



جمهوری اسلامی ایران
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
شورای عالی برنامه ریزی آموزشی



برنامه درسی رشته

تلویزیون و هنرهای دیجیتال

Digital Arts and TV

مقطع کارشناسی پیوسته



گروه هنر و معماری

پیشادهی دانشگاه صدا و سیما



بیت

عنوان گرایش: -

نام رشته: تلویزیون و هنرهای دیجیتال

دوره تحصیلی: کارشناسی پیوسته

گروه تحصیلی: هنر و معماری

نوع مصوبه: بازنگری

زیر گروه تحصیلی: هنر

تاریخ تصویب: ۱۴۰۲/۰۴/۱۸

پیشنهادی: دانشگاه صدا و سیما

برنامه درسی بازنگری شده دوره کارشناسی پیوسته رشته تلویزیون و هنرهای دیجیتال، بر اساس تاییدیه شماره ۱۴۰۲/۲۹۴۷/دش تاریخ ۱۴۰۲/۰۲/۲۰ شورای تحول و ارتقای علوم انسانی و در جلسه شماره ۱۷۲ تاریخ ۱۴۰۲/۰۴/۱۸ کمیسیون برنامه ریزی درسی، محتوا و سرفصل رشته های تحصیلی به شرح زیر تصویب شد:

ماده یک- این برنامه درسی برای دانشجویانی که پس از تصویب این برنامه درسی در دانشگاه ها و موسسات آموزش عالی پذیرفته می شوند، قابل اجرا است.

ماده دو - این برنامه درسی، جایگزین برنامه درسی رشته تلویزیون و هنرهای دیجیتال مصوب جلسه ۵۱۱ تاریخ ۱۳۸۳/۰۳/۲۳ شورای گسترش آموزش عالی می شود.

ماده سه - این برنامه درسی در سه فصل: مشخصات کلی، جدول های واحدهای درسی و سرفصل دروس تنظیم شده است و برای اجرا در دانشگاه ها و موسسات آموزش عالی پس از اخذ مجوز پذیرش دانشجو از شورای گسترش آموزش عالی و سایر ضوابط و مقررات مصوب وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، ابلاغ می شود.

ماده چهار - این برنامه درسی از شروع سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۳ به مدت ۵ سال قابل اجرا است و پس از آن، در صورت تشخیص کارگروه تخصصی مربوطه، نیاز به بازنگری دارد.

دکتر قاسم عمو عابدینی

معاون آموزشی و رئیس کمیسیون



دکتر رضا نقی زاده

مدیر کل دفتر برنامه ریزی آموزش عالی

و دبیر کمیسیون



ملاحظات در مورد بازنگری برنامه درسی (ویژه مجری)

مجری گرامی؛

خواهشمند است به منظور ارتقای کیفیت بازنگری، یکسان سازی قالب برنامه ها و تسریع در فرآیند آماده سازی، ارائه و تصویب برنامه، نکته های زیر را مدنظر قرار دهید:

۱. برنامه را در قالب مشخص شده «چارچوب تدوین و بازنگری برنامه های درسی» (فایل پیوست) تهیه و ارسال نمایید.

۲. در بازنگری برنامه محول شده به جنابعالی، برنامه مصوب موجود، اساس کار قرار گیرد که این برنامه به صورت «فعال» در سامانه آموزش عالی (HES) یا صفحه اصلی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، قسمت برنامه های درسی به آدرس <https://www.msrt.ir/fa/grid/283> قابل دسترسی است.

۳. تغییرات در برنامه درسی مصوب موجود با رویکرد متناسب سازی دروس و سرفصل ها با تحولات علمی روز، تأمین نیازهای جامعه در موضوع مرتبط با برنامه، تقویت مهارت افزایی دانشجویان، تناسب محتوا با زمینه شغلی و ارتقای توان اشتغال پذیری دانشجویان، مدیریت نمایند.

۴. در تهیه برنامه لازم است که از متخصصانی (به تشخیص خود) به عنوان همکار، بهره بگیرید. ارسال نسخه نهایی برنامه منضم به صورت جلسه ای با امضای همه اعضای گروه بازنگری انجام شود.

۵. ارزیابی و تأیید برنامه بازنگری شده، در دفتر برنامه ریزی آموزش عالی و با همکاری کارگروه تخصصی مربوطه صورت خواهد گرفت.

۶. اولویت بازنگری ها، جمع گرایش های مرتبط و حذف گرایش های غیر ضروری و ناکارآمد است. در صورتی که نیاز به جمع گرایش های موجود می بینید، موضوع را با کارشناس دفتر برنامه ریزی آموزش عالی در میان بگذارید.

۷. رشته ها در مقطع کارشناسی نباید گرایش داشته باشند و فقط تک رشته و تک عنوان بایستی باشد.

۸. مهلت قطعی اتمام این طرح، پایان اردیبهشت ماه ۱۴۰۰ است. از این رو، به گونه ای برنامه ریزی شود که آخرین نسخه برنامه درسی بازنگری شده (در قالب b-zar13-WORD) پس از رفع ایرادات، قبل از ۲۰ اردیبهشت ماه ۱۴۰۰ به دفتر برنامه ریزی آموزش عالی واصل شده باشد.

برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید با سرکار خانم سید حسینی، کارشناس مسئول رشته های علوم انسانی (۸۲۲۳۳۱۱۳) و سرکار خانم دکتر آل مراد (۸۲۲۳۳۸۶۳) کارشناس متصدی طرح «بازنگری ۱۰۰۰ برنامه درسی» در دفتر تماس حاصل نمایید.

دفتر برنامه ریزی آموزش عالی





جمهوری اسلامی ایران
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
شورای عالی گسترش و برنامه ریزی آموزش عالی



برنامه درسی رشته

تلویزیون و هنرهای دیجیتال

TELEVISION AND DIGITAL ARTS

مقطع کارشناسی

مشمول بر گرایش‌های:

۱. پویانمایی تلویزیونی | TV Animation

۲. گرافیک تلویزیونی | TV Graphics

تهیه کنندگان:

عضو هیئت علمی دانشگاه صدا و سیما	دکتر احمد سفلائی
عضو هیئت علمی دانشگاه صدا و سیما	دکتر وحید اله موسوی
عضو هیئت علمی دانشگاه صدا و سیما	دکتر سعیده سادات موسوی



جدول تغییرات

ردیف	در برنامه قبلی	در برنامه بازنگری شده
۱.	تاریخ انیمیشن	تغییر محتوا و سرفصلها
۲.	طراحی ۱	تغییر محتوا + افزایش
۳.	طراحی ۲	تغییر محتوا + افزایش
۴.	طراحی ۳	اضافه گردید
۵.	طراحی ۴	اضافه گردید
۶.	عکاسی و هنرهای دیجیتالی ۱	تغییر محتوا و سرفصلها
۷.	عکاسی و هنرهای دیجیتالی ۲	تغییر محتوا و سرفصلها
۸.	سیر تحولات گرافیک	تغییر محتوا و سرفصلها
۹.	کاربرد رایانه در فیلم و تلویزیون	تلفیق با مبانی انیمیشن
۱۰.	گونه شناسی برنامه های تلویزیونی	نظری - عملی شود + افزایش تعداد واحد و تغییر عنوان
۱۱.	مبانی انیمیشن دیجیتالی	تغییر محتوا و سرفصلها و افزایش تعداد واحد
۱۲.	نرم افزارهای گرافیکی	اصلاح محتوا و انتقال به نرم افزارهای گرافیکی ۱ و ۲
۱۳.	مبانی گرافیک	تغییر عنوان به مبانی هنرهای تجسمی، انتقال به نیمسال اول، افزایش سرفصلها
۱۴.	تدوین دیجیتالی	تغییر سرفصلها + افزایش زیبایی شناسی تدوین
۱۵.	مبانی تبلیغات تلویزیونی	تغییر در عناوین و سرفصلها
۱۶.	جلوه های بصری دیجیتالی	تغییر در محتوا و سرفصلها و افزایش تعداد واحد
۱۷.	زیبایی شناسی هنرهای دیجیتالی	تغییر در محتوا و سرفصلها
۱۸.	طراحی وب	تغییر سرفصلها و عناوین و تلفیق با مبانی سایر مدیا و تغییر عنوان
۱۹.	انیمیشن تعاملی	تغییر محتوا و سرفصلها و افزایش تعداد واحد
۲۰.	مردم شناسی و رسانه های تصویری	تغییر محتوا و سرفصلها
۲۱.	آشنایی با هنر در تاریخ ۱	تغییر در دسته بندیها
۲۲.	آشنایی با هنر در تاریخ ۲	تغییر در دسته بندیها
۲۳.	تاریخ تلویزیون و رسانه های جدید	به روزرسانی محتوا و افزودن مواد تخصصی رشته
۲۴.	ارتباطات بصری	تغییر عنوان به داستانگویی بصری + تغییر محتوای آشنایی با هنر در تاریخ ۱ و ۲
۲۵.	مبانی تصویربرداری دیجیتالی	اضافه گردید
۲۶.	تلویزیون، زبان و ساختار	تغییر عناوین و شرح درس + افزودن مواد تخصصی



کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال / ۵

۲۷.	پژوهش و نگارش در تلویزیون	تغییر عناوین و شرح درس + افزودن موارد تخصصی
۲۸.	قصه در ادیان	تغییر در عنوان و هدف
۲۹.	درک و بیان بصری	تغییر هدف و شرح درس، انتقال به نیمسال پنجم و افزایش تعداد واحد
۳۰.	مخاطب شناسی تلویزیون	تغییر در محتوا و سرفصلها
۳۱.	فلسفه هنر	تغییر در محتوا و سرفصلها
۳۲.	انیمیشن دو بعدی	به روزرسانی محتوا
۳۳.	انیمیشن سه بعدی	به روزرسانی محتوا
۳۴.	موسیقی و انیمیشن	تغییر عنوان و به روزرسانی محتوا و افزایش تعداد واحد
۳۵.	نویسندگی برای انیمیشن	تغییر عنوان و به روزرسانی محتوا
۳۶.	کارگاه دیجیتالی (متحرک سازی)	تغییر عنوان و به روزرسانی محتوا
۳۷.	کارگاه دیجیتالی (کارگردانی)	تغییر عنوان و به روزرسانی محتوا
۳۸.	کارگاه دیجیتالی (نقاشی دیجیتالی)	تغییر عنوان و به روزرسانی محتوا
۳۹.	کارگاه دیجیتالی (طراحی خلافتان شخصیت)	تغییر عنوان و به روزرسانی محتوا
۴۰.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۲)	اضافه گردید
۴۱.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)	اضافه گردید
۴۲.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (کامپوزیت)	اضافه گردید
۴۳.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (کارگردانی پیشرفته)	اضافه گردید
۴۴.	مبانی ارتباطات و ژورنالیسم تلویزیونی	پیشنهاد حذف درس، برخی مباحث در کاربرد رایانه و برخی دیگر در مبانی ارتباطات می آید
۴۵.	رنگ شناسی	اضافه گردید
۴۶.	کارگاه گرافیک دیجیتالی (مبانی گرافیک متحرک)	اضافه گردید
۴۷.	کارگاه گرافیک دیجیتالی (گرافیک متحرک پیشرفته)	اضافه گردید
۴۸.	کارگاه گرافیک دیجیتالی (C4D سه بعدی)	اضافه گردید
۴۹.	کارگاه گرافیک دیجیتالی (هویت بصری (گرافیک تلویزیونی))	اضافه گردید
۵۰.	طراحی تیتراژ	اضافه گردید
۵۱.	طراحی گرافیک (نشان و تایپوگرافی)	اضافه گردید
۵۲.	طراحی گرافیک (پوستر و لی اوت)	اضافه گردید
۵۳.	جامعه شناسی هنر	اضافه گردید
۵۴.	هنر در متون اخلاقی و عرفانی	اضافه گردید



فصل اول

مشخصات کلی برنامه درسی



الف) مقدمه

(امروزه، تدوین برنامه درسی مناسب و بازنگری در نظام برنامه‌ریزی درسی در کشورهای در حال توسعه مانند ایران جزو نیازهای اصلی آموزش عالی بشمار می‌رود. عوامل مختلفی همچون تحولات فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی باعث می‌شود که سیاستگذاران آموزشی همواره به مسیرهای مفیدتر و کاربردی‌تر در تربیت نیروی متخصص بپندیشند و همواره تلاش کنند که علاوه بر کاهش بار مالی آموزش عالی، به افزایش بهره‌وری نیز دست یابند. بدیهی است که نیل به چنین مقصودی نیازمند نظام‌های برنامه‌ریزی ویژه‌ای مبتنی بر کاربردی کردن دروس گنجانده شده در هر رشته به تناسب نیاز کشور است.

بر اساس بررسی اعضای شورای گسترش دانشگاه صدا و سیما، رشته تلویزیون و هنرهای دیجیتال پس از گذشت ۱۵ سال از طراحی و تصویب آن به عوارضی همچون عدم تناسب عناوین با نیازهای بازار رسانه و تلویزیون، منسوخ شدن نرم افزارها و مباحث فناورانه مطرح شده در طرح دروس و از همه مهم تر نادیده گرفتن مباحث کلیدی امروزه که در آن زمان مرسوم و رایج نبوده‌اند، مبتلا شده است.

از سوی دیگر با توجه بدیع بودن این رشته در زمان خود و عدم امکان سنجی مناسب، موارد متعددی از مباحث مطروحه در شرح دروس از بدو اجرا دچار معضلاتی چون عدم رعایت کیفیت تدریس متناسب با مقطع آموزشی، نامرتب بودن دروس با رشته مقطع دبیرستان/هنرستان داوطلبان و عدم وجود زیربنای لازم برای اجرای فراگیر رشته در دانشگاه‌های کشور بوده‌اند.

موضوعات فوق ضرورت و اهمیت نوسازی، تجدید نظر در برنامه‌های درسی و تعدیل و اصلاح اساسی در برنامه درسی را بخوبی نمایان می‌سازد تا این رشته تحصیلی بتواند با توجه به شرایط متحول سیاسی، اجتماعی و اقتصادی جامعه پیش برود و شرایط مطلوبی را از لحاظ نوآوری و ظرفیت اشتغال‌پذیری فراهم آورد.

ذکر این نکته ضروری است که بازنگری موجود بر اساس مطالعه راهکارهای افزایش سهم مهارت در رشته تلویزیون و هنرهای دیجیتال، در راستای مسیر تحول فعلی آموزش عالی مورد مطالعه قرار گرفته است و بر اساس برخی پیشنهادات عملیاتی و منطقی استادان، دانشجویان، کارشناسان صاحب نام این رشته، مطالعات میدانی و کتابخانه‌ای انجام شده، سعی شده است که آموزش کاربردی‌ترین و مفیدترین مهارت‌های ضروری در بازنگری رشته گنجانده شود. مشتمل بر عنوان رشته (به فارسی و انگلیسی)، عنوان دوره تحصیلی، معرفی کلی و تبیین برنامه درسی)

ب) مشخصات کلی، تعریف و اهداف

مشخصات کلی، تعریف و اهداف

هنرهای دیجیتال اصطلاحی عمومی برای گستره‌ای از آثار هنری و شیوه‌هایی است که از فناوری دیجیتال بعنوان بخش ضروری فرایند خلق یا ارائه استفاده می‌کند.

تأثیر فناوری دیجیتال باعث دگرگونی فعالیت‌هایی مانند نقاشی، رسم، مجسمه‌سازی، هنرهای صوتی و موسیقی شده است. در حالی که شکل‌های جدید مانند نقاشی دیجیتال، هنر در فضای مجازی، هنر چیدمان دیجیتال، و واقعیت مجازی، بعنوان شیوه‌های هنری شناخته می‌شوند. به‌طور کلی‌تر اصطلاح هنرمند دیجیتال برای توصیف هنرمندی بکار می‌رود که از



فناوری‌های دیجیتال در تولید هنر بهره می‌گیرد. در یک مفهوم گسترده، «هنر دیجیتال» اصطلاحی است که به هنر معاصر که از روش‌های تولید انبوه یا رسانه دیجیتال بهره می‌برد گفته می‌شود.

این تعریف، گستره پهناور و فراگیر هنرهای دیجیتال را نمایان می‌سازد. از سوی دیگر تلویزیون به عنوان فراگیرترین رسانه جمعی می‌تواند مهم‌ترین رسانه برای ابراز هنر دیجیتال باشد. دامنه‌های مختلف رسانه تلویزیون از بخش‌های خبری گرفته تا برنامه‌های تولیدی و میان‌پرده‌های تبلیغاتی همگی توسط ابزارهای دیجیتال تولید یا ارائه می‌شوند.

این رشته برای روزرسانی مفاهیم و ابزار خلق آثار پویانمایی و گرافیک متحرک در سال ۱۳۸۲ طراحی و اجرا شده است. روند سریع دستاوردهای عرصه رسانه و هنر دیجیتال باعث شده است که دانشگاه نیز به عنوان مهم‌ترین مرکز آموزش هنر تلاش کند تا شاخه‌های اصلی مهارتی برای تبدیل شدن دانشجوی به هنرمند دیجیتال را به او بیاموزد. این مهارت‌ها عبارتند از: نقاشی و طراحی دیجیتال، متحرک سازی دیجیتال، تدوین دیجیتال و اصلاح و ترکیب دیجیتال تصاویر که در طول هشت نیم سال تحصیلی به دانشجویان آموزش داده می‌شود.

در حال حاضر این رشته در دو گرایش پویانمایی و گرافیک تلویزیونی ارائه می‌شود و دانشجویان پس از نیم سال چهارم در یکی از دو گرایش مذکور به تحصیل ادامه می‌دهند. در گرایش انیمیشن تلویزیونی، بیش از هر چیز به فراگیری مبانی کارگردانی و متحرک‌سازی دیجیتال و نرم افزارهای رایج در تولید انیمیشن دیجیتال می‌پردازند و در گرایش گرافیک تلویزیونی، دروسی مانند ژورنالیسم، تبلیغات تلویزیونی و طراحی و تولید گرافیک متحرک بخش اعظم دروس را تشکیل می‌دهند. در کنار این دروس تخصصی، مواردی مانند فلسفه و زیبایی شناسی رسانه دیجیتال و مباحث تکمیلی مانند انیمیشن تعاملی به دانشجویان آموخته می‌شود.

