شبکه
- آشنایی با سیستمهای برنامه نویسی در زبان C

نحوه ی ارزیابی: بر اساس آزمون کتبی

فهرست منابع

۱. سرفصل دوره کارشناسی رشته تلویزیون و هنرهای دیجیتالی دانشکده صدا و سیما
۲. سرفصل دوره کارشناسی رشته ارتباطات تصویری
۳. سرفصل دوره کارشناسی رشته مهندسی معماری
۴. سرفصل دوره کارشناسی رشته هنرهای رایانه ای آکادمی هنر آمریکا
۵. سرفصل دوره کارشناسی رشته طراحی چندرسانه ای دانشگاه کوینزلند استرالیا
۶. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای مدرسه هنرهای تعاملی و صنعتی سیمون فراسر کانادا
۷. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه سویین برن استرالیا
۸. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه آیوا استیت آمریکا
۹. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه مک مکستر کانادا
۱۰. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه مولتی مدیا مالزی
۱۱. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه گریفیس استرالیا
۱۲. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه برادلی آمریکا
۱۳. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه هودلرزیلند انگلستان
۱۴. سرفصل دوره کارشناسی رشته چندرسانه ای دانشگاه صنعتی سیدنی استرالیا

