



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور



جمهوری اسلامی ایران
وزارت کار و امور اجتماعی

استاندارد مهارت و آموزشی

توسعه دهنده وب با Multimedia

گروه برنامه ریزی درسی فناوری اطلاعات

تاریخ شروع اعتبار: ۱۳۸۴/۶/۱

کد استاندارد: ۰-۲۴/۸۹/۱/۲

معاونت پژوهش و برنامه ریزی: تهران-خیابان آزادی-
نبش چهارراه خوش- سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور-
طبقه پنجم
تلفن: ۶۶۹۴۱۵۱۶ دورنگار: ۶۶۹۴۱۲۷۲
کدپستی: ۱۳۴۵۶۵۳۸۶۸
EMAIL: INFO@IRANTVTO.IR

از کلیه صاحب نظران
تقاضا دارد پیشنهادات و
نظرات خود را درباره
این سند آموزشی به
نشانی‌های مذکور اعلام
نمایند.

دفتر طرح و برنامه های درسی: تهران- خیابان آزادی- خ
خوش شمالی- تقاطع خوش و نصرت - ساختمان فناوری
اطلاعات و ارتباطات- طبقه چهارم
تلفن: ۶۶۹۴۴۱۱۹ و ۶۶۹۴۴۱۲۰ دورنگار: ۶۶۹۴۴۱۱۷
کدپستی: ۱۴۵۷۷۷۷۳۶۳
EMAIL: DEVELOP@IRANTVTO.IR



خلاصه استاندارد

تعریف مفاهیم سطوح یادگیری

آشنایی: به مفهوم داشتن اطلاعات مقدماتی/شناسایی: به مفهوم داشتن اطلاعات کامل / اصول: به مفهوم میانی مطالب نظری / توانایی: به مفهوم قدرت انجام کار

مشخصات عمومی شغل:

توسعه دهنده وب با MultiMedia کسی است که توانایی ایجاد Intractive InterFace را برای وب و ساخت اجزاء سه بعدی برای برای وب و ایجاد Streaming Media Presentation و تولید فیلم با Director و تولید pre-Loader را با Flash MX داشته باشد. همچنین کسی است که توانایی شناخت Multimedia برای Web و توانایی ایجاد ANIMATED GRAPHICS و توانایی ساخت DIRECTOR MOVIES برای ایجاد SHOCKWAVE PRESENTATIONS و توانایی توسعه یک FLASH INTERFACE برای WEB و توانایی تولید STREAMING-MEDIA و توانایی اجرای NEW-MEDIA TECHNOLOGIES را داشته باشد.

ویژگی های کارآموزورودی

حداقل میزان تحصیلات: فوق دیپلم کامپیوتر
حداقل توانایی جسمی: سلامت کامل جسمانی و روانی
مهارت های پیش نیاز این استاندارد: -

طول دوره آموزشی

طول دوره آموزش	:	۲۸۰	ساعت
- زمان آموزش نظری	:	۳۸	ساعت
- زمان آموزش عملی	:	۸۲	ساعت
- زمان کارآموزی در محیط کار	:	۸۰	ساعت
- زمان اجرای پروژه	:	۸۰	ساعت
- زمان سنجش مهارت	:	-	ساعت

روش ارزیابی مهارت کارآموز:

- ۱- امتیاز سنجش نظری(دانش فنی): ۲۵٪
- ۲- امتیاز سنجش عملی : ۷۵٪
- ۲-۱- امتیاز سنجش مشاهده ای: ۱۰٪
- ۲-۲- امتیاز سنجش نتایج کار عملی: ۶۵٪

ویژگیهای نیروی آموزشی:

حداقل سطح تحصیلات :

- لیسانس مرتبط



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل: توسعه دهنده وب با Multimedia

فهرست توانایی های شغل

ردیف	عنوان توانایی
۱	توانایی شناخت Web برای Multimedia
۲	توانایی ایجاد ANIMATED GRAPHICS
۳	توانایی ساخت DIRECTOR MOVIES برای ایجاد SHOCKWAVE PRESENTATIONS
۴	توانایی توسعه یک FLASH INTERFACE برای WEB
۵	توانایی تولید STREAMING-MEDIA
۶	توانایی اجرای NEW-MEDIA TECHNOLOGIES