بدیهی است که مباحث نوینی از این دست با سرعت روز افزونی در حال تکمیل و تعالی در سپهر دیجیتال جهان امروز است. چنان که در مقدمه نیز گفته شد، بازنگری این رشته در راستای افزایش کیفیت و ارتقای محتوای کاربردی دروس صورت گرفته است. به همین دلیل سعی شده است که مفاهیم و مهارت‌های جدید جایگزین فنون رایج در زمان طراحی و تدوین این رشته در پانزده سال پیش بشود تا جایگاه شغلی فارغ التحصیلان این رشته کمافی‌السابق در رسانه ملی و سایر اماکن مربوطه حفظ شود.

پ) ضرورت و اهمیت

صنعت انیمیشن و گرافیک متحرک در جهان به سرعت در حال رشد است. این صنعت علاوه بر سودآوری و درآمدزایی بالا از تاثیر گذاری فرهنگی و اعتقادی عمیقی نیز برخوردار است.

از آنجا که کودکان و نوجوانان طیف وسیعی از مخاطبان انیمیشن را تشکیل می‌دهند بنابراین هنر - صنعت مزبور در تربیت نسل آینده تاثیر درخور توجهی ایفا خواهد کرد. تولیدات انیمیشن و گرافیک ایران نسبت به تولیدات جهانی از مضامینی پاک و سالم بهره‌مند است و اگر در سایه آموزش صحیح و متعهد مزین به مضامین دینی، اخلاقی و تمدنی شود، بدون شک حرکت رو به رشدی در تولید محتوای اسلامی را سپری خواهد کرد. نگاه ویژه رهبر معظم انقلاب به این مقوله نیز ناشی از بصیرت و آینده نگری ایشان در مورد نقش مهم انیمیشن و گرافیک دیجیتال در معادلات فرهنگی

جهان سرچشمه می‌گیرد. چنانچه پرداختن به این مقوله را از اولویت‌های مهم تحول آموزش عالی و رسانه دانسته‌اند. نکته دوم که اهمیت پرداختن به این رشته را دوچندان می‌کند، گردش مالی هنر - صنعت پویانمایی و گرافیک متحرک در دنیا است که به بیش از ۲۳۰ تا ۲۴۰ میلیارد دلار می‌رسد. از این میزان گردش مالی ۵۰ درصد مربوط به ژاپن،



درصد آمریکا و کانادا و بقیه متعلق به کشورهای دیگر مانند کره، چین، هند و غیره است، اما سهم گردش مالی هنر-صنعت انیمیشن در ایران با وجود ظرفیت های بالقوه بی شماری از جمله نیروی تحصیل کرده جوان، خلاق و فعال در این حوزه هنری بسیار پایین است. باید گفت که سهم هنر صنعت پویانمایی در اشتغال زایی کشور نیز در حال حاضر بسیار ناچیز است.

پس ضرورتاً برنامه ریزی و سیاست گذاری های آموزشی و شغلی مربوط به این هنر-صنعت در کشور باید به نحوی ارتقا یابد که پیشرفت مورد انتظار مقام معظم رهبری در این زمینه با شتاب کامل صورت بگیرد.

در این زمینه سعی شده است که موارد زیر در بازنگری رشته تلویزیون و هنرهای دیجیتال مد نظر قرار گیرد:

بروز رسانی مباحث نرم افزاری مطابق با پیشرفت های جهانی
تغییر عناوین منسوخ و تبدیل آنها به مباحث جدید مطرح در سطح جهانی
افزودن مباحث تخصصی جدید مانند نقاشی دیجیتال، طراحی سه بعدی در گرافیک متحرک، تصویربرداری دیجیتال و ...

حذف مباحث کم اهمیت، تکراری و بدیهیات در جهت ایجاد فرصت افزایش کیفی محتوای دروس تخصصی
برنامه ریزی کارگاه های تخصصی از نیم سال اول تحصیلی برای افزایش فرصت تمرین و تکرار دانشجویان و تقویت مهارت تولید محتوای دیجیتال از بدو تحصیل
افزایش توانمندی های جنبی دانشجویان مانند آموزش تصویربرداری و نورپردازی جهت آماده سازی آنان برای حضور در پروژه های ترکیبی و تعاملی
افزایش کارگاه های تخصصی جهت مهارت افزایی دانشجویان و کارآمدسازی آنان برای اشتغال در عناوین مرتبط و متناسب با نیازهای رسانه ای کشور

ت) تعداد و نوع واحدهای درسی

جدول (۱)- توزیع واحدها

نوع دروس	تعداد واحد
دروس عمومی	۲۵
دروس پایه	۳۵
دروس تخصصی الزامی	۵۴+۱۶ واحد گرافیک ۱۶ واحد انیمیشن
دروس تخصصی اختیاری	۸
پایان نامه	۴
جمع	۱۴۲



نکته: دروس عمومی برای همه رشته‌های مقطع کارشناسی پیوسته ضروری و یکسان به تعداد ۲۲ واحد است. این نوع دروس در مقطع کارشناسی ارشد و دکتری وجود ندارد.

دروس پایه شامل دروسی می‌شوند که برای رشته مورد نظر، ضروری و اساسی می‌باشند و اگر این رشته دارای گرایش‌هایی می‌باشد (وجود گرایش فقط در مقطع کارشناسی ارشد امکان‌پذیر هست)، دروس پایه بایستی برای همه گرایش‌ها یکسان باشد.

دروس تخصصی الزامی، شامل دروسی هستند که مختص یک گرایش خاص هستند و گرایش‌ها براساس این نوع دروس از یکدیگر متمایز می‌گردند.

دروس تخصصی اختیاری، شامل دروسی هستند که برای هر گرایش، مفید اما غیرضروری است و تعدادی از آن‌ها به تشخیص گروه مربوطه قابل ارائه خواهد بود. تعداد دروس در جدول این نوع درس باید بیش از تعداد قابل اخذ باشد تا اختیار در انتخاب درس وجود داشته باشد.

ث) مهارت، توانمندی و شایستگی دانش‌آموختگان

(مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توانمندی‌هایی که دانشجو پس از اتمام دوره تحصیل خود، به دست خواهد آورد را در جدول زیر بنویسید و دروس مرتبط با هر مهارت، شایستگی یا توانمندی را در مقابل آن درج نمایید. در برشمردن شایستگی‌های مورد انتظار برنامه به حیطه‌های مختلف دانش، توانش و نگرش توجه شود)

مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توانمندی‌های ویژه	دروس مرتبط
مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توانمندی‌های عمومی	دروس مرتبط



ج) شرایط و ضوابط ورود به دوره

(مشخص نمایید که دانش آموختگان چه رشته‌هایی در مقطع قبلی و با چه شرایطی می‌توانند وارد این رشته تحصیلی

شوند.)



فصل دوم

جدول عناوین و مشخصات دروس



جدول (۲) - عنوان و مشخصات کلی دروس پایه

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای و گرافیک رایانه ای	۱.	داستان‌گویی دینی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	فارسی عمومی
	۲.	مبانی ارتباطات و ژورنالسم تلویزیونی	۳	۳			۴۸		
	۳.	درک و بیان بصری	۳	۳			۴۸		مبانی ارتباطات بصری و طراحی خلاق
	۴.	پژوهش و نگارش در تلویزیون	۲	۲			۳۲		
	۵.	آشنایی با هنر در تاریخ ۱	۲	۲			۳۲		
	۶.	آشنایی با هنر در تاریخ ۲	۲	۲			۳۲		آشنایی با هنر در تاریخ ۱
	۷.	فلسفه هنر	۳	۳			۴۸		



نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای و گرافیک رایانه ای	۸.	حکمت هنر اسلامی	۳	۳			۴۸		
	۹.	مخاطب شناسی	۲	۲			۳۲		
	۱۰.	تلویزیون ، زبان و ساختار	۳	۳			۴۸		
	۱۱.	مردم شناسی و رسانه های تصویری	۲	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	
	۱۲.	مبانی ارتباط بصری و طراحی خلاق	۲	۲			۳۲		طراحی ۱ و ۲
	۱۳.	عکاسی و نورپردازی ۱	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۴.	عکاسی و نورپردازی ۲	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	عکاسی و نورپردازی ۱
	۱۵.	جامعه شناسی هنر	۲	۲			۳۲		

جدول (۳) - عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی انیمیشن رایانه ای

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای	۱.	کارگاه دیجیتالی (متحرک سازی ۱)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۲.	کارگاه دیجیتالی (مبانی کارگردانی)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه دیجیتالی (متحرک سازی ۱)
	۳.	کارگاه دیجیتالی (نقاشی دیجیتال)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱
	۴.	کارگاه دیجیتالی (طراحی خلافا نه شخصیت)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱ و ۲
	۵.	طراحی ۱	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۶.	طراحی ۲	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱
	۷.	مبانی انیمیشن دیجیتالی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۸.	نرم افزارهای گرافیکی ۱ (رستر)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۹.	نرم افزارهای گرافیکی ۲ (وکتور)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۰.	طراحی چند رسانه ای و وب	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	



نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای	۱۱.	تاریخ انیمیشن	۲	۲			۳۲		
	۱۲.	انیمیشن تعاملی	۳	۱	۲	۳	۱۶	۶۴	نویسندگی برای انیمیشن، زیبایی شناسی هنرهای دیجیتالی
	۱۳.	تدوین دیجیتالی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۴.	مبانی تبلیغات تلویزیونی	۲	۲			۳۲		
	۱۵.	جلوه های بصری دیجیتالی	۳	۱	۲	۳	۱۶	۶۴	مبانی تصویربرداری دیجیتالی
	۱۶.	زیبایی شناسی هنرهای دیجیتالی	۳	۳			۴۸		فلسفه هنر
	۱۷.	تاریخ تلویزیون و رسانه های جدید	۳	۳			۴۸		
	۱۸.	مبانی تصویربرداری دیجیتالی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	عکاسی و نورپردازی ۱ و ۲
	۱۹.	مبانی هنرهای تجسمی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱ و ۲
	۲۰.	رنگ شناسی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	



نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای	۲۱.	نویسندگی برای تصویر متحرک	۳	۱	۲	۳	۱۶	۶۴	قصه در ادیان
	۲۲.	موسیقی برای تصویر متحرک	۲	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	
	۲۳.	سیر تحولات گرافیک	۲	۲			۳۲		
	۲۴.	ژانرشناسی تلویزیون و سینما	۳	۳			۴۸		
	۲۵.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۲)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۱)
	۲۶.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۲)
	۲۷.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (کامپوزیت)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)
	۲۸.	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (کارگردانی پیشرفته)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه دیجیتالی (مبانی کارگردانی) و (طراحی خلاقانه شخصیت)



پیش نیاز / هم نیاز	تعداد ساعات		نوع واحد			تعداد واحد	عنوان درس	ردیف	نام گرایش
	نظری	عملی	نظری - عملی	عملی	نظری				
طراحی ۱ و ۲	۱۶	۴۸	۲	۱	۱	۲	طراحی ۳	۲۹.	
طراحی ۱ و ۲ و ۳	۱۶	۴۸	۲	۱	۱	۲	طراحی ۴	۳۰.	
کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)	۱۶	۴۸	۲	۱	۱	۲	انیمیشن سه بعدی (گرایش انیمیشن)	۳۱.	
مبانی انیمیشن دیجیتالی	۱۶	۴۸	۲	۱	۱	۲	انیمیشن دو بعدی	۳۲.	
				۴		۴	پروژه نهایی	۳۳.	

جدول (۳) - عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی گرافیک رایانه ای

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش گرافیک رایانه ای	۱.	کارگاه دیجیتالی (متحرک سازی ۱)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۲.	کارگاه دیجیتالی (مبانی کارگردانی)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۱)
	۳.	کارگاه دیجیتالی (نقاشی دیجیتال)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱
	۴.	کارگاه دیجیتالی (طراحی خلاقانه شخصیت)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱ و ۲
	۵.	طراحی ۱	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۶.	طراحی ۲	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱
	۷.	مبانی انیمیشن دیجیتالی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش گرافیک رایانه ای	۸	نرم افزارهای گرافیکی ۱ (رستر)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۹	نرم افزارهای گرافیکی ۲ (وکتور)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۰	طراحی چند رسانه ای و وب	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۱	تاریخ انیمیشن	۲	۲			۳۲		
	۱۲	انیمیشن تعاملی	۳	۱	۲	۳	۱۶	۶۴	نویسندگی برای انیمیشن، زیبایی شناسی هنرهای دیجیتال
	۱۳	تدوین دیجیتال	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۴	مبانی تبلیغات تلویزیونی	۲	۲			۳۲		
	۱۵	جلوه های بصری دیجیتال	۳	۱	۲	۳	۱۶	۶۴	مبانی تصویربرداری دیجیتال
	۱۶	زیبایی شناسی هنرهای دیجیتال	۳	۳			۴۸		فلسفه هنر
	۱۷	تاریخ تلویزیون و رسانه های جدید	۳	۳			۴۸		



نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
	۱۸.	مبانی تصویربرداری دیجیتال	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۱۹.	مبانی هنرهای تجسمی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	طراحی ۱ و ۲
	۲۰.	رنگ شناسی	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۲۱.	نویسندگی برای تصویر متحرک	۳	۱	۲	۳	۱۶	۶۴	قصه در ادیان
	۲۲.	موسیقی برای تصویر متحرک	۲	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	
	۲۳.	سیر تحولات گرافیک	۲	۲			۳۲		
	۲۴.	ژانرشناسی تلویزیون و سینما	۳	۳			۴۸		
	۲۵.	کارگاه گرافیک دیجیتال (مبانی گرافیک متحرک)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	مبانی ارتباط بصری و طراحی خلاق
	۲۶.	کارگاه گرافیک دیجیتال (گرافیک متحرک پیشرفته)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه گرافیک دیجیتال (مبانی گرافیک متحرک)

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش گرافیک رایانه ای	۲۷	کارگاه گرافیک دیجیتالی (C4D سه بعدی)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه گرافیک دیجیتالی (مبانی گرافیک متحرک) و (گرافیک متحرک پیشرفته)
	۲۸	کارگاه گرافیک دیجیتالی (هویت بصری (گرافیک تلویزیونی))	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	کارگاه گرافیک دیجیتالی (مبانی گرافیک متحرک) و (گرافیک متحرک پیشرفته) و (C4D سه بعدی)
	۲۹	طراحی و گرافیک (نشان و تایپوگرافی)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۳۰	طراحی و گرافیک (پوستر و لی اوت)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۳۱	طراحی تیتراژ	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۳۲	انیمیشن سه بعدی (گرایش گرافیک)	۲	۱	۱	۲	۱۶	۴۸	
	۳۳	پروژه نهایی	۴		۴				

جدول (۴) - عنوان و مشخصات کلی دروس اختیاری (دروس خاص صدا و سیما)

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای و گرافیک رایانه ای	۱.	رسالت صدا و سیما	۲	۲			۳۲		
	۲.	کارآفرینی رسانه	۱	۱			۱۶		
	۳.	آشنایی با قرآن کریم ۱	۱	۱			۱۶		
	۴.	اسوه های انقلاب	۲	۲			۳۲		
	۵.	هنر در متون اخلاقی و عرفانی	۲	۲			۳۲		

جدول (۴) - عنوان و مشخصات کلی دروس عمومی

نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
گرایش انیمیشن رایانه ای و گرافیک رایانه ای	۱.	اخلاق و تربیت اسلامی	۲	۲			۳۲		
	۲.	تربیت بدنی ۱	۱		۱		۳۲		
	۳.	تربیت بدنی ۲	۱		۱		۳۲		
	۴.	اندیشه اسلامی ۱	۲	۲			۳۲		
	۵.	اندیشه اسلامی ۲	۲	۲			۳۲		
	۶.	انقلاب اسلامی	۲	۲			۳۲		
	۷.	تاریخ تحلیلی صدر اسلام	۲	۲			۳۲		
	۸	فارسی	۳	۳			۴۸		



نام گرایش	ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز / هم نیاز
				نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی	
	۹.	زبان عمومی	۳	۳			۴۸		
	۱۰.	تفسیر موضوعی قرآن	۲	۲			۳۲		
	۱۱.	دانش خانواده و جمعیت	۲	۲			۳۲		
	۱۲.	زبان پیش نیاز	۳	۳			۴۸		

فصل سوم

ویژگی‌های دروس



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه دیجیتالی (نقاشی دیجیتال)	
عنوان درس به انگلیسی:		Digital Illustration/Painting	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		طراحی ۲- رنگ شناسی	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■ عملی □	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری □ نظری-عملی ■
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه ■ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

فراگیری مبانی تصویرسازی دیجیتال و به کارگیری تکنیک ها در ساخت انیمیشن

اهداف ویژه:



استفاده از سبک ها و تکنیک های گوناگون تصویرسازی دیجیتال متناسب با پروژه های

آشنایی تخصصی دانشجویان با ابزار ها و اصول طراحی دیجیتال.

ارتقا تخصص دانشجویان به شیوه های لازم و به روز ساخت انیمیشن

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- تعریف مبانی تصویرسازی دیجیتال و کاربرد های آن در انیمیشن

۲- آشنایی با تکنیک ها و سبک های مختلف اجرایی



۳- طراحی دیجیتال مقدماتی - پیش رنگ ؛ Thumbnail , Sketching

۴- آموزش و آنالیز انواع پرسپکتیو

۵- انواع ارزش رنگی و نور Value, Grayscale light

۶- ساخت و شخصی سازی انواع براش مورد استفاده در طراحی و لایه بندی Brush set , Layers

۷- نحوه استفاده و آنالیز رفرنس در طراحی دیجیتال

۸- طراحی کاراکتر دیجیتال: ایده پردازی ، اسکچ ، ارزش رنگی ، رندر نهایی

۹- روایت در طراحی کانسپت

۱۰- ایجاد بافت Texture Painting

۱۱- سایه پردازی و نورپردازی Shadow & Lighting

۱۲- رندر نهایی و ایجاد اتمسفر بصری Final rendering

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- توضیحات مرتبط با فصول به صورت همزمان با انجام عملی هریک
- ارائه ی تمرینات متناسب با هر فصل بعد از تدریس مبحث و راهنمایی دانشجویان
- دسته بندی تمرینات درسی به دو دسته ی تمرینات کلاسی و تمرینات هفتگی (فعالیت خارج از کلاس)

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- ارزیابی تمرینات هفتگی به صورت مستمر
- ارائه ی پروژه پایانی متناسب با مباحث تدریس
- ارزیابی پروژه پایانی

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- کامپیوتر - تبلت قلم نوری (دیجیتال) - نرم افزار فتوشاپ

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

• دوره های مدرسه Schoolism

• دوره های تدریس Bobby Chiu

- دروس و نکات ارائه شده آرت بوک های دیزنی



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		مبانی انیمیشن دیجیتالی	
عنوان درس به انگلیسی:		Principals of digital animation	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی نظری-عملی ☒ اختیاری ☐
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

آشنایی با مبانی تصویر و انیمیشن دیجیتال و نرم افزارهای مرتبط و یادگیری اصول و قواعد انیمیشن کات اوت دیجیتال

اهداف ویژه:

تسلط به قوانین اصول تصویر دیجیتال و بکار بردن آن در انیمیشن کات اوت ، آشنایی با یک نرم افزار عمومی رایج جهت استفاده برای انیمیشن کات اوت ، رسیدن به یک خروجی کامل و نهایی از یک انیمیشن کات اوت.