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۵	۳	۲	<p>توانایی شناخت Multimedia برای Web</p> <p>آشنایی با انواع media و قالبهای معروف فایل</p> <p>شناسایی اصول آماده سازی multimedia content برای وب</p>	<p>۱</p> <p>۱-۱</p> <p>۱-۲</p>
۱۰	۸	۲	<p>توانایی ایجاد ANIMATED GRAPHICS</p> <p>شناسایی اصول اسمبل کردن animated GIFs</p> <p>شناسایی اصول چگونگی ایجاد حرکت با استفاده frames</p> <p>شناسایی اصول Setting frame و file properties</p> <p>شناسایی اصول متحرک سازی با Adobe Photoshop CS و ImageReady CS</p> <p>شناسایی اصول انجام Masking با selection tools</p> <p>شناسایی اصول انجام Drawing و painting با استفاده از layers</p> <p>شناسایی اصول Exporting animations</p>	<p>۲</p> <p>۲-۱</p> <p>۲-۲</p> <p>۲-۳</p> <p>۲-۴</p> <p>۲-۵</p> <p>۲-۶</p> <p>۲-۷</p>
۱۳	۸	۵	<p>توانایی ساخت DIRECTOR MOVIES برای ایجاد SHOCKWAVE PRESENTATIONS</p> <p>شناسایی اصول طراحی movie</p> <p>شناسایی اصول اسمبل کردن cast members</p> <p>شناسایی اصول ایجاد single-scene animation</p> <p>شناسایی اصول نسبت دادن actions به sprites</p> <p>شناسایی اصول تبدیل movie به Shockwave</p> <p>شناسایی اصول Publishing with Shockwave</p> <p>شناسایی اصول "Shocking" the browser</p>	<p>۳</p> <p>۳-۱</p> <p>۳-۲</p> <p>۳-۳</p> <p>۳-۴</p> <p>۳-۵</p> <p>۳-۶</p> <p>۳-۷</p>
۴۲	۳۰	۱۲	<p>توانایی توسعه یک FLASH INTERFACE برای WEB</p> <p>شناسایی اصول ساخت Flash movie</p> <p>شناسایی اصول ساخت کتابخانه سمبل ها : graphics, buttons و movie clips</p>	<p>۴</p> <p>۴-۱</p> <p>۴-۲</p>



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			شناسایی اصول Dragging a symbol onto the stage برای ایجاد instances	۴-۳
			شناسایی اصول ساخت scenes با layers	۴-۴
			شناسایی اصول دستکاری instances درون لایه ها برای افزودن visual interest	۴-۵
			شناسایی اصول background music و sound effects	۴-۶
			شناسایی اصول تولید custom elements	۴-۷
			شناسایی اصول تغییر optimized movie size با استفاده از vector images	۴-۸
			شناسایی اصول تغییر pencil, vector objects با paint bucket tools و paintbrush, ink bottle	۴-۹
			شناسایی اصول کنترل یک paint application با استفاده از modes	۴-۱۰
			شناسایی اصول متحرک سازی instances	۴-۱۱
			شناسایی اصول ایجاد Tweening: motion, color, shape	۴-۱۲
			شناسایی اصول پیاده سازی motion-guide animation	۴-۱۳
			شناسایی اصول ترکیب timeline effects	۴-۱۴
			شناسایی اصول افزودن interactivity با استفاده از ActionScript	۴-۱۵
			شناسایی اصول اجرای links و actions	۴-۱۶
			شناسایی اصول قراردادن dynamic text boxes از external text files	۴-۱۷
			شناسایی اصول Importing و controlling video clips	۴-۱۸
			شناسایی اصول Integrating actions و behaviors	۴-۱۹
			شناسایی اصول کار با components	۴-۲۰
			شناسایی اصول Publish کردن Flash movie	۴-۲۱
			شناسایی اصول قراردادن درون یک Web page	۴-۲۲