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- انواع تصویر دیجیتال، نحوه تولید و اندازه های استاندارد خروجی از لحاظ رنگ و کیفیت و کاربرد

- آشنایی با مفاهیم کات اوت دیجیتال



۲-Software

- معرفی نرم افزار های مورد استفاده و تفاوت های آن ها
- Anime Studio – After Effects – Spine

۳-Art Assets Setup

- آماده سازی، لایه بندی و مناسب سازی کاراکتر ، پراپ یا بکگراند برای انیمیت کات اوت.

۴-Digital Cutout Rigging

- اصول ریگ کردن
- بخش تئوری : تعریف ریگ در دیجیتال کات اوت و تفاوتش در کاراکتر و آبجکت
- بخش نرم افزاری : شروع کردن ریگ در افتر افکت

۵-Animation Cycles

- سیکل های انیمیشنی
- اسکرپت ها رایج
- لیپ سینک و انیمیت های ثانویه

۶-Scene Setup

- آماده کردن یک پلان کامل

۷-Animate

- Key Frames
- ایجاد VFX های ثانوی مثل درخشش ، دود ، حباب ...

۸-Compositing

۹-Camera Setting

۱۰-Rendering

- خروجی های مورد استفاده تو گیم و انیمیشن



ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- اجرای تمامی مباحث مرتبط با کات اوت دیجیتال در یک پروژه سمپل (از شروع تعریف مبانی تا رسیدن به خروجی و تکمیل یک انیمیشن کوتاه کات اوت دیجیتالی)
- ارائه نمونه ها و رفرنس های موجود در این زمینه و بحث و آنالیز در مورد آن ها با هدف الگو برداری و تسلط.
- (ت) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):
- ارائه تمرینات کوتاه و مستمر مرتبط با هر بخش درس.
- انجام پروژه ی پایانی توسط دانشجو به صورت یک انیمیشن کوتاه کات اوت دیجیتالی و رعایت تمامی مباحث و نکات کلیدی درس.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- کامپیوتر
- نرم افزارهای مرتبط مثل افترافکت ، انیمه استودیو ، فتوشاپ
- اینترنت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- ۱- دانستنی های نجات بخش انیمیشن ، مولف: ریچارد ویلیامز، مترجم: فرناز خوشبخت، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- 2- The Animation Bible Book: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash Maureen Furniss, New York : Abrams, 2008
- 3- Careers in Digital Animation By Kathy Furgang, The Rosen Publishing Group, Inc.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		جلوه های بصری دیجیتالی	
عنوان درس به انگلیسی:	Visual Effects (VFX)	نوع درس و واحد عملی - نظری ۳ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:	مبانی تصویربرداری دیجیتالی	پایه ☐	نظری ☐
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒	عملی ☐
تعداد واحد:	۳	تخصصی اختیاری ☐	نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:	۸۰	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با طراحی و اجرای جلوه های بصری

اهداف ویژه:

آشنایی با پروسه های تولید فیلم های سینمایی و سریال های تلویزیونی و کارکرد جلوه های بصری در حوزه های مختلف تولیدی و هنری

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- مبانی جلوه های بصری



۲- مرور جلوه های بصری دنیا

۳- مرور جلوه های بصری ایران

۴- تاریخچه جلوه های ویژه و بصری

۵- مبانی تصاویر دیجیتال و روشهای استفاده از تصاویر تولیدی در رایانه

۶- تکنیک ها و تجهیزات جلوه های بصری

۷- جایگاه جلوه های بصری در روند تولید آثار تصویری

۸- ترکیب گروه های جلوه های بصری

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- نمایش فیلم و عکس و پشت صحنه ها. پاورپوینت مطالب. فیلمبرداری کروماکی و اجرای آن در کامپیوتر

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- فعالیت های کلاسی در طول نیم سال - درصد
- آزمون پایان نیم سال - درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- استودیو فیلمبرداری کروماکی - کارگاه رایانه - کلاس درس مجهز به پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

The Visual Effects Producer

Compositing Visual Effects

Digital Cinematography and Directing



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		موسیقی برای تصویر متحرک	
عنوان درس به انگلیسی:		music For Animation	
نوع درس و واحد		نظری - عملی ۲	
تخصصی			
پایه		☐ نظری ☐ عملی	
دروس پیش نیاز:			
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی
تعداد ساعت:		۴۸	اختیاری ☐ نظری-عملی ☒
			پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با موسیقی و کاربرد موسیقی در انیمیشن

اهداف ویژه:

آشنایی با کاربرد گونه های مختلف موسیقی متن در ساختار مدیوم انیمیشن

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- تعریف موسیقی از نظر هنری و علمی،

۲- ارکان یک اثر موسیقی: ریتم (وزن)، نغمه یا ملودی، هارمونی یا هماهنگی



• بافت اثر موسیقی: فرم قالب یا ساختار

• متداولترین فرم های موسیقی: فرم دوتایی، فرم سه تایی، فرم روندو، فرم تم واریاسیون، فرم سونات

• تقسیم بندی موسیقی از نظر لایه های صوتی و بافت: منو فنیك (تك صدایی)، هموفنیك (همصدایی)، هتروفنیك (دگر صدایی)، پلی فنیك (چند صدایی)

• انواع موسیقی از نظر ساختار

۳- آشنایی با موسیقی محض یا مستقل و موسیقی برنامه ای و نمونه های آنها

۴- مدرنیسم در موسیقی و موسیقی پس از جنگ جهانی دوم دهه پنجاه میلادی و موسیقی در آمریکا

• قرن بیستم و ظهور هنر هفتم سینما و تصاویر متحرک

• ۱۸۹۰ شروع دوره جدید با اختراع سینماتوگراف و اولین تصاویر متحرک

• پیشرفت دستگاه های پخش تصویر و ظهور سینمای صامت و نقش موسیقی متن در کنار تصویر

۵- سینمای ناطق و فرایند صدا و تکامل آن

موسیقی برنامه ای:

۶- آشنایی با گونه های کاربرد موسیقی در رسانه های شنیداری و دیداری: پالس، آرپژ، پاساژ، جینگل، وله، آرم، آرم استیشن، آرم

موشن، تیتراژها (تیتراژ ابتدا و انتها)، ویدیو موسیقی، آنونس، ویدیو کلیپ، فتو کلیپ، موسیقی متن گونه های تصویری

SOUNDTRACK

محصول نهایی موسیقی متن جهت انتشار به صورت یک اثر مستقل

۷- آشنایی با موسیقی ایرانی و ظرفیت های تصویری موسیقی اقوام (نواحی)، موسیقی دستگاهی (ردیفی) و موسیقی نوین ایران،

تاریخ موسیقی متن در سینما و انیمیشن در ایران

آشنایی با موسیقی جز و پاپ غربی و کاربرد این سبک ها در انیمیشن ها

۸- موسیقی متن: موسیقی دراماتیک یا موسیقی روایتگر، موسیقی بک گراند یا پس زمینه

کاراکتر موسیقی متناسب با روایت تصویر: فضای موسیقی اپیک (حماسی)، موسیقی تراژیک، موسیقی فانتاستیک، موسیقی سانسپشن یا تعلیقی، موسیقی آتمسفریک به آتمسفریک

رومانتیک (رمانس تغزلی)، موسیقی فانتاستیک، موسیقی سانسپشن یا تعلیقی، موسیقی آتمسفریک به آتمسفریک



PERFORMANCE

Acoustic, Electronic, Electroacoustic

Symphony Orchestra-Chamber Orchestra-Ensemble (solo-Duet-Trio-Quartet-Quintet-Sextet-Septet-Octet-Nonet)

Electronic Performance

Workstations-Wave stations (VST Banks)

Moog, Synthesizer, Sampler, Sound canvas, Sound module, Cu Base, Pro tools, Nu Endo, Logic, Sibelius

MIDI: Musical Instruments Digital Interface ,SMF: Standard midi file

۱۰- موسیقی متن:

سینمایی، تلویزیونی: نمایشی، مستند، پویانمایی

شکل گیری موسیقی متن براساس مضمون یا موضوع و شخصیت های اصلی و فرعی

۱۱- آشنایی با تم بکر و بدیع، تم ابتکاری، تم اقتباسی، انگاره شخصیت

۱۲- مراحل شکل گیری موسیقی متن:

Film & Animation Composition Process:

Main Theme, Main Title, Opening Theme, Original Theme, Adoption Theme

Timing: Time code-Q Marking(From-----Until the-----Description Scene)-

Short Score: Melody and Harmony : for piano or SATB form _____ Acceptation by

Director_____ Full Score-

Orchestration_____ Sequence and Synchronization

Orchestra_____ Rec_____ Mix Down_____ Transfer operating

آشنایی با آهنگسازان برجسته:

Carl Stalling: (1891-1972) Mickey Mouse Series

Scott Bradley: (1891-1977) Tom & Jerry Series

Milton Franklyn: (1897-1962) Bugs Bunny Series and Rocky & Mugsy

Shirley Walker: (1945-2006) Superman

William Vall: (1911-1971) Loony tunes

Alan Menken: (1949-) the Little Mermaid, Beauty and the Beast, Aladdin, Pocahontas, the Hunchback of the Notre Dame

Danny Elf man: (1953-) the nightmare before Christmas, The Simpsons

Frank Churchill: (1901-1942) Snow white and seven Dwarfs 1937, Bombi 1942

George Bruns: (1914-1983) Robin Hood 1973

Hans Florian Zimmer: Rango, Lion King, the Prince of Egypt

Henry Mancini: (1924-1994) the Pink Panther Theme 1963

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

نحوه تعامل کارگردان و آهنگسازف آشنایی با اصطلاحات فنی موسیقی متن برای رهبرد در تعامل سازنده تر، رسیدن به زبان مشترک با حفظ مسئولیت ها

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

کیفیت اثر، کیفیت اجرا، خروجی مناسب و متناسب با موضوع

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تابلو وایت برد، ماژیک چند رنگ، ویدیو پروژکشن، کامپیوتر مجهز به نرم افزارهای موسیقی، سیستم صوتی با کیفیتریال یک دستگاه پیانو و یک دستگاه سیتی سایزر مدرن به روز



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

تاریخ جامع موسیقی چهارجلدی، ترجمه دکتر بهزاد باشی، نشر آگاه، تاریخ موسیقی غرب نوشته: روی بنت، ترجمه پیام روشن، سازشناسی نوشته دکتر مسعودیه، مبانی نظری موسیقی ایرانی، نوشته گروه مولفین: پورتراب، اسعدی، فاطمی، علیزاده، افتاده، بیانی، دانشنامه سینمایی کتاب اول آهنگسازان فیلم، ترجمه بهزاد رحیمیان، هنر موسیقی فیلم، نوشته، جرج برت، ترجمه مرجان بی درنگ



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		انیمیشن سه بعدی (استاپ موشن) گرایش گرافیک	
عنوان درس به انگلیسی:	3D Animation (Stop Motion)	نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

شناخت تکنیک استاپ موشن در ساخت انیمیشن و گرافیک متحرک

اهداف ویژه:

- شناخت استاپ موشن و قابلیت های آن برای ساخت انیمیشن و گرافیک متحرک
- شناخت قوانین حرکت در پروژه های استاپ موشن
- توانایی متحرک سازی با تکنیک استاپ موشن و پیکسلیشن
- توانایی تبدیل ایده و سناریو به اثر استاپ موشن



پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. آشنایی کلی با فضای تولید استاپ موشن و عوامل تولید

۲. سناریو

۳. استوری بورد

۴. کانسپت و استایل فریم

۵. ساخت و ساز فضا

۶. ساخت کاراکتر

۷. نورپردازی

۸. قوانین انیمیشن

۹. انیمیت کاراکتر

۱۰. انیمیت اشیاء

۱۱. آشنایی با نرم افزار Dragonframe

۱۲. آشنایی با نرم افزارهای استاپ موشن برای موبایل

۱۳. آشنایی با استاپ موشن و تکنیک های رایج در آن

۱۴. صداگذاری

۱۵. Pixilation

۱۶. تمرین عملی برای pixilation

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- یک سیستم کامپیوتر با نصب نرم افزارهای مورد نیاز برای ساخت استاپ موشن

- دوربین عکاسی DSLR

- سه پایه دوربین

- نور



- میکروفن

- میز نور

- میز کار جهت چیدمان صحنه

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

-The Animator's Survival Kit, [Richard Williams](#)

- Stop Motion Animation: How to Make & Share Creative Videos, [Melvyn Ternan](#)

- Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models,
[Barry JC Purves](#)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		تدوین دیجیتالی (مبانی زیبایی شناسی تدوین و کاربری آن در نرم افزارهای دیجیتال)	
عنوان درس به انگلیسی:	Digital Editing	نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ عملی ☐ اجباری ☒	
تعداد واحد:	۲	تخصصی ☐ نظری-عملی ☒ اختیاری ☐	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

هدف کلی این درس آشنایی دانشجویان با مبحث گرافیک متحرک است . شناخت شاخه های مرتبط با این موضوع و به دست آوردن مهارت های اولیه برای تولید گرافیک متحرک از اهداف کلی این واحد درسی است.

اهداف ویژه:

سعی بر این است که در این درس علاوه بر شناخت کلی موشن گرافیک و شاخه های وابسته به آن، درک صحیحی از حرکت در کنار گرافیک ایجاد گردد. از اهداف ویژه این درس آشنایی دانشجویان با شاخه های متعدد موشن گرافیک و آمادگی اولیه آنها برای برخورد با این مقوله در آینده ی کاری آنهاست.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- ۱- آشنایی با تدوین و جایگاه آن در فرآیند تولید
- ۲- امکانات تدوین از جنبه هنری و تولید فیلم
- ۳- شناخت اصول تدوین تداومی و غیر تداومی
- ۴- شناخت مراحل تدوین
- ۵- تعاریف مربوط به نما، صحنه، سکانس
- ۶- شناخت خط فرضی در تدوین تداومی و راه‌های عبور از خط فرضی
- ۷- اصول خلاقانه و مکانیکی تدوین
- ۸- ریتم و ضرباهنگ
- ۹- تدوین دیالوگ
- ۱۰- آشنایی با نرم افزار Premiere
- ۱۱- شناخت امکانات و ابزارهای اولیه تدوین
- ۱۲- کار با لایه‌ها و افکتها
- ۱۳- تدوین چند دوربین در نرم افزار پریمیر
- ۱۴- خروجی گرفتن از نرم افزار

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- | | |
|---------------------------------|---------|
| فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال | ۳۰ درصد |
| آزمون پایان نیم سال | ۷۰ درصد |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:



- یک سیستم کامپیوتر با مشخصات فنی قابل قبول، برای مدرس به منظور اجرای نرم افزارهای متعدد که در این درس کاربرد دارند
- اسپیکر
- پروژکتور با کیفیت بالا

– اتصال به اینترنت

– کارگاه با تعداد کامپیوتر لازم برای دانشجویان به منظور انجام پروژه های عملی (سکوت در محیط کارگاه بسیار ضروری است)

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

Art of the Cut Steve Hullfish

Documentary Editing Principles and Practice Jacob Bricca

THE FILM EDITING ROOM HANDBOOK Norman Hollyn

Grammar of the EDIT Roy Thompson, Christopher Bowen

<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/tutorials.html>



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی تیتراژ	
عنوان درس به انگلیسی:		Title sequence design	
نوع درس و واحد عملی - نظری ۲		تخصصی	
پایه ☐ نظری ☐			
دروس هم‌نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

شناخت مسیر تولید طراحی تیتراژ و توانایی تولید تیتراژ برای یک فیلم سینمایی

اهداف ویژه:

- آشنایی با نمونه های موفق تیتراژ و توانایی تحلیل آنها

- شناخت جایگاه گرافیک در طراحی تیتراژ

- آشنایی با تکنیک های مختلف انیمیشن در طراحی تیتراژ



- ۱- آشنایی با تیتراژ و سیر تحول آن در سینما و تلویزیون
- ۲- مرور برخی از آثار قابل توجه در زمینه تیتراژ
- ۳- شناخت تکنیک های مختلف تولید تیتراژ
- ۴- تصاویر و آثار مرجع و شیوه استفاده از آنها
- ۵- ایده یابی
- ۶- طراحی استایل فریم و کانسپت
- ۷- طراحی استوری بورد
- ۸- قوانین ترکیب بندی
- ۹- قوانین طراحی گرافیک در تیتراژ
- ۱۰- فونت و تایپوگرافی در تیتراژ
- ۱۱- آشنایی با قابلیت های نرم افزاری برای تایپوگرافی
- ۱۲- متحرک سازی و کامپوزیت
- ۱۳- شناخت کلی نرم افزارهای سه بعدی
- ۱۴- کاربرد نرم افزارهای سه بعدی در ساخت تیتراژ
- ۱۵- رندر و کامپوزیت
- ۱۶- تدوین و صداگذاری

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۴۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۶۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- یک سیستم کامپیوتر با نصب نرم افزارهای مورد نیاز
- اسپیکر
- پروژکتور
- قلم نوری



-Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies, [Gemma Solana](#), [Antonio Boneu](#)

- Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web, [Yael Braha](#), [Bill Byrne](#)

- Film Title Sequences -A Critical Anthology, [Deborah Allison](#)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه گرافیک دیجیتالی (مبانی گرافیک متحرک)	
عنوان درس به انگلیسی:	Digital Graphics Workshop 5 (Basic Of Motion)	نوع درس و واحد: عملی - نظری ۲ تخصصی	
دروس پیش نیاز:	مبانی ارتباط بصری و طراحی خلاق	پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

هدف کلی این درس آشنایی دانشجویان با مبحث گرافیک متحرک است. شناخت شاخه های مرتبط با این موضوع و به دست آوردن مهارت های اولیه برای تولید گرافیک متحرک از اهداف کلی این واحد درسی است.

اهداف ویژه:

سعی بر این است که در این درس علاوه بر شناخت کلی موشن گرافیک و شاخه های وابسته به آن، درک صحیحی از حرکت در کنار گرافیک ایجاد گردد. از اهداف ویژه این درس آشنایی دانشجویان با شاخه های متعدد موشن گرافیک و آمادگی اولیه آنها برای برخورد با این مقوله در آینده ی کاری آنهاست.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- ۱- تاریخچه گرافیک متحرک
- ۲- شناخت تکنیک‌های تولید موشن گرافیک
- ۳- آشنایی با روند ساخت و خط تولید آثار موشن گرافیک
- ۴- آشنایی با سناریو نویسی برای موشن گرافیک
- ۵- آشنایی با استوری بورد و استوری ریل
- ۶- آشنایی با نرم افزار متحرک سازی (افترافکت)
- ۷- آشنایی با صداگذاری و موسیقی برای موشن گرافیک
- ۸- آشنایی با فرمت‌های استاندارد تصویر و تصویر متحرک

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد
- آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- یک سیستم کامپیوتر با مشخصات فنی قابل قبول، برای مدرس به منظور اجرای نرم افزارهای متعدد که در این درس کاربرد دارند
- اسپیکر
- پروژکتور با کیفیت بالا
- اتصال به اینترنت
- کارگاه با تعداد کامپیوتر لازم برای دانشجویان به منظور انجام پروژه‌های عملی (سکوت در محیط کارگاه بسیار ضروری است)



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

Design for Motion Austin Shaw

Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics Jon Krasner

Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up Ian Crook and Peter
Beare

<https://www.videocopilot.net/>

<https://creativecow.net/>

<https://motionographer.com/>



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه گرافیک دیجیتالی (گرافیک متحرک پیشرفته)	
عنوان درس به انگلیسی:	Digital Graphics Workshop 6 (Advanced Motion Graphics)	نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ تخصصی	
دروس پیش نیاز:	مبانی گرافیک متحرک	پایه ☐	نظری ☐
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒	عملی ☐
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐	نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

کسب مهارت برای تولید آثار گرافیک متحرک و آشنایی با تکنیک های مختلف در تولید

اهداف ویژه:

- به دست آوردن مهارت در به کارگیری شیوه های مختلف ساخت آثار موشن گرافیک
- شناخت دقیق مراحل تولید
- شناخت نرم افزارهای مختلف و کارکرد آنها (عموما در فضای دو بعدی)



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- آشنایی با پلاگین‌های کاربردی در نرم افزار افترافکت
- آشنایی با اهمیت تدوین در ساخت موشن گرافیک
- آشنایی با صداگذاری و موسیقی و تدوین فایل‌های مربوط به موسیقی و صدا
- کسب مهارت در دوربین گذاری و فضای ۲.۵ بعدی
- به نتیجه رساندن یک پروژه کامل گرافیک متحرک
- آشنایی اولیه با کاربرد نرم افزارهای سه بعدی در ساخت موشن گرافیک
- ارائه پروژه پایان ترم و آشنایی با نحوه دفاع از پروژه

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد
- آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- یک سیستم کامپیوتر با مشخصات فنی قابل قبول، برای مدرس به منظور اجرای نرم افزارهای متعدد که در این درس کاربرد دارند
- اسپیکر
- پروژکتور با کیفیت بالا
- اتصال به اینترنت
- کارگاه با تعداد کامپیوتر لازم برای دانشجویان به منظور انجام پروژه های عملی (سکوت در محیط کارگاه بسیار ضروری است)



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

Design for Motion Austin Shaw

Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics Jon Krasner

Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up Ian Crook and Peter
Beare

<https://www.videocopilot.net/>

<https://creativecow.net/>

<https://motionographer.com/>



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه گرافیک دیجیتالی (C4D سه بعدی)	
عنوان درس به انگلیسی:		Digital Graphics Workshop 7 (introduction to 3d software (Maxon Cinema 4D))	
نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ تخصصی			
پایه ☐ نظری ☐		مبانی گرافیک متحرک گرافیک متحرک پیشرفته	
دروس هم نیاز:			
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐			
تعداد واحد:		۲	
تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒		۶۴	
تعداد ساعت:			
پایان نامه ☐			

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

کسب مهارت در به کارگیری نرم افزار سه بعدی جهت ساخت پروژه های گرافیک متحرک

اهداف ویژه:

- شناخت فضای نرم افزار سه بعدی cinema4D و قابلیت های آن
- ارتباط نرم افزار سینما فوردی با نرم افزار افتر افکت
- آشنایی با مبحث کامپوزیت به صورت کلی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- تاریخچه نرم افزارهای سه بعدی
- تفاوت نرم افزارهای سه بعدی با نرم افزارهای دو بعدی
- شناخت محیط نرم افزار سینما فوردی
- آشنایی با مبحث مدل سازی
- آشنایی با مبحث نورپردازی
- آشنایی با مبحث انیمیت در فضای سه بعدی
- آشنایی با دوربین گذاری در نرم افزار سه بعدی
- آشنایی با متریال و جنسیت در نرم افزار سه بعدی
- آشنایی با رندر در نرم افزار سینما فوردی
- آشنایی با کامپوزیت تصاویر سه بعدی
- رندر نهایی و خروجی گرفتن

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- | | |
|---------------------------------|---------|
| فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال | ۴۰ درصد |
| آزمون پایان نیم سال | ۶۰ درصد |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- یک سیستم کامپیوتر با مشخصات فنی قابل قبول، برای مدرس به منظور اجرای نرم افزارهای متعدد که در این درس کاربرد دارند
- اسپیکر
- پروژکتور با کیفیت بالا
- اتصال به اینترنت
- کارگاه با تعداد کامپیوتر لازم برای دانشجویان به منظور انجام پروژه های عملی (سکوت در محیط کارگاه بسیار ضروری است)



MAXON Cinema 4D R20: A Detailed Guide to Texturing, Lighting, and Rendering
Editorial Staff

Cinema 4D Beginner's Guide [Jen Rizzo](#)

<https://www.maxon.net>

<https://greyscalegorilla.com>



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه گرافیک دیجیتالی (هویت بصری (گرافیک تلویزیونی))	
عنوان درس به انگلیسی:	Digital Animation Workshop 8 (Identity Of TV Graphics)	نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ تخصصی	
دروس پیش نیاز:	کارگاه گرافیک دیجیتالی (مبانی موشن گرافیک) کارگاه گرافیک دیجیتالی (موشن گرافیک) کارگاه گرافیک دیجیتالی (C4d سه بعدی)	پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

شناخت هویت بصری تلویزیونی

اهداف ویژه:

- شناخت استانداردهای هویت بصری تلویزیونی

- توانایی تولید هویت بصری برای یک برنامه تلویزیونی

- آسیب شناسی گرافیک شبکه های تلویزیونی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- تعریف برند
- عناصر تشکیل دهنده هویت بصری
- روند تفکر خلاقانه در تولید هویت بصری
- مراحل دیزاین هویت بصری
- تصویر در برندسازی
- آینده نگری در برند
- دیزاین برای موشن
- گرافیک تلویزیونی
- آسیب شناسی گرافیک تلویزیونی
- طراحی بسته گرافیک برای یک برنامه تلویزیونی
- پروژه عملی طراحی گرافیک برای یک شبکه تلویزیونی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد
- آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- یک سیستم کامپیوتر با نصب نرم افزارهای مورد نیاز
- اسپیکر
- پروژکتور
- قلم نوری



- Television Graphics - From Pencil to Pixel, [Douglas Merritt](#) · 1987
- Brand Identity for Television, [Martin Lambie-Nairn](#), 1997
- Broadcast Graphics On the Spot, [Richard Harrington](#), 2005



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		مبانی ارتباط بصری و طراحی خلاق	
عنوان درس به انگلیسی:	Visual communication based on creative imagination	نوع درس و واحد : نظری ۲ پایه	
دروس پیش نیاز:	طراحی ۱ و ۲	پایه ■ نظری ■	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☐	
تعداد ساعت:	۳۲	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

در این درس دانشجویان با مبانی ارتباطات تصویری و چگونگی طراحی خلاق به جهت آماده شدن برای طراحی در فضاهای انیمیشن و موشن گرافیکس آشنا خواهند شد.

اهداف ویژه:

مهمترین هدف از این درس، ایجاد نگاه متفاوت به پیرامون و خلاقیت در ایجاد تصاویر ذهنی و عینی است. از سویی با برخی از مفاهیم ارتباط تصویری نیز، برای گرافیک متحرک و انیمیشن آشنا می شوند.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- ۱- تعریف و توضیح ارتباط تصویری و طراحی خلاق
- ۲- آشنایی با برخی از مفاهیم مهم ارتباط تصویری: همچون گشتالت، تباین، تضاد، تراکم، تبدیل، غرابت و ...
- ۳- طراحی انواع بافت در اشکال نامنظم: به طور مثال؛ ترام، موج، اپتیک، سیم پیچ و ... و استفاده از آنها در اشکال متنوع
- ۴- مفهوم حجم، نور و سایه در طراحی و استفاده آنها در اشکال پیچیده همچون چیدمانهای سنگی و ساختمانهای تو در تو
- ۵- شناخت و به کارگیری فضای مثبت و منفی در طراحی و دیزاین
- ۶- برهم افتادگی اشیاء برای شناخت طراحی های شلوغ و برهم افتادن سایه روشن ها و انعکاس ها
- ۷- طراحی با استفاده از اشیاء روی میز و ذهنی جهت ساختن یک شهر خیالی به جای اشیاء روی میز
- ۸- طراحی یک کاراکتر ساده در یک پوزیشن به شکل مفتولی، لاغر، با لباس، با شل، سیلوئت، اسکیس، بادکنکی، اغراق شده و ... و تلفیق آنها با اشیاء جلسات گذشته
- ۹- اغراق در اشیاء پیرامون به وسیله دراز شدن، پیچیده شدن، ضخامت و ...
- ۱۰- طراحی افزایشی. (نوعی طراحی که بخشی از اثر توسط دانشجو در محیط کشیده می شود و مابقی آن در سر کلاس به صورت تصور ذهنی با همان شخصیت خطوط اضافه خواهد شد) + طراحی پر دیتل (در این تمرین بخشی از اشیاء و حتی حشرات ریز به صورت ماکرو و با جزئیات جهت شناخت و دقت به اجزاء کوچک، طراحی می شود.
- ۱۱- طراحی از فیگورها، اغراق با توجه به تمرینهای قبلی و تبدیل کردن آنها به مجسمه چوبی، سنگی یا فلزی + طراحی با چشمان کاملاً بسته (در این تمرین چهره کاراکتر با چشم باز کشیده می شود و لباس و دست و پای او با چشم بسته جهت تقویت ذهن و همراهی آن با دست، طراحی می گردد.
- ۱۲- اغراق در اعضاء و جوارح حیوانات و انسان و تاثیر آن بر معماری و فضای پیرامون
- ۱۳- طراحی ذهنی از کاغذ و پارچه مچاله شده و ابرهای آسمان
- ۱۴- اضافه کردن دست و پا و چرخ به اشیاء و میوه ها
- ۱۵- تمرین طراحی برای درک زوم این و کات در ۴ پلان با اندازه های کلوزآپ تا اکستریم لانگ شات
- ۱۶- تصویرسازی یک پارگراف داستانی با توجه به تمرینهای گذشته



۱۸- مورف در چهار فریم+ طراحی از محیط بسیار شلوغ بوسیله هاشورهای عمودی یا افقی

۱۹- استفاده از اشیاء کوچک بعنوان اشیاء گول پیکر + تبدیل حیوانات اغراق شده در جلسات گذشته به سنگ و آجر بعنوان سر درب ورودی یک شهر و یا معماری ساختمان های یک شهر

۲۰- مو و لباس اغراق شده و مبدل شده . مانند شخصیتی که موهایش برگ درختان است

۲۱- تغییر واقعیت در اشیاء پیرامون. مانند روزنامه ای که قطار از عکس آن بیرون آمده است.

۲۲- تمرین های آزاد همچون استخراج کاراکتر از لکه های رنگی، ساخت بافت های منظم با تکنیک های متنوع، و طراحی ذهنی گروهی بر روی یک کاغذ

و ...

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

در این کلاس هر جلسه مفاهیم مربوط به دانشجو انتقال داده می شود و سپس دانشجو با فکر و انجام آن تمرین و هماهنگی با استاد کار را به نتیجه می رساند. در آخر نیز در سر کلاس آنرا تکمیل می کند.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

برای هر جلسه از کلاس و انجام تمرین ها نمره ای در نظر گرفته می شود و در پایان در کنار ژورمان نهایی، فعالیت ها و خلاقیت های طول ترم مورد ارزیابی قرار می گیرد.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی، سیستم کامپیوتری برای ارائه استاد و تجهیزات کارگاه طراحی، همچون آبرنگ، آب مرکب، گواش، پاستل، مداد رنگی و کاغذهای متنوع برای انواع طراحی



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- مبادی سواد بصری، ۱۳۸۸، دونیس ا. داندیس، ترجمه مسعود سپهر، انتشارات سروش، تهران.

- کلیدهای طراحی، ۱۳۹۳، برت دادسون، ترجمه فریبرز فرید افشین و مریم سعیدی، نشر آبان، تهران

- اصول فرم و طرح، ۱۳۸۰، ویسوس ونگ، ترجمه آزاده بیداربخت، نسترن لواسانی

- Katherine A. Hughes, Graphic Design, Learn It, Do It, CRC Press (2019)

- Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips - Graphic Design_ The New Basics_ Second Edition, Revised and Expanded-Princeton Architectural Press (2015)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		مبانی هنرهای تجسمی	
عنوان درس به انگلیسی:	Visual Arts Basics	نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:	طراحی ۱	تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

در این درس دانشجویان با مبانی و پایه گرافیک آشنا می شوند.

اهداف ویژه:

مهمترین هدف از این درس، فهم صحیح از مبانی مورد استفاده در تصاویر ثابت و متحرک است.

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- آشنایی با نقطه، خط، سطح، و عناصر سازنده تصویر و نقش و کاربرد هر کدام در تصاویر

۲- شناخت بافت، شکل، اندازه، جهت ها، تناسبات، رنگ ها و ارزش رنگی



۳- هارمونی، تشابه، تضاد، تعادل، غرابت، تقارن، تباین، سبکی و سنگینی و ...

۴- وحدت و کثرت، تراکم و ...

۵- تنوع و تکرار، ریتم، حرکت، تناسب و ...

۶- ترکیب بندی و کمپوزیسیون

۷- شبیه سازی، رمز، انتزاع و ...

۸- انواع فضای تجسمی

۹- شناخت برخی از سبکهای هنری

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

در این کلاس هر جلسه مفاهیم مربوط به دانشجو انتقال داده می شود و سپس دانشجو با فکر و انجام آن تمرین و هماهنگی با استاد کار را به نتیجه می رساند. در آخر نیز در سر کلاس آنرا تکمیل می کند.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

برای هر جلسه از کلاس و انجام تمرین ها نمره ای در نظر گرفته می شود و در پایان در کنار ژورمان نهایی، فعالیت ها و خلاقیت های طول ترم مورد ارزیابی قرار می گیرد.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی، سیستم کامپیوتری برای ارائه استاد . و تجهیزات کارگاه طراحی، همچون قلم های طراحی، راپید، روان نویس، آبرنگ، آب مرکب، گواش، پاستل، مداد رنگی و کاغذهای متنوع برای انواع طراحی



چ (فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- مبادی سواد بصری، ۱۳۸۸، دونیس ا. داندیس، ترجمه مسعود سپهر، انتشارات سروش، تهران.

- اصول فرم و طرح، ۱۳۸۰، ویوس ونگ، ترجمه آزاده بیداربخت، نسترن لواسانی

- Katherine A. Hughes, Graphic Design, Learn It, Do It, CRC Press (2019)

- Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips - Graphic Design_ The New Basics_ Second Edition, Revised and Expanded-Princeton Architectural Press (2015)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		انیمیشن تعاملی	
عنوان درس به انگلیسی:		Interactive Animation	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۳		اصلی و تخصصی	
پایه ☐ نظری ☐		نویسندگی برای تصویر متحرک زیبایی شناسی هنرهای دیجیتال	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۳	
تعداد ساعت:		۸۰	
تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒		پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با مفهوم تعامل و فرآیندهای چرخه‌ای مبتنی بر کنش و واکنش در برنامه‌سازی برای رسانه‌های دیجیتال از طریق گذر از داستانگویی خطی به داستانگویی تعاملی

اهداف ویژه:

- درک تفاوت‌های میان انیمیشن تعاملی با بازی‌های رایانه‌ای؛
- آشنایی با نحوه به کارگیری گراف‌ها برای تشخیص ساختار داستان و پیدا کردن نقاط اینتراکتیو سازی؛
- شناخت انواع رسانه‌های تعاملی؛
- آشنایی مقدماتی با اصول برنامه‌نویسی رایانه‌ای به منظور درک چگونگی ساخت انیمیشن تعاملی بر مبنای داستانگویی تعاملی؛



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- آشنایی با مفهوم تعامل و درک تفاوت‌های میان انیمیشن تعاملی با بازی‌های رایانه‌ای
- آشنایی با ساختارهای مختلف داستانگویی و نحوه ترسیم گراف‌ها
- معرفی ژانر داستانی هایپر تکست فیکشن
- روش‌های ایجاد غوطه‌وری (Immersion) در داستان به منظور بالابردن سطح تعامل
- چگونگی گذار از داستانگویی خطی به داستانگویی تعاملی
- معرفی پرده‌های داستانی برای پیدا کردن نقاط اینتراکتیو سازی
- آشنایی با رسانه‌های اینتراکتیو صفحه‌مبنا و غیر صفحه‌مبنا (Screen-based and Non Screen-based Media)
- معرفی اصول طراحی فلوچارت
- آشنایی با محیط نرم افزار ادوب انیمیت (از نرم افزارهای دیگری نظیر یونیتی نیز برای آموزش نحوه کدنویسی برای ساخت انیمیشن تعاملی، می‌توان بهره جست).
- کدنویسی مقدماتی در محیط نرم‌افزار به منظور آشنایی با زیرساخت یک محیط تعاملی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

در این درس علاوه بر آموزش‌های نظری می‌بایست به‌طور هفتگی تمرینات متناسب با مفاهیم آموزش داده شده نیز ارائه شود. از این رو به چالش کشیدن مهارت‌های دانشجویان در داستانگویی به نحوی که بتوانند مخاطبان خود را به شرکت در روند داستان دعوت کنند یکی از مهم‌ترین اهداف این درس است. ارائه تمرین‌های طراحی گراف، تشخیص ساختار داستانی، اینتراکتیو سازی، و تبدیل گراف به فلوچارت جز لاینفک این واحد درسی محسوب می‌شود. پیشنهاد می‌شود که برای انجام تمرینات، دانشجویان به گروه‌های مشخصی از ابتدای ترم تقسیم شوند تا مفاهیم تعامل و چرخه پرسش، انتخاب، و پاسخ/بازخورد را در ضمن کار گروهی به خوبی دریافت کنند.