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			Detecting the browser plug-in اصول شناسایی	۴-۲۳
۲۵	۱۸	۷	<p>توانایی تولید STREAMING-MEDIA</p> <p>۵-۱ شناسایی اصول تنظیم مرورگر برای دریافت streaming media</p> <p>۵-۲ شناسایی اصول قراردادن plug-ins در Web page</p> <p>۵-۳ شناسایی اصول اجرای helper applications</p> <p>۵-۴ شناسایی اصول Encoding digital audio and video</p> <p>۵-۵ شناسایی اصول Selecting audio and video codecs</p> <p>۵-۶ شناسایی اصول تولید streaming media برای Windows QuickTime Player, Real Player و Media Player</p> <p>۵-۷ شناسایی اصول Delivering streaming media</p> <p>۵-۸ شناسایی اصول Streaming-media server considerations</p> <p>۵-۹ شناسایی اصول انتخاب protocols و server delivery methods</p>	
۲۵	۱۵	۱۰	<p>توانایی اجرای NEW-MEDIA TECHNOLOGIES</p> <p>۶-۱ شناسایی اصول توسعه 3D perspective</p> <p>۶-۲ شناسایی اصول تولید 360° panoramic images</p> <p>۶-۳ شناسایی اصول Exploring popular publishing formats for 3D on the Web</p> <p>۶-۴ شناسایی اصول ارتباط با models, cameras, lights و textures</p> <p>۶-۵ شناسایی اصول viewing 3D scenes و Rendering</p> <p>۶-۶ شناسایی اصول کار با Shockwave 3D</p> <p>۶-۷ شناسایی اصول ایجاد متن 3 بعدی از 2 بعدی</p> <p>۶-۸ شناسایی اصول وارد کردن و کار با Shockwave 3D cast members</p> <p>۶-۹ شناسایی اصول ایجاد 3D animation</p> <p>۶-۱۰ شناسایی اصول Assigning object behaviors and triggers</p>	



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل : توسعه دهنده وب با Multimedia

فهرست استاندارد تجهیزات، ابزار، مواد و وسایل رسانه ای

ردیف	مشخصات فنی	تعداد	شماره
۱	کامپیوتر پنتیوم IV کامل یا مشابه یا بالاتر برای Windows Xp یا Windows server 2003	۱۶	
۲	CD نرم افزارهای : FrontPage 2003-DreamWeaver MX- Flash MX- Photoshop CS – Image Ready CS – Fireworks MX – Gif Animator - Cool 3D-Macromedia Director MX- Shockwave 3D-Sound Forge-Cooledit-3DSMAX	۱۶	
۳	اینترنت	۱۶	
۴	چاپگر	۱۶	
۵	اسکنر	۱۶	
۶	CDهای آموزشی	۱۶	
۷	پوستر	۱۶	



ردیف	شرح
۱	سایتهای اینترنتی بهترین مرجع و منبع برای طراحی مالتی مدیا در وب میباشند.
۲	CDهای آموزشی طراحی وب
۳	CDهای آموزشی Flash MX
۴	CDهای آموزشی 3DSMAX
۵	CDهای آموزشی Photoshop CS
۶	CDهای آموزشی Gif Animator
۷	CDهای آموزشی Fireworks MX
۸	CDهای آموزشی Macromedia Director MX
۹	CDهای آموزشی Shockwave 3D
۱۰	CDهای آموزشی Sound Forge
۱۱	CDهای آموزشی Cooledit
۱۲	CDهای آموزشی Image Ready CS
۱۳	کلیه مستندات آموزشی مربوط به Flash MX در سایت http://www.macromedia.com
۱۴	کلیه مستندات آموزشی مربوط به Frontpage در سایت http://www.microsoft.com
۱۵	کلیه مستندات آموزشی مربوط به Photoshop CS در سایت http://www.adobe.com
۱۶	کلیه مستندات آموزشی مربوط به Fireworks MX در سایت http://www.macromedia.com
۱۷	Flash Template های رایگان موجود در اینترنت
۱۸	کلیه مستندات آموزشی مربوط به FrontPage 2003-DreamWeaver MX-Flash MX- Photoshop CS – Image Ready CS – Fireworks MX – Gif Animator - Cool 3D-Macromedia Director MX- Shockwave 3D- Sound Forge-Cooledit-3DSMAX
۱۹	بسیاری از نرم افزارهای جانبی و کمکی برای تولید سریع و آسان مالتی مدیا