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

آموزش از طریق اسلایدهای پاورپوینت صورت می‌گیرد و تمرین‌ها به شکل فتوکپی میان گروه‌ها تقسیم می‌شوند.

در ارائه این درس، انجام یک بازدید علمی از محیط شهرسازی یا هر مکان تفریحی دیگری که به تکنولوژی وی آر (VR) مجهز است، برای درک بهتر جایگاه رسانه‌های تعاملی در زندگی آینده و صنعت سرگرمی بسیار موثر خواهد بود.

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- Crawford, Chris (2012), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, 2nd edition, New Riders.
- Lacombe, P. & Feraud, G. (2019), *Writing an Interactive Story*, CRC Press
- Miller, Carolyn (2014), *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 3rd Edition, Routledge.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		درک و بیان بصری	
عنوان درس به انگلیسی:		Visual Literacy	
نوع درس و واحد: نظری ۳ پایه			
دروس پیش نیاز:		مبانی ارتباطات بصری و طراحی خلاق	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:		۳	تخصصی ☐ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:		۴۸	اختیاری ☐ پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آموزش مجموعه‌ای از مهارت‌ها به دانشجویان که آنان را قادر سازد تا به درک، تفسیر، ارزیابی، به کارگیری و خلق تصاویر و رسانه‌های تصویری بپردازند.

اهداف ویژه:

- آموزش صحیح دیدن به مثابه عملی هدفمند که با تحلیل و درک تصاویر آغاز شده و به تقویت روند بخاطر سپاری، یادآوری، و انتقال منجر شود؛
- آموزش دستور زبان بصری؛
- آشنایی با اصول روانشناختی ادراک بصری؛
- به کارگیری قوانین سواد بصری برای خلق داستان مصور (کمیک)؛



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- تعریف سواد بصری
- معرفی ویژگی‌های عمومی داستان‌های مصور در کمیک‌استریپ و مانگا
- آشنایی با خصوصیات و دسته‌بندی پیام‌های بصری
- معرفی اصول ترکیب‌بندی و نحوه به کارگیری آنها در خلق داستان مصور چهار-پنلی
- آشنایی با قوانین گشتالت و تبیین مولفه‌های موثر بر ادراک بصری
- مروری بر عناصر اولیه در ارتباط بصری و آشنایی با نظریات آرنه‌ایم
- روش‌های تشریح پیام بصری و چگونگی گسترش داستان در کمیک
- معرفی قوانین تضاد و تاکید به منظور خلق کاراکتر از منظر ویژگی‌های درونی و روانشناختی
- بررسی ارتباط میان فرم با محتوا در خلق بصری

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

باتوجه به هدف خاص این درس که آموزش اصول سواد بصری به منظور به کارگیری عملی آنها در خلق داستان مصور است، بهتر است آموزش با تمرینات متفاوتی از مصورسازی متن داستانی برای مراحل اولیه و خلق مستقیم داستان مصور در پنل‌های چهارتایی و هشت‌تایی در مراحل پیشرفته‌تر همراه باشد تا توان انتقال مفاهیم بصورت تصویری را در دانشجویان افزایش دهد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال	۴۰ درصد
آزمون پایان نیم‌سال	۶۰ درصد



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- داندیس، دونیس ا (۱۳۹۲)، مبادی سواد بصری، ترجمه مسعود سپهر، انتشارات صدا و سیما
- لبرگ، کریستیان (۱۳۸۹)، دستور زبان بصری، ترجمه امیر محمد نصیری، نشر چشمه
- آرنه‌ایم، رودلف (۱۳۹۸)، هنر و ادراک بصری، ترجمه مجید اخگر، سازمان سمت
- مک کلود، اسکات (۱۳۹۸)، هنر کمیک ۱، ترجمه رامین رحیمی، انتشارات آبان
- مک کلود، اسکات (۱۳۹۸)، هنر کمیک ۲، ترجمه فرناز خوشبخت، انتشارات آبان
- Fisher, Douglas B. & Frey, Nancy (2008), *Teaching Visual Literacy: Using Comic Books, Graphic Novels, Anime, Cartoons, and More to Develop Comprehension and Thinking Skills*, Corwin Press.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		زیبایی‌شناسی هنرهای دیجیتال	
عنوان درس به انگلیسی:		Aesthetics of Digital Art	
نوع درس و واحد: نظری ۳		اصلی و تخصصی	
دروس پیش‌نیاز:		فلسفه هنر	
دروس هم‌نیاز:		تخصصی اجباری	
تعداد واحد:		۳	تخصصی اختیاری
تعداد ساعت:		۴۸	پایان‌نامه

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

درک ویژگی‌های زیبایی‌شناختی فرهنگ دیجیتال معاصر با تمرکز ویژه بر حوزه انیمیشن و موشن گرافیک

اهداف ویژه:

- آشنایی با شباهت‌ها و تفاوت‌های اساسی میان زیبایی‌شناسی آنالوگ و زیبایی‌شناسی دیجیتال؛
- آشنایی با نظریات اساسی در حوزه زیبایی‌شناسی دیجیتال؛
- بررسی تأثیرات رسانه‌های دیجیتال بر ادراک عمومی و فرهنگ معاصر؛
- آشنایی با گونه‌های هنری پیشگام در عرصه هنرهای دیجیتال؛



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- معرفی اصول و جایگاه هارمونی در درک زیبایی شناختی
- آشنایی با مکتب زیبایی شناسی وابی-سابی برای درک تفاوت‌های میان زیبایی شناسی آنالوگ با زیبایی شناسی دیجیتال
- ادراک رنگ و اصول طراحی فیلمنامه رنگی در فیلم و انیمیشن
- اصول زیبایی شناختی انیمیشن هیبرید
- مروری بر نظریات زیبایی شناختی پست مدرن: اپروپریشنیسم (Appropriationism)، سوپرفلت (Superflat)، و...
- معرفی نیو-مدیا (New Media) و فرهنگ سایبری (Cyber-Culture)
- فتورنالیسم و هایپررئالیتی
- بررسی جایگاه نظریه جبر تکنولوژیکی در شکل‌گیری ادراک زیبایی شناختی
- بررسی تاثیر پدیده دره وهمی (Uncanny Valley) بر آینده شبیه‌سازی‌های رایانه‌ای

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

با توجه به این موضوع که بخش گسترده‌ای از این واحد درسی به ارائه مطالب نظری در باب زیبایی شناسی دیجیتال اختصاص دارد، به منظور سنجش میزان یادگیری دانشجویان از مفاهیم آموزش داده شده بهتر است از همان ابتدای ترم پروژه عملی متناسب با اصول هارمونی و رنگ در رسانه‌های دیجیتال برای دانشجویان تعریف شود و همگام با مطالب نظری ارائه شده در کلاس پیش برده شود. ضمن اینکه، ارائه سمیناری به صورت اختیاری از سوی دانشجویان که در آن به تحلیل یک اثر هنری دیجیتال از منظر اصول تئوریک آموزش داده شده پردازند نیز می‌تواند ادراک دانشجویان را از مفاهیم تدریس شده افزایش دهد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۴۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۶۰ درصد



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

آموزش از طریق اسلایدهای پاورپوینت صورت می‌گیرد و پروژه عملی متناسب با سرفصل نظری به صورت هفتگی بازبینی و تصحیح می‌شود.

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- مک آیور لوپس، دومینیک (۱۳۹۷)، *فلسفه هنر رایانه‌ای*، ترجمه عرفان قادری، انتشارات ققنوس
- Gronlund, Melissa (2016), *Contemporary Art and Digital Culture*, Routledge.
- Herhuth, Eric (2017), *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture*, University of California Press.
- Hoy, Meredith (2017), *From Point to Pixel: A Genealogy of Digital Aesthetics*, Dartmouth College Press.
- Manovich, Lev (2002), *The Language of New Media*, The MIT Press.
- Manovich, Lev (2018), *AI Aesthetics*, Strelka Press.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		فلسفه هنر	
عنوان درس به انگلیسی:		Philosophy of Art	
نوع درس و واحد: نظری ۳ پایه			
دروس پیش نیاز:		فلسفه ۱ و ۲	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☐ عملی ☐ نظری ☒	
تعداد واحد:		۳	تخصصی ☐ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:		۴۸	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

فراهم آوردن مبانی مفهومی برای نقد هوشمندانه و آگاهانه در جهت دستیابی به دریافت صحیحی از معنای هنر، اثر هنری و ارزش زیبایی شناختی

اهداف ویژه:

- آشنایی با چهار نظریه اصلی در تعریف هنر: بازنمایی، بیان، فرمالیسم، زیبایی شناسی؛
- مرور نظریات تکمیلی نظیر تقلید، نوبازنمایی، دربارگی، قرارداد گرایی، نمونه نمایی، نئوفرمالیسم و ...؛
- آشنایی با معیارها و روش های نقد، تاویل، و ارزیابی یک اثر هنری؛



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- هنر چیست؟ (مقدمات و مباحثه)
- نظریه تقلید یا محاکات
- نظریه بازنمایی
- نظریه نوبازنمایی و نقد دیدگاه‌های نلسون گودمن
- نظریه بیان
- مرور نظریات تولستوی، کالینگ‌وود، و کروچه در باب هنر
- نظریه فرمالیسم، نئو فرمالیسم، و بررسی دیدگاه‌های کلایو بل و راجر فرای
- نظریه زیبایی‌شناسی
- اصول داوری و مفهوم فاصله زیبایی‌شناختی
- روش‌های نقد و ارزیابی هنری
- بررسی جایگاه نیت مولف و انتظارات مخاطبان در نقد هنری
- بررسی ارتباط میان هنر و اخلاقیات

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

شایسته است که در ارائه این درس، در کنار معرفی و بررسی نظریات فلسفی، از بحث و تبادل نظر با دانشجویان در باب مفاهیم و موضوعات مطرح شده و نیز سنجش ارزش هنری آثار مختلف (از جمله آثار هنری ایرانی و اسلامی، کلیپ‌های فیلم و انیمیشن انتزاعی و مستند، و مانند آنها) بهره گرفته شود تا در طی مباحثات دانشجویان قادر شوند تا به صورت فعال به بهره‌گیری از نظریات فلسفی در باب ماهیت هنر بپردازند.

برای سمینار این درس پیشنهاد می‌شود که از دانشجویان خواسته شود برای "زیبایی" یک مصداق عینی پیدا کنند و با بحث و استدلال و بهره‌گیری از معیارهای داوری آموزش داده شده بتوانند رابطه این شی/موجودیت زیبا با هنر را اثبات و یا رد نمایند.



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۳۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۷۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- شپرد، آن (۱۳۹۶)، مبانی فلسفه هنر، ترجمه علی رامین، نشر علمی و فرهنگی
- کارول، نوئل (۱۳۹۲)، درآمدی بر فلسفه هنر، ترجمه صالح طباطبایی، فرهنگستان هنر
- لاکست، ژان (۱۳۹۸)، فلسفه هنر، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی، نشر ماهی
- گراهام، گوردون (۱۳۹۲)، فلسفه هنرها، ترجمه مسعود علیا، نشر ققنوس
- هاوس کلر، میثائل (۱۳۹۷)، هنر چیست (مواضع زیبایی شناسی از افلاطون تا دانتو)، ترجمه رحمان افشاری،



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه دیجیتالی (طراحی خلاقانه شخصیت)	
عنوان درس به انگلیسی:	Creative Character Design	نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:	طراحی ۱ و ۲	پایه ☐	نظری ☐
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒	عملی ☐
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐	نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

برگزاری حداقل یک جلسه از کلاس در فضای باز مانند محیط پارک برای تمرین طراحی حرکتی و درک ریتم

هدف کلی:

آموزش اصول طراحی شخصیت های بدیع و خلاقانه بر مبنای قوانین آناتومی طراحی کاراکتر در صنعت انیمیشن با ایده گرفتن از واقعیت پیرامونی دانشجویان با هدف کاهش امکان کپی برداری صرف از گستره وسیع کاراکترهای موجود در رسانه ها

اهداف ویژه:

طراحی شخصیت های پویا و برخوردار از انرژی بصری به گونه ای که بتواند علاوه بر حضور در فیلم های انیمیشنی، در سایر حوزه های صنعت سرگرمی، نظیر بازی های رایانه ای، کمیک استریپ، و تبلیغات نیز مورد استفاده قرار بگیرند.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- آشنایی با اشتباهات رایج در طراحی کاراکتر
 - طراحی مبتنی بر اشکال
 - اهمیت درک ریتم و خط کنش در نمایش انرژی فیگور
 - معرفی الگوهای استاندارد در حوزه طراحی کاراکتر
 - اصول مفصل بندی و طراحی پُز-شیت (Pose Sheet)
 - طراحی از درون به بیرون: بهره گیری از روانشناسی شخصیت (Personality Psychology) در تعریف ویژگی های درونی کاراکترها
 - اصول حرکت از واقعیت به سمت فانتزی در شکل دهی به کاراکتر و طراحی کاراکتر شیت (Character Sheet)
 - الگوهای دفورمیشن: تفاوت خلق کاراکتر در تولید هنری در برابر تولید صنعتی- طراحی مدل شیت (Model Sheet)
 - کاراکتر فیوژن: توسعه کاراکترهای ترکیبی برای حضور در چند رسانگی (Media Mix) - طراحی سایز شیت (Size Sheet)
- ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف: این دوره به منظور آشنایی دانشجویان با جایگاه طراحی کاراکتر در صنعت سرگرمی و شناخت اصول طراحی کاراکتر با ایده گرفتن از واقعیت برنامه ریزی شده است. مباحث این دوره آموزشی می تواند در سطح پیشرفته با تدریس اصول آنتروپومورفیسم، طراحی مبتنی بر نمایش نیروها (Force Character Design)، طراحی فضا برای شخصیت ها، و اصول رنگ آمیزی کاراکتر دنبال شود و ترسیم احساسات (Emotion Sheet) و تغییرات سنی شخصیت ها (Age Sheet) را نیز دربرگیرد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

1. *Creative Character Design* (2011) by Bryan Tillman
2. *Character Design from the Ground Up* (2014) by Kevin Crossley
3. *Drawing Basics and Video Game Art* (2012) by Chris Solarski
4. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* (2015) by Robin James Stuart Sloan



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

کارگاه دیجیتالی (کارگردانی پیشرفته)		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد عملی - نظری ۲ اصلی و تخصصی	Advanced Directing: Character-Driven Directing	عنوان درس به انگلیسی:
پایه ☐ نظری ☐	کارگاه دیجیتال (مبانی کارگردانی) کارگاه دیجیتال (طراحی کاراکتر)	دروس پیش نیاز:
تخصصی ☐ عملی ☐ اجباری ☒		دروس هم نیاز:
تخصصی ☐ نظری-عملی ☒ اختیاری ☐	۲	تعداد واحد:
پایان نامه ☐	۶۴	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

آموزش مهارت‌های خاص کارگردانی انیمیشن از طریق تمرکز بر تعریف پروتاگونیست و اعمال محدودیت‌های زمانی و مکانی بر نحوه گسترش پلات به منظور آشناسازی دانشجویان با محدودیت‌های عملی و صنعتی تولید فیلم انیمیشنی

اهداف ویژه: ساخت انیماتیک بر مبنای متحرک‌سازی بسیار محدود به نحوی که برای تبدیل به فیلم دانشجویی یا استفاده در پروژه پایان‌نامه کاملاً آماده باشد.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- معرفی قوانین پایه کارگردانی انیمیشن، تعریف ژانر و راهکارهای محدودسازی زمان فیلم
- ابزارهای کارگردانی انیمیشن: تعریف پروتاگونیست و کاراکترهای جانبی
- ضرورت‌های کارگردانی: مدیریت پروژه انیمیشنی
- روند اقتباس: مبانی داستانگویی از منظر کارگردان انیمیشن
- توسعه داستان به کمک آنترپوپومورفیسم
- دراماتیک‌سازی اثر به کمک اسکریپت بریک‌داون (Script Breakdown)
- اصول دکوپاژ در انیمیشن: کارگردانی تئاتری (بازی-محور) در برابر کارگردانی ترازیشنال (نمای متحرک/مقاطع)
- آشنایی با زبان خاص انیمیشن: اصطلاحات تعریف شده از سوی پل ولز
- قوانین تبدیل استوری بورد به انیماتیک

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف: تمام مراحل تدریس در این دوره با تمرکز بر پروژه‌های فردی دانشجویان انجام می‌گیرد و در طول ترم، توسعه و تکمیل پلات نهایی به موازات آموزش اصول میزاسن، فضاسازی، و زمانبندی هر نما صورت می‌پذیرد. استفاده از اسکریپت بریک‌داون فیلم زنده و کار در چارچوب ژانرهای کلیشه‌ای می‌تواند از راهبردهای مفید تدریس این دوره، در راستای کاهش هرچه بیشتر متحرک‌سازی‌های لازم برای ساخت انیماتیکی با ویژگی‌های انیمیشن محدود باشد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال ۷۰ درصد (کاراکتر شیت، فیلمنامه، تامبنیل، استوری بورد)

آزمون پایان نیم‌سال ۳۰ درصد (انیماتیک)

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:



- Wells, Paul (2006), *The Fundamentals of Animation*, Lausanne: AVA.
- Wells, Paul (1998), *Understanding Animation*, London: Routledge.
- Levy, David B. (20۰۹), *Animation Development: From Pitch to Production*, Allworth.
- Levy, David B. (2010), *Directing Animation*, Allworth.
- Bancroft, Tony (2013), *Directing for Animation: Everything You Didn't Learn in Art School*, Routledge



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		تاریخ انیمیشن	
عنوان درس به انگلیسی:		History of animation	
نوع درس و واحد: نظری ۲		اصلی و تخصصی	
پایه ☐ نظری ☒			
دروس پیش نیاز:			
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☒	
تعداد واحد:		۲	تخصصی ☐ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:		۳۲	اختیاری ☐
			پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با سیر شکل گیری سینمای انیمیشن، سبک ها و تجربه های اساتید و فیلمسازان مطرح در جهان.

اهداف ویژه:

شناخت وضعیت سینمای انیمیشن در ایران، با توجه به سیر کلی انیمیشن در جهان

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

حرکت و اهمیت آن در طول تاریخ

اولین اسباب بازی های متحرک سازی و سیر تحول آن



پیدایش سینما و توجه به تک فریم

پیدایش سینمای انیمیشن و اولین تجربه ها در رابطه با آن

تجربه های فیلمسازی انیمیشن در امریکا، اروپا، آسیا،

ویژگی های زاگرب، مانگا و اثرات آن

انجمن فیلمسازان بین المللی انیمیشن کانادا (NFBC)

انیمیشن در ایران، قبل و بعد از انقلاب

ن) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

تحلیل و بررسی سیر تحول انیمیشن، با رویکرد استفاده از تجارب تاریخی در دستیابی به چگونگی رشد و اعتلای انیمیشن ایران

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

تحقیق، پژوهش و ایجاد سوالات تحلیلی در چگونگی استفاده از تجارب گذشته

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات نمایش فیلم و عکس

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

یکصد سال سینمای انیمیشن، جیان البرتو بندازی، ترجمه سعید توکلیان

تاریخچه انیمیشن ایران و جهان، حسن امامی میبدی

تاریخچه انیمیشن در ایران، مهین جواهریان



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۱)		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲	Digital Animation Workshop 1 (animating 1)	عنوان درس به انگلیسی:
پایه ☐ نظری ☐		دروس پیش نیاز:
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐		دروس هم نیاز:
تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	۲	تعداد واحد:
پایان نامه ☐	۶۴	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☒ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

دانشجویان این درس می باید با اصول دوازده گانه انیمیشن و کاربرد مفاهیم فیزیک حرکت در متحرک سازی آشنا شوند و انواع حرکت های پایه را در تمرینات مختلف تجزیه و تحلیل و اجرا نمایند

اهداف ویژه:

دانشجویان با توجه به علم فیزیک حرکت، خصوصیت تخیل، ایجاز و اغراق را به مبانی علمی مربوطه اضافه نمایند.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

تأثیر تعداد فریم در حرکت

انواع حرکات تند، کند، و یکنواخت

اصول دوازده گانه انیمیشن و چگونگی کاربرد آن در حرکت

برخوردها و کنش و واکنش در حرکت

مفهوم سبکی و سنگینی در حرکت

حرکات لرزشی و ارتعاشی

تأثیر عمق و پرسپکتیو در حرکت

حرکات سیکل و تکراری

پروژه متحرک سازی کیسه

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ایجاد بستر لازم برای تجربه و تست حرکت های پیش بینی شده با توجه به علاقمندی دانشجو در حرکات متنوع و متفاوت

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

ارزشیابی بر اساس تمرینات کلاسی و ایجاد خلاقیت در چگونگی پیوستگی و ارتباط آنها با تدوین

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات نمایش، لایت باکس، امکان طراحی دیجیتال و نرم افزار تک فریم



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

دانستی های نجات بخش انیمیشن، ریچار ویلیامز

زمان بندی در انیمیشن، جان هالاس

متحرک سازی، بریستون بلر

مهارت های متحرک سازی دو بعدی، استیو رابرتس

ملاحظات در مورد بازنگری برنامه درسی (ویژه مجری)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۲)	
عنوان درس به انگلیسی:	Digital Animation Workshop 5 (animating 2)	نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:	کارگاه انیمیشن دیجیتالی ۱	پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ عملی ☐ اجباری ☒	
تعداد واحد:	۲	تخصصی ☐ نظری-عملی ☒ اختیاری ☐	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☒ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

دانشجویان می باید در این درس ضمن انتخاب یک کاراکتر، به متحرک سازی آن در واکنش به حرکات افکتیو پرداخته و در مرحله بعد به حرکات انتقالی کاراکتر بپردازند، آشنایی با حرکات کلی حیوانات چهار پا، پرندگان و حشرات نیز در کنار حرکات انسان از اهداف این درس می باشد

اهداف ویژه:

بررسی خصوصیات کلی زبان بدن در کاراکترانسان، حیوانات، پرندگان و حشرات و آنالیز تفاوت های حرکتی آنان

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

مفهوم بازیگری و زبان بدن در انیمیشن و طراحی مدل شیت و پزشیت



بررسی تاثیر حرکت در اجزا بدن با تمرین نفس کشیدن کاراکتر

متحرک سازی حرکات افکتیو (باران، برف، رعد و برق، و...) با واکنش درجای بدن کاراکتر نسبت به آنها

متحرک سازی انتقالی انسان (راه رفتن، دویدن، پرش و..)

میم و لیپ سینک

متحرک سازی حیوانات چهار پا

متحرک سازی پرندگان و حشرات

پروژه پایانی، اجرای یک بازی دو نفره

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ایجاد بستر لازم برای تجربه و تست حرکت های پیش بینی شده با توجه به علاقمندی دانشجو در حرکات متنوع و متفاوت

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

ارزشیابی بر اساس تمرینات کلاسی و ایجاد خلاقیت در چگونگی پیوستگی و ارتباط آنها با تدوین

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات نمایش، لایت باکس، امکان طراحی دیجیتال و نرم افزار تک فریم

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

دانستنی های نجات بخش انیمیشن، ریچار ویلیامز

زمان بندی در انیمیشن، جان هالاس

متحرک سازی، بریستون بلر

مهارت های متحرک سازی دو بعدی، استیو رابرتس



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		داستان گویی دینی	
عنوان درس به انگلیسی:		Religions Storytelling	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲ پایه			
دروس پیش نیاز:		فارسی عمومی	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☐ عملی	
تعداد واحد:		۲	تخصصی نظری-عملی ☒ اختیاری ☐
تعداد ساعت:		۴۸	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با عناصر پردازش داستان با محوریت قصه های دینی

اهداف ویژه:

یادگیری اصول و فنون داستان گویی

آشنایی با فن اقتباس از متون دینی

شناسایی ظرفیت های قصص دین اسلام



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- تعریف قصه و داستان و تفاوت آن با سایر انواع ادبی
- بررسی داستان‌های اسطوره‌ای به عنوان اولیه نمونه قصه‌های دینی
- ساختارشناسی اسطوره‌ها و قصه‌های دینی
- روایت‌شناسی قصه‌های دینی سایر ادیان
- تکنیک‌های مختلف داستان‌گویی
- فابولا و سیوژت در قصه‌های دینی و غیر دینی
- آشنایی زدایی در قصه‌ها
- شخصیت‌پردازی
- زاویه دید در پردازش داستان
- نگارش داستان و قصه کوتاه
- تحلیل ساختار قصص قرآنی
- اقتباس از قصه‌های دین اسلام برای انیمیشن و موشن گرافیکس

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

خواندن و تحلیل قصه‌های مختلف دینی در سر کلاس برای آشنایی دانشجویان

آموزش علمی اصطلاحات و مبانی قصه‌گویی در روند کلاس

پخش نمونه‌های موفق انیمیشن و موشن گرافیکس براساس اقتباس از قصه‌های دینی در سراسر دنیا

مشارکت دانشجویان در تمارین قصه‌نویسی برای پرورش خلاقیت و یادگیری مباحث

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال ۳۰ درصد

آزمون میان‌ترم از مباحث تئوری ۱۵ درصد

آزمون پایان نیم‌سال ۵۵ درصد (ترکیب آزمون علمی و پروژه پایانی)



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

امکانات خاصی جز رایانه و پروژکتور برای پخش اثر در کلاس نیاز نیست.

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

میرصادقی، جمال (۱۳۹۰) عناصر داستان، چاپ هفتم، انتشارات سخن

لاج، دیوید (۱۳۹۷) هنر داستان نویسی، ترجمه رضا رضایی، چاپ ششم، نشر نی

شریفانی، محمد (۱۳۹۴) تحلیل قصص: رویکردی تحلیلی به قصه‌های قرآن، چاپ دوم، نشر مرکز بین‌المللی ترجمه و نشر المصطفی (ص)

سرشار، محمدرضا (۱۳۹۸) تحلیلی داستانی از سوره یوسف (ع)، چاپ سوم، نشر پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی

رسولی محلاتی، سید هاشم (۱۳۹۵) تاریخ انبیاء: قصص قرآن از آدم (ع) تا خاتم النبیین (ص)، چاپ سی ام، نشر بوستان کتاب قم

معموری، علی (۱۳۹۳) تحلیل ساختار روایت در قرآن: بررسی منطق توالی پیرفت‌ها. نشر نگاه معاصر

مستور، مصطفی (۱۳۹۲) مبانی داستان کوتاه، چاپ ششم، نشر مرکز



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		نویسندگی برای تصویر متحرک	
عنوان درس به انگلیسی:		Writing for Animation	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۳		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		قصه در ادیان	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■ عملی □	
تعداد واحد:		۳	تخصصی اختیاری □ نظری-عملی ■
تعداد ساعت:		۸۰	پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با نحوه نگارش فیلمنامه انیمیشن و ساختار آن: از مرحله ایده تا بازنویسی و تهیه فیلمنامه مصور

اهداف ویژه:

آشنایی با نگارش فیلمنامه کوتاه انیمیشن

یادگیری نگارش انیمیشن تلویزیونی

به کارگیری فیلمنامه مصور



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. تعریف فیلمنامه و ساختار آن
۲. روش‌های مختلف ایده پردازی
۳. اقتباس برای انیمیشن
۴. شخصیت پردازی
۵. چگونگی خلق داستان، کشمکش، نقاط عطف و صحنه پردازی
۶. گفت و گو نویسی برای انیمیشن
۷. نگارش فیلمنامه کوتاه انیمیشن
۸. تفاوت ژانرهای مختلف در نگارش انیمیشن
۹. ساختار مجموعه و سریال تلویزیونی انیمیشن
۱۰. فیلمنامه مصور

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

تلاش استاد برای ایجاد پروژه‌ها و تمرین‌های مختلف برای درک بهتر مطالب ارائه شده

ارائه تئوری فیلمنامه نویسی انیمیشن با ارائه نمونه‌های عینی (پخش آثار مختلف)

افزایش انگیزه و خلاقیت دانشجویان با رویکردهای متفاوت و خلاقانه

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال ..۳۰ درصد

آزمون پایان نیم‌سال ..۷۰ درصد (ترکیب آزمون علمی و پروژه پایانی)

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

امکانات خاصی جز رایانه و پروژکتور برای پخش اثر در کلاس نیاز نیست.



Basics Animation 01: Scriptwriting (2007) By Paul Wells

Animation Writing and Development From Script Development to Pitch (2005) By Jean Ann Wright

ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه: چگونه داستان بنویسیم؟ (۱۳۹۰) نوشته کارن سالیوان، گری شومر، کیت الکساندر، ترجمه تورج سلحشور، نشر آبان

فیلم نامه نویسی انیمیشن (۱۳۹۳) نوشته جفری اسکات، ترجمه پریسا کاشانیان و امیرمسعود علمداری، نشر فرهنگسرای میردشتی

راه‌نمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن (۱۳۹۸) نوشته ماریلین وبر، ترجمه حسین فراهانی، نشر ساقی

فیلم نامه نویسی انیمیشن (۱۳۹۰) نوشته استن هیوارد، ترجمه گروهی از مترجمان، نشر دانشگاه هنر



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		مبانی ارتباطات و ژورنالسم تلویزیونی	
عنوان درس به انگلیسی:		Fundamentals of Communication and TV. Journalism	
نوع درس و واحد: نظری ۳ پایه			
پایه ■ نظری ■			
تخصصی اجباری □ عملی □			
تعداد واحد:		۳	
تعداد ساعت:		۴۸	
تخصصی اختیاری □ نظری-عملی □			
پایان نامه □			

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

استفاده حداقل پنج جلسه از نیوزروم برای مباحث مربوط به ژورنالسم تلویزیونی

هدف کلی:

آشنایی با مبانی و مفاهیم کلی ارتباط جمعی، تاریخ تحول خبر رسانی، روشهای جمع آوری خبر و شاخص های تولید یک برنامه خبری
تلویزیونی در تراز رسانه ملی

اهداف ویژه:

آشنایی دانشجویان با عوامل و اقتضائات تولید برنامه خبری در رسانه ملی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- مبانی ارتباط جمعی و بررسی فراگرد ارتباط، انواع ارتباط جمعی و ابزارهای آن
- تاریخ تحول ارتباط جمعی و روش‌های نوین ارتباط جمعی
- آشنایی با انواع رسانه و ملاک تقسیم‌بندی رسانه‌ها
- آشنایی با مفهوم چندرسانه‌ای
- انواع رسانه‌های اجتماعی (شبکه‌های اجتماعی، شبکه‌های به اشتراک گذاری رسانه، شبکه‌های انتشار آنلاین محتوا، شبکه‌های علامت‌گذاری و گزینش محتوا،...)
- آشنایی با مفاهیم ((ENG(Electronic News Gathering)) و ((EFP(Electronic Field Production))
- روش‌های نوین جمع‌آوری خبر
- انواع اخبار
- ویژگی‌های پخش زنده خبر
- برنامه‌ریزی و چینش تمهیدات بصری در ارائه خبر
- اجرای تولید و پخش خبر در نیوزروم

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف: این درس به منظور آشنایی دانشجویان تلویزیون و هنرهای دیجیتال با جایگاه و اصول خبررسانی در رسانه‌های دیداری-شنیداری عصر حاضر برنامه‌ریزی شده است. بنابراین دانشجویان باید بتوانند از انواع منابع خبری موجود اعم از دیداری، شنیداری و چندرسانه‌ای استفاده کنند و علاوه بر این تمهیدات بصری لازم برای ارائه خبر را نیز فرا بگیرند. برای نیل به این مقصود دانشجو باید بتواند از تجهیزات مورد استفاده در نیوزروم استفاده کند و یک خبر را به صورت تصویری آماده کند. قرار گرفتن در محیط خبرگزاری و کارورزی کوتاه مدت در این مکان می‌تواند درک مطالب درس و مهارت بکارگیری آنها را برای دانشجو به مراتب امکان‌پذیرتر کند.



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه نیوزروم مجهز به سخت افزار و نرم افزارهای لازم و اینترنت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

۱. ارتباط و توسعه در نظریه امروز ارتباط، مولف: مجید تهرانیان، مترجم: اسماعیل قدیمی، انتشارات علمی فرهنگی.
۲. تجربه‌های برنامه‌سازی در جهان، دستورالعمل برنامه‌سازی در رادیو و تلویزیون انگلستان، مولف: ناصر بلیغ، اداره کل تحقیق و توسعه معاونت صدای جمهوری اسلامی.
۳. وسایل ارتباط جمعی، مولف: کاظم معتمدنژاد، انتشارات دانشگاه علامه طباطبائی.
۴. شیوه‌های مطلوب آرایه خبر تلویزیون، مولف: تژا میرفخرایی، اداره کل مطالعات واحد تحقیقات راهبردی مرکز تحقیقات صداوسیما، شماره ۲۱۷
۵. خبر، مولف: یونس شکرخواه، انتشارات مرکز گسترش و آموزش رسانه‌ها.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		آشنایی با هنر در تاریخ ۱	
عنوان درس به انگلیسی:		The History of Art 1	
دروس پیش نیاز:		پایه ■ نظری ■	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری □ عملی □	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری □ نظری-عملی □
تعداد ساعت:		۳۲	پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ■ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

هدف کلی:

معرفی دوره های گوناگون هنری از شروع تا هنر انقلاب اسلامی و پس از آن معماری اسلامی، خوشنویسی، کتاب آرایی، نگارگری (نقاشی)، سفالگری، فلز کاری، شیشه گری، پارچه بافی، قالی بافی

اهداف ویژه:

- توجه به ویژگی های خاص آثار هنری ایران و اسلامی در طول تاریخ
- شناخت گونه های تاریخی هنری و توان تحلیل نظری آثار گوناگون هنری براساس معیارهای مناسب
- کاربرد نوآورانه عناصر هنری

- درک سیر هنرها در طول تاریخ جهان و ایران



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- بررسی هنر بدوی و پارینه سنگی
- بررسی هنر آسیا (چین، ژاپن، هند)
- بررسی هنر یونان و روم
- بررسی هنر مصر، بین النهرین، ایلام
- بررسی هنر و تمدن ماد
- بررسی هنر و تمدن هخامنشی
- بررسی هنر و تمدن اشکانی و ساسانی
- بررسی هنر دوره اول و دوم اسلامی از منظر (صدر اسلام، طاهریان، صفاریان، سامانیان، آل زیار، آل بویه، غزنویان، سلجوقیان)
- بررسی هنر دوره سوم اسلامی (اتابکان، ایلخانان، مظفریان، جلایریان)
- بررسی هنر دوره چهارم اسلامی (صفویان)
- بررسی هنر دوره پنجم اسلامی (افشاریه، زندیه، قاجاریه)
- بررسی هنر معاصر در ایران
- بررسی هنر انقلاب اسلامی و پس از آن
- کنفرانس های کلاسی دانشجویان براساس موضوعات تعیین شده (با مطالعه موردی نمونه های هنر ایرانی- اسلامی)

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

نمایش اسلاید آثار بجا مانده از دوره های مختلف هنری

بازدید از موزه های مرتبط

بازدید از اماکن تاریخی مهم ایران

استفاده از شیوه های استقرایی، تعاملی برای درگیر کردن دانشجویان در تحلیل زیبایی شناختی آثار هنری



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال ۵۰ ... درصد

آزمون پایان نیم‌سال ۵۰ ... درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دستگاه‌های پخش تصویر با کیفیت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

هنر در گذر زمان (تاریخ فشرده هنر جهان) مؤلف: هلن گاردنر، مترجم: محمدتقی فرامرزی. انتشارات نگاه.

گزیده تاریخ هنر جهان مؤلف: بهزاد نجفیان. انتشارات چارسوی هنر.

نقش‌مایه‌های خیال (طراحی بصری نگارگری و کاربرد آن در انیمیشن) مؤلف: احمد سفلیبی. انتشارات دانشگاه صدا و سیما.

دوره کتب تاریخ هنر ایران، مترجم: یعقوب آژند، انتشارات مولی.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		انیمیشن دوبعدی	
عنوان درس به انگلیسی:		2d Animation	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		تخصصی	
دروس پیش نیاز:		مبانی انیمیشن دیجیتالی	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■ عملی □	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری □ نظری-عملی ■
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه ■ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

آشنایی با انیمیشن دوبعدی دیجیتال، نرم افزارهای مرتبط و یادگیری اصول و قواعد انیمیشن دوبعدی دیجیتال

اهداف ویژه:

تسلط به اصول انیمیشن دوبعدی دیجیتال و بکار بردن آن در انیمیشن دوبعدی، آشنایی با یک نرم افزار رایج (مثلا تی وی پینت) جهت استفاده برای انیمیشن دوبعدی، رسیدن به یک خروجی کامل و نهایی از یک انیمیشن دوبعدی.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. آشنایی با محیط نرم افزار: نحوه کار با پنجره پروژه، جدول زمانی و نحوه تنظیم تنظیمات مختلف.
۲. آشنایی با ابزارهای اصلی طراحی، ساخت قلم‌های خاص و شخصی، قلم‌های طراحی،
۳. یادگیری دستورالعمل ایجاد و تنظیم خطوط راهنما، جابجایی، تغییر اندازه و چرخش اشکال در صحنه
۴. راه اندازی و آماده سازی صحنه برای انیمیشن
۵. طراحی استوری برد و استوری ریل انیمیشن در نرم افزار
۶. ورود و مدیریت صدا در نرم افزار
۷. یادگیری نحوه استفاده از میز نور، چرخش صحنه برای ترسیم
۸. لایه بندی و جانمایی بک گراند، فور گراند
۹. تمیز کردن (clean up)، دسن، رنگ آمیزی، ایجاد بافت در سطوح
۱۰. یادگیری نحوه متحرک سازی یک پلان از ابتدا تا انتها.
۱۱. یادگیری نحوه استفاده از جلوه های ویژه در نرم افزار مانند نورپردازی، سایه زنی دوبعدی
۱۲. یادگیری ایجاد و استفاده از دوربین چند صفحه ای (multiplane)
۱۳. تنظیمات صحیح خروجی و ضبط خروجی نهایی در نرم افزار
- ۱۴.

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- اجرای تمامی مباحث مرتبط با انیمیشن دوبعدی دیجیتال در یک پروژه سمپل (از شروع تعریف مبانی تا رسیدن به خروجی و تکمیل یک انیمیشن کوتاه دوبعدی دیجیتالی)
- ارائه نمونه ها و رفرنس های موجود در این زمینه و بحث و آنالیز در مورد آن ها با هدف الگو برداری و تسلط.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- ارائه تمرینات کوتاه و مستمر مرتبط با هر بخش درس.
- انجام پروژه ی پایانی توسط دانشجو به صورت یک انیمیشن کوتاه کات دوبعدی دیجیتالی و رعایت تمامی مباحث و نکات کلیدی درس.



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کامپیوتر

نرم افزارهای مرتبط مثل افترافکت ، تی وی پینت ، فتوشاپ

اینترنت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

1. The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design By Tod Polson, Chronicle Books LLC.
2. The Animator's Eye: Composition and Design for Better Animation By Francis Glebas, Focal Press.
3. A Step by Step Course to Animating with TVPaint, Bloop animation, <https://www.bloopanimation.com/tvpaint-animation/>
4. Complete Animation Course in TVPaint by Aaron Blaise, <https://creatureartteacher.com/product/complete-animation-course/>



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی: انیمیشن سه بعدی (استاپ موشن)			
عنوان درس به انگلیسی: 3d Animation(Stop Motion)	نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲	تخصصی	
دروس پیش نیاز:	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)	پایه ☐	نظری ☐
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒	عملی ☐
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐	نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با انیمیشن سه بعدی استاپ موشن، نرم افزارهای مرتبط و یادگیری اصول و قواعد انیمیشن استاپ موشن

اهداف ویژه:

تسلط به اصول انیمیشن استاپ موشن و بکار بردن آن، رسیدن به یک خروجی کامل و نهایی از یک صحنه انیمیشن استاپ موشن.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. اصول اولیه متحرک سازی استاپ موشن (اهمیت بعد سوم)
۲. یادگیری و تمرین حرکت دورانی و بالا و پایین (توپ و آونگ) در استاپ موشن
۳. بازنمایی حرکت: تقلید پوزهای اصلی حرکت دو بعدی در استاپ موشن
۴. حرکت و سکون در استاپ موشن (زبان بدن)
۵. یادگیری و تمرین تاب خوردن سطلی (حرکت پاندولی پیشرفته)
۶. کشیدگی و فشردگی شخصیت استاپ موشن
۷. پرتاب کردن و گرفتن توپ برخاستن و نشستن در استاپ موشن
۸. مکانیسم حرکات انسانی
۹. استخوان بندی ، مفصل بندی راه رفتن شخصیت
۱۰. حرکات ثانویه، هماهنگی حرکت و ایجاد اغراق
۱۱. تمرین استیلیزاسیون حرکت (وزن، انرژی، قدرت، شدت)
۱۲. لیپ سینک و حالات صورت

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

-اجرای تمامی مباحث مرتبط با انیمیشن استاپ موشن در یک پروژه سمپل (از شروع تعریف مبانی تا رسیدن به خروجی و تکمیل یک صحنه انیمیشن استاپ موشن)

-ارائه نمونه ها و رفرنس های موجود در این زمینه و بحث و آنالیز در مورد آن ها با هدف الگو برداری و تسلط.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

-ارائه تمرینات کوتاه و مستمر مرتبط با هر بخش درس.

-انجام پروژه ی پایانی توسط دانشجو به صورت یک صحنه انیمیشن کوتاه استاپ موشن با رعایت تمامی مباحث و نکات کلیدی درس.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

نمونه صحنه و عروسک های مفصلی استاپ موشن



سیستم کپچر تصویر دارای اینترنت و نرم افزارهای مرتبط مثل دراگون فریم

دوربین تک فریم دارای کیفیت استاندارد

استودیوی فیلم برداری با قابلیت نورپردازی و ضبط استاپ موشن

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

استاپ موشن فریم به فریم، تام گاسک، ترجمه سلما محسنی اردهالی، انتشارات سوره مهر

انیمیشن عروسکی، شیوا حسین پور، انتشارات دانشگاه هنر

The Advanced Art of Stop-motion Animation by Ken A. Priebe, Cengage Learning PTR

Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Second Edition by Susannah Shaw ,Focal Press.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی ۱	
عنوان درس به انگلیسی:		Drawing 1	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

توسعه مهارت های ادراکی و توصیفی دانشجویان از طریق آشنایی با انواع ابزارها، شیوه ها و مباحث طراحی.

اهداف ویژه:

۱. به دست آوردن درک کامل از عناصر هنر و اصول سازماندهی طراحی
۲. درک خط تراز، فضای مثبت و منفی، پرسپکتیو، مشاهده زوایا و اندازه گیری روابط در طراحی
۳. گسترش واژگان هنرهای تجسمی دانشجویان
۴. تسلط بر مهارت های اساسی و تشویق به آزمودن شیوه ها و ابزارها، اعم از سنتی و غیر سنتی
۵. کشف بیان خلاق فراتر از مرزهای از پیش تعیین شده
۶. درک معیارهای استاندارد زیبایی شناسی در طراحی
۷. ارتقاء کیفیت حرفه ای در اخلاق کاری و پروژه ها



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. مقدمه ای بر هنر طراحی و استفاده از منظره یاب برای انتخاب نمای مناسب
۲. آشنایی با انواع خطوط، ارزش خطی، تناسبات، زوایای دید و خطوط محور عمودی و افقی با استفاده از جابجایی نقطه کانونی
۳. آشنایی با اصول ترکیب بندی
۴. آشنایی با بازنمایی تونالیت‌های مختلف با استفاده از ذغال طراحی
۵. کشف زوایا، تفکر و تجسم فضایی (درک سه بعدی اشیاء)
۶. طراحی معماری (پرسپکتیو دو نقطه ای و سه نقطه ای)
۷. مقدمه ای بر تئوری رنگ و کاربرد آن در طراحی
۸. طراحی رنگی طبیعت بی جان

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

۱. مطالعه هدفمند کتب و منابع معرفی شده به صورت هفتگی
۲. تمرین استفاده از تکنیک‌های رؤیت برای درک تناسبات
۳. اجرای عملی طراحی با استفاده از مدل‌های مربوطه
۴. اجرای ترکیب بندی‌های مختلف از طبیعت بیجان برای درک زوایا و پرسپکتیو
۵. اجرای کلاژ و طراحی سابرکتیو (خلاصه سازی تونالیت) برای درک بازنمایی ارزش نوری
۶. بازدید از ابنیه و طراحی معماری
۷. اجرای طراحی رنگی از طبیعت بی جان

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۱. بررسی منظم طراحی دانشجویان بر اساس تکالیف محوله در طول ترم
۲. پرسش و پاسخ منظم کلاسی پیرامون منابع مکتوب معرفی شده برای مطالعه هفتگی
۳. آزمون طراحی نهایی با تلفیق موضوعات آموزش داده شده
۴. نمایشگاه پایان ترم

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی دارای تجهیزات لازم

ابزارهای لازم: شاسی، کاغذ طراحی، مداد گرافیتی، ذغال طراحی، مداد رنگی



اصول و مبانی طراحی مؤلف: فرانک چینگ، مترجم: محمدحسن اثباتی و فرهاد گشایش، ناشر: انتشارات مارلیک

کلیدهای طراحی: ۵۵ راه حل ویژه برای بهبود طراحی، مؤلف: برت دادسون مترجم: عربعلی شروه، ناشر: فرهنگسرای یساوولی

کلیدهای طراحی ۲ (طراحی ذهنی)، مؤلف: برت دادسون مترجم: فریبرز فریدافشین و مریم سعیدی ، ناشر: فرهنگسرای یساوولی

Sketch Every Day: 100+ simple drawing exercises from Simone Grünwald, 2019, 3d total publishing



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی ۲	
عنوان درس به انگلیسی:		Drawing 2	
نوع درس و واحد: نظری – عملی ۲		تخصصی	
دروس پیش نیاز:		طراحی ۱	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■ عملی □	
تعداد واحد:		۲	
تعداد ساعت:		۶۴	
تخصصی اختیاری □		نظری – عملی ■	
پایان نامه □			

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه ■ موارد دیگر:

هدف کلی:

مطالعه تناسبات انسانی ایجاد مهارت طراحی زنده و پرتره، توسعه مهارت ها و مفاهیم طراحی بر اساس مدل های طبیعت بیجان و مناظر

اهداف ویژه:

۱. تداوم توسعه مهارت دانشجویان از لحاظ فنی، مفهومی و حرفه ای - در زمینه طراحی و ترسیم فیگور.
۲. ارتقای توانایی دانشجویان برای بیان شفاهی ایده ها، فرآیندهای هنری و تشریح نقادانه.
۳. توسعه آگاهی دانشجویان از نظریات گوناگون در زمینه طراحی در تاریخ و نقش آنها در ایجاد فرآیندهای خلاقانه به عنوان سبک هنرمندان معاصر در طراحی.
۴. پرورش توانایی دانشجویان برای ایجاد تمرکز و جهت گیری شخصی در طراحی به عنوان هنرمند.
۵. پرورش توانایی دانشجویان برای خلق آثار طراحی در زمینه های طبیعت بیجان و فیگوراتیو که دارای استحکام و پیچیدگی لازم به عنوان اثر هنری باشد.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. مطالعه پیشرفته پرسپکتیو: پرسپکتیو هوایی، چشم انداز جابجایی، و همپوشانی.
۲. مقادیر توانال: هایلایت، تن میانی، اتصال تاریک/روشن، انعکاس، سایه و لبه های سخت/نرم.
۳. ترکیب بندی فضایی: ایجاد ترکیب مسطح (بدون عمق، هنر بدوی)، توهم گرایانه (چشم انداز خطی) و عمق محدود (سزان).
۴. مطالعه تناسبات: طلایی (۱:۱.۶۱۸ یا ۵:۸) و تناسب دیجیتال (مانیتور عریض HD 16:9، ۱۰۸۰:۱۹۲۰، ۱:۱.۷۷).
۵. ایجاد حرکت چشم در طراحی: جهت و ریتم: افقی، عمودی، مورب، مثلثی و منحنی "S" و حرکت موزون.
۶. ایجاد کنتراست تاریک و روشن در طراحی پیچیده طبیعت بیجان: نور جانبی، نور صاف (جلو) و نورپردازی حاشیه (پشت).
۷. مطالعه و طراحی آناتومی: مطالعه عمیق ساختار و شکل اسکلت، استخوان ها و عضلات انسان.
۸. تفسیر تصویر: پیکتوگرافی، رئالیسم، استیلیزه، کوبیسم و انتزاعی.
۹. تاریخچه طراحی: سبک ها و استادان اصلی در رنسانس، رئالیسم، امپرسیونیسم، پست امپرسیونیسم، اکسپرسیونیسم، مدرنیسم، اکسپرسیونیسم انتزاعی و پست مدرنیسم.
۱۰. بنیان هنرهای تجسمی و به عنوان ابزار بیانی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

۸. مطالعه هدفمند کتب و منابع معرفی شده به صورت هفتگی
۹. مطالعه آثار استادان بزرگ رنسانس: از لحاظ طراحی فیگور و چهره ها به شکل ایده آل
۱۰. مطالعه آثار امپرسیونیست ها به عنوان نقطه عطف: تأکید بر بیان شخصی و کیفیت انتزاعی
۱۱. اجرای عملی طراحی با استفاده از مدل های مربوطه
۱۲. اجرای ترکیب بندی های مختلف پیچیده از طبیعت بیجان برای درک زوایا و پرسپکتیو
۱۳. مطالعه و درک عضلات: شکل، آغاز، پایان، حرکت و روابط
۱۴. تمرین تخیل شفاف: ایجاد ریتم و روح در طراحی ذهنی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۵. بررسی منظم طراحی دانشجویان بر اساس تکالیف محوله در طول ترم
۶. پرسش و پاسخ منظم کلاسی پیرامون منابع مکتوب معرفی شده برای مطالعه هفتگی
۷. آزمون طراحی نهایی با تلفیق موضوعات آموزش داده شده
۸. نمایشگاه پایان ترم



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی دارای تجهیزات لازم

ابزار های لازم: شاسی، کاغذ طراحی، مداد گرافیتی، ذغال طراحی، مداد رنگی

مدل های پیچیده طبیعت بیجان، اسکلت و مدل زنده جهت طراحی

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

طراحی آناتومی بدن مؤلف: جیووانی چوواردی ، مترجم: آزاده اعرابی، ناشر: انتشارات اکتا

طراحی اشیاء روزمره ، مؤلف: دونالد نورمن مترجم: مهدی مقیمی، احسان میرزایی، ناشر: انتشارات وارث

تجزیه و تحلیل و نقد آثار نقاشی ، مؤلف: آناهیتا مقبلی ، ناشر: انتشارات دانشگاه پیام نور

Poses for Artists , Justin Martin ,2019, Inspiring Art and Artists inc.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲	Digital Animation Workshop 6 (3D Digital Animation)	عنوان درس به انگلیسی:
تخصصی		
پایه ☐ نظری ☐	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (متحرک سازی ۲)	دروس پیش نیاز:
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐		دروس هم نیاز:
تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	۲	تعداد واحد:
پایان نامه ☐	۶۴	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

توسعه مهارت های ادراکی و توصیفی دانشجویان از طریق آشنایی با انواع ابزارها، شیوه ها و مباحث مربوط به انیمیشن سه بعدی دیجیتال

اهداف ویژه:

۸. به دست آوردن مهارت استفاده مقدماتی از نرم افزار سه بعدی دیجیتال.
۹. درک محیط سه بعدی دیجیتال، لایه بندی، نورپردازی، بافت دهی و حرکت اشیاء و شخصیت در صحنه
۱۰. آشنایی با ایجاد انواع مدل و حرکت در نرم افزار
۱۱. درک معیارهای استاندارد خروجی در انیمیشن سه بعدی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. آشنایی با محیط نرم افزار سه بعدی و نحوه استفاده از ابزارهای Move, Rotate, Scale
۲. شناخت Polygon و آشنایی با ابزارهای مدلسازی Polygon
۳. آشنایی با ابزارهای UV
۴. آشنایی با مفهوم Shading
۵. آشنایی با تئوری نور، منابع نوری، نورپردازی
۶. لایه بندی و ساخت متریال و تکسچرینگ
۷. آشنایی با مدل سازی کاراکتر
۸. آشنایی با ریگینگ
۹. آشنایی با متحرک سازی
۱۰. جلوه های محیطی
۱۱. موتورهای خروجی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

۱۵. مطالعه هدفمند کتب و منابع معرفی شده
۱۶. اجرای عملی هر بخش با استفاده از نمونه های تمرینی
۱۷. اجرای پروژه های هفتگی
۱۸. بازیابی و مطالعه بصری نمونه های موفق
۱۹. اجرای یک پروژه نهایی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۹. بررسی منظم خروجی دانشجویان بر اساس تکالیف محوله در طول ترم
۱۰. پرسش و پاسخ منظم کلاسی پیرامون نکات تخصصی نظری هر بخش از درس
۱۱. دریافت یک پروژه نهایی با تلفیق موضوعات آموزش داده شده
۱۲. جلسه نمایش آثار در پایان ترم

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه رایانه دارای تجهیزات سخت افزاری و نرم افزاری لازم

ابزار های لازم: رایانه دارای حافظه، پردازنده و کارت گرافیک مناسب و نرم افزار انیمیشن سه بعدی



Blender 3D By Example: A project-based guide to learning the latest Blender 3D, EEVEE rendering engine, and Grease Pencil, 2nd Edition Illustrated Edition ,Authors: Oscar Baechler & Xury Greer, Packt publication,2020

Modeling and Animation Using Blender: Blender 2.80: The Rise of Eevee Author:Ezra Thess Mendoza Guevarra,APress Publication,2019

Blender 3D for Beginners: The Complete Guide: The Complete Beginner's Guide to Getting Started with Navigating, Modeling, Animating, Texturing, Lighting, Compositing and Render,Author: Danan Thilakanathan, CreateSpace Independent Publishing Platform,2016



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

کارگاه انیمیشن دیجیتالی (کامپوزیت)		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲	Digital Animation Workshop 7 (Composite)	عنوان درس به انگلیسی:
تخصصی	کارگاه انیمیشن دیجیتالی (انیمیشن دیجیتال سه بعدی)	دروس پیش نیاز:
پایه ☐ نظری ☐		دروس هم نیاز:
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐		تعداد واحد: ۲
تخصصی نظری-عملی ☒ اختیاری ☐		تعداد ساعت: ۶۴
پایان نامه ☐		

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

توسعه مهارت های ادراکی و توصیفی دانشجویان از طریق آشنایی با انواع ابزارها، شیوه ها و مباحث مربوط به پس تولید دیجیتال

اهداف ویژه:

۱۲. به دست آوردن مهارت اصلاح عناصر تصویر دیجیتال اولیه و اصول سازماندهی تصویر خروجی.
۱۳. درک لایه بندی، نورپردازی و حرکت عناصر ترکیبی در تصویر
۱۴. یادگیری چگونگی ایجاد انواع حرکت در نرم افزار و کلیدگذاری
۱۵. تسلط بر مهارت های اساسی ترکیب و چینش لایه ها، افزودن نور و اصلاح رنگ و کیفیت تصویر
۱۶. درک معیارهای استاندارد خروجی در انیمیشن



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. آشنایی با انواع فایل و نحوه وارد کردن آن در نرم افزار، کارکرد لایه‌ها در نرم افزار، لایه‌بندی و جداسازی قسمت‌های مورد نیاز
۲. آشنایی با سایر ابزارهای حرکتی (puppet, Wiggler, Motion sketch)
۳. یادگیری ابزار ماسک، تنظیمات اصلی و چگونگی ایجاد آن
۴. یادگیری نحوه استفاده از ابزارهای مت (Track Matte, Alpha Matte, Luma Matte)
۵. ایجاد دوربین و استفاده از قابلیت‌های سه‌بعدی
۶. شبیه‌سازی نورپردازی و ایجاد انواع لایه‌ها و افکت‌های نور و پلاگین‌های مربوطه
۷. یادگیری شیوه Camera Mapping
۸. یادگیری مباحث مربوط به ترکیب لایه‌ها (Adjustment, Layer Style, Blending Mode)
۹. یادگیری افکت‌های مربوط به تصحیح رنگ
۱۰. یادگیری افکت‌های مربوط به شبیه‌سازی انواع لنز و حرکت دوربین و Blur
۱۱. یادگیری افکت‌های مربوط به Distortion & Perspective
۱۲. توضیح ساختار سیستم ذره‌ای در نرم افزار و چگونگی کارکرد آن در شبیه‌سازی برف، گرد و خاک، مه، دود و بخار

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

۲۰. مطالعه هدفمند کتب و منابع معرفی شده به صورت هفتگی
۲۱. اجرای عملی هر بخش با استفاده از نمونه‌های تمرینی
۲۲. اجرای ترکیب‌ها و خروجی‌های مختلف در قالب پروژه‌های هفتگی
۲۳. بازیابی و مطالعه بصری نمونه‌های موفق
۲۴. اجرای یک پروژه نهایی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۱۳. بررسی منظم خروجی دانشجویان بر اساس تکالیف محوله در طول ترم
۱۴. پرسش و پاسخ منظم کلاسی پیرامون نکات تخصصی نظری هر بخش از درس (رنگ‌شناسی، زیبایی‌شناسی، متحرک سازی)
۱۵. دریافت یک پروژه نهایی با تلفیق موضوعات آموزش داده شده
۱۶. جلسه نمایش آثار در پایان ترم



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه رایانه دارای تجهیزات سخت افزاری و نرم افزاری لازم

ابزارهای لازم: رایانه دارای حافظه، پردازنده و کارت گرافیک مناسب و نرم افزار کامپوزیت (مانند افتر افکت)، قلم دیجیتال برای انجام مت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

بافت سازی و نقاشی دیجیتال مؤلف: اوئن دیمرس، مترجم: حسین میرزاپور، ناشر: انتشارات دانشگاه صدا و سیمای جمهوری اسلامی

کلاس درس در یک کتاب ADOBE AFTER EFFECTS CC، مؤلف و مترجم: عبدالقادر طه حسن، ناشر: دیباگران تهران

Adobe After Effects CC Visual Effects and Compositing Studio Techniques By Mark
Christiansen, 2013, Adobe Press



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		کارگاه دیجیتالی ۲ (مبانی کارگردانی)	
عنوان درس به انگلیسی:	Digital Workshop 2 (Principals of Film Directing)	نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲ تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

آشنایی با مبانی چرخه تولید فیلم و اصول کارگردانی مانند عناصر ترکیب بندی، عناصر سبک تداومی، تاثیرات دراماتیک لنزها و حرکات دوربین تا مرحله پیش تولید

اهداف ویژه:

آشنایی با اصول اولیه کارگردانی و توانایی خلق یک استوری برد کامل و استاندارد سینمایی

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- آشنایی با چرخه تولید: فیلم نامه نویسی، طراحی صحنه، تجزیه و تحلیل فیلم نامه، فیلم برداری، تدوین

۲- نحوه خوانش و آشنایی با اصطلاحات فیلمنامه، ایجاد پرونده تصویری هر صحنه، ساخت کارت های نمایه صحنه و

پوشه افکت و موسیقی



- ۳- آشنایی با فرایند تجسم تصویری: تعریف تجسم، تمرین تجسم تداومی (به تصویر کشیدن و تجسم ایده ها پیش از آنکه مقابل دوربین قرار بگیرند).
- ۴- آشنایی با طراحی تولید (پرورش و ریختن طرح بصری فیلم شامل تصاویر مفهومی و طرح نهایی، نقشه کف یا پلان، نقشه نما، نقشه و طراحی تداومی)
- ۵- آشنایی با وظائف مدیر و منشی صحنه: آماده سازی صحنه، رج زدن فیلم نامه، طرح تصویری و تداومی، یافتن محل فیلمبرداری
- ۶- شناخت واحد های جهانی ترکیب بندی (اندازه نماها) نقطه دید، قاب بندی های محدود و آزاد، چرخش دوربین، نمای جرثقیل، طراحی نماهای تعقیبی، نماهای تراولینگ و زوایای دوربین، طراحی نمای تعقیبی، دوربین متحرک و صحنه پردازی سیار
- ۷- شناخت عناصر سبک تداومی، خط دید و تماس چشم، خط فرضی، نظام مثلثی، برون برش و نماهای انتقالی، خط فرضی در صحنه های پر تحرک، حرکت روایی، تدوین داخل دوربین، تنظیم صحنه جهت تدوین، حرکت دادن مرکز توجه
- ۸- آشنایی با نظام صحنه پردازی و لی اوت صحنه
- ۹- آشنایی با صحنه پردازی فصل های گفت و گوی دونفره، سه نفره، چهارنفره و بیشتر
- ۱۰- آشنایی با کارگردانی تک نماها، صحنه های پرجمعیت، صحنه پردازی متحرک با حرکت دوربین
- ۱۱- آشنایی با طراحی تکنیک های حرکت دوربین و کاربرد لنزهای مختلف
- ۱۲- آشنایی با اصول اولیه نورپردازی، فیلم برداری، اجرای قاب بندی و مشاهده تاثیرات دراماتیک حرکات دوربین
- ۱۳- یادگیری نحوه تهیه استوری بورد: طراحی نما به نمای هر صحنه

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- اجرای تمامی مباحث مرتبط با کارگردانی در پروژه های سمپل (از شروع تعریف مبانی تا رسیدن به خروجی)
- ارائه نمونه ها و رفرنس های موجود در این زمینه و بحث و آنالیز در مورد آن ها با هدف الگو برداری و تسلط.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- ارائه تمرینات کوتاه و مستمر مرتبط با هر بخش درس.

- انجام پروژه ی پایانی توسط دانشجو به صورت استوری برد یک انیمیشن کوتاه با رعایت تمامی مباحث و نکات کلیدی درس



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دوربین فیلمبرداری پرتابل ویدئویی به همراه سه پایه و تجهیزات

استودیوی نورپردازی

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

۴- دانستی های نجات بخش انیمیشن ، مولف: ریچارد ویلیامز، مترجم: فرناز خوشبخت، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.

5- The Animation Bible Book: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash Maureen Furniss, New York : Abrams, 2008

6- Careers in Digital Animation By Kathy Furgang, The Rosen Publishing Group, Inc.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		عکاسی و نورپردازی ۱	
عنوان درس به انگلیسی:		Photography And Lighting 1	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		تخصصی	
پایه ☐ نظری ☐			
دروس پیش نیاز:			
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

کار با دوربین عکاسی

اهداف ویژه:

کار با دوربین عکاسی و مهارت در کنترل نوردهی - کادربندی و زیبایی شناسی عکس - توانایی گرفتن یک عکس زیبا-آشنایی با روش چاپ عکس سنتی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- تاریخچه و چگونگی پیدایش عکاسی

- ساختمان دوربین و انواع آن

- عوامل مؤثر در کنترل نور ورودی به دوربین (شاتر، دیافراگم، حساسیت فیلم و سنسور)

- فاصله کانونی، انواع لنز و فیلتر عکاسی

- عوامل مؤثر بر عمق میدان

- آشنایی با دوربین دیجیتال

- اندازه نما، زاویه دوربین، لانگ اکسپوز

- نورسنجی، معرفی انواع نورسنج و شیوه های مختلف نورسنجی، جبران نوردهی

- فرمت مختلف عکس دیجیتال، رزولوشن، عمق رنگ، بیت و بایت

- وایت بالانس، دمای رنگی نور، کارت خاکستری

- عکاسی با دوربین فیلم خور

- ظهور فیلم و چاپ عکس در لابراتوار

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ارایه و بررسی عکس های منتخب از عکاسان معروف ایران و جهان

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دوربین عکاسی فیلم خور - دوربین عکاسی دیجیتال - انواع لنز و فیلتر عکاسی - سه پایه عکاسی - نورسنج - کارت خاکستری =
لابراتوار ظهور فیلم و چاپ عکس

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

عنوان کتاب: عکاسی پایه نویسنده: مایکل لنگفورد مترجم: رضا نبوی

عنوان کتاب: دوربین عکاسی نویسنده: انسل آدامز مترجم: پیروز سیار

عنوان کتاب: سیر تحول عکاسی نویسنده: پتر تاسک مترجم: محمد ستاری

عنوان کتاب: تاریخ عکاسی و عکاسان پیشگام ایران نویسنده: یحیی ذکاء

عنوان کتاب: ظهور نویسنده: ج. یاکبسون مترجم: اکبر عالمی



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		عکاسی و نورپردازی ۲ (وکتور)	
عنوان درس به انگلیسی:		Photography And Lighting 2	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		تخصصی	
دروس پیش نیاز:		عکاسی و نورپردازی ۱	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■	
تعداد واحد:		۲	تخصصی نظری-عملی ■
تعداد ساعت:		۶۴	اختیاری □ پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه ■ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با تکنیک های عکاسی دیجیتال

اهداف ویژه:

آشنایی با سبک های نور پردازی، عکاسی از محصولات با کیفیت های مختلف ، عکاسی پرتره، اصلاح و ویرایش عکس های دیجیتال



پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- خلاصه مطالب عکاسی پایه

- شناخت و کنترل نور

-هیستوگرام و اصلاح تصاویر RAW

- عکاسی پرتره

- ادیت عکس پرتره

- عکاسی از فلز

- عکاسی از شیشه

- عکاسی از غذا

- عکاسی تبلیغاتی

- عکاسی پانوراما

- عکاسی hdr

ن) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ارایه و بررسی عکس های منتخب از عکاسان معروف ایران و جهان

ن) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۱۰۰ درصد

آزمون پایان نیم سال

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دوربین عکاسی دیجیتال - انواع لنز و فیلتر عکاسی - سه پایه عکاسی - نورسنج - کارت خاکستری - سه شاخه فلاش عکاسی - همبرافری
شکل دهنده های نور - پرده فون عکاسی



چ (فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

عنوان کتاب: عکاسی پایه نویسنده: مایکل لنگفورد مترجم: رضا نبوی

عنوان کتاب: راهنمای فتوشاپ برای عکاسان دیجیتال نویسنده: اسکات کلبی مترجم: صادق طاهری

عنوان کتاب: اسرار عکاسی طبیعت بی جان استودیویی نویسنده: گری پرویلر مترجم: فؤاد نجف زاده



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		نرم افزار گرافیکی ۱ (دستر)	
عنوان درس به انگلیسی:	Graphics Software 1	نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲ تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

آموزش یک نرم افزار گرافیک پیکسلی (Laster)

اهداف ویژه:

در این دوره دانشجویان با محیط و امکانات یک نرم افزار گرافیک پیکسلی آشنا می شوند و مدیریت لایه ها (Layers) را یاد می گیرند. همچنین در این دوره نحوه ی استفاده از ابزار مختلف برای ویرایش عکس از جمله ابزار Selection، ابزار نقاشی و Stamp را یاد می گیرند.

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- معرفی فتوشاپ و آشنایی با مقدمات نرم افزار



- مدیریت لایه‌ها
- آشنایی با ابزارهای Selection
- Painting Tool & Gradient
- آشنایی با ابزار و امکانات ویرایش تصویر
- Mask
- ترسیمات برداری و متن
- Smart Layer
- Layer Style

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۱۰۰ درصد

آزمون پایان نیم سال

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

رایانه برای مدرس و دانشجویان با قابلیت نصب نرم افزارهای به روز گرافیک- ویدیو پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

<https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials>

عنوان کتاب: راهنمای فتوشاپ برای عکاسان دیجیتال نویسنده: اسکات کلبی مترجم: صادق طاهری

عنوان کتاب: آموزش جامع photoshop cc نویسنده: سید بهزاد عطیفه پور مترجم: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

سیر تحولات گرافیک		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد: نظری ۲	The Course Of Graphic Developments	عنوان درس به انگلیسی:
اصلی و تخصصی		دروس پیش نیاز:
پایه ☐ نظری ☒		دروس هم نیاز:
تخصصی ☐ عملی ☒ اجباری		تعداد واحد:
تخصصی ☐ نظری-عملی ☒ اختیاری	۲	تعداد ساعت:
پایان نامه ☐	۳۲	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

- آشنایی با تاریخچه و کاربردهای گرافیک ثابت و متحرک

اهداف ویژه:

- آشنایی با تاریخچه و کاربردهای گرافیک ثابت و متحرک

- کاربردهای گرافیک ثابت و متحرک

- گرافیک در رسانه های چاپی

- گرافیک در فیلم و تلویزیون



- گرافیک در رسانه های تعاملی

- گرافیک در محیط

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- بررسی تاریخچه و تحولات گرافیک، پیش از رنسانس

- بررسی تحولات در صنعت چاپ و معرفی شیوه های مختلف چاپ

- بررسی سیر تحولات گرافیک متحرک

- گرافیک متحرک در فیلم و تلویزیون:

- عنوان بندی فیلم

- برند سازی شبکه

- آگهی های بازرگانی تلویزیونی

- آگهی خدمات عمومی

- موزیک ویدئو

- گرافیک متحرک در رسانه های تعاملی

- گرافیک متحرک در محیط:

- فناوری های نوین

- محیط های دربرگیرنده

- اجرا



ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ... درصد

آزمون پایان نیم سال ... درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

TYPO When? Who? How? <https://www.amazon.com/Typography-F-Friedl/dp/3895084735>

- کتاب تاریخچه ای از طراحی گرافیک نویسنده ریچارد هولیس مترجم: سیما مشتاقی

- طراحی گرافیک متحرک: کاربردها، تاریخچه و زیبایی شناسی نویسنده: جان کراسنر مترجم: حسین میرزاپور



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص داده شود)

عنوان درس به فارسی:		مبانی تبلیغات تلویزیونی	
عنوان درس به انگلیسی:		Basics Of Tv Advertising	
نوع درس و واحد: نظری ۲		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☒	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:		۳۲	پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

- آشنایی با ویژگی های تبلیغات تلویزیونی از منظر ساختار، زیبایی شناسی و قواعد تولید
-

اهداف ویژه:

- آشنایی با تاریخچه و شیوه های تبلیغات
- اهمیت و جایگاه تحقیق و توسعه و در تبلیغات
- تکنیک های بصری و محتوا در تبلیغات تلویزیونی

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- تعریف کلی تبلیغات و تبیین وجوه تمایز آن



- تاریخچه تبلیغات

- تبلیغات تلویزیونی در رادیو، تلویزیون و رسانه‌های جدید

- تعاریف، مفاهیم و تقسیم‌بندی‌های تبلیغات

- هدف از تبلیغات (اطلاع رسانی، ترغیب (تشویق)، یادآوری)

- انواع آگهی‌های تبلیغاتی

- شناخت مفاهیم و کارکردهای برند

- تحقیق و توسعه و نقشه‌راه تبلیغاتی (کمپین)

- بازاریابی و پیشبرد

- بازارپردازی

- چرخه مارکتینگ

- الگوی تهیه پیام تبلیغاتی

- تکنیک‌های بصری

- تلویزیون و تبلیغات

- محتوا در پیام بازرگانی

- شیوه‌های اقناعی در تبلیغات

- روابط کار در تبلیغات تلویزیونی

- روانشناسی مصرف کننده

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ... درصد

آزمون پایان نیم سال ... درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- کتاب تبلیغات تجاری، اصول و شیوه‌های عمل، نوشته ویلیام ولز

- کتاب مبانی خلاقیت در تبلیغات

- کتاب رازهای تبلیغات نوشته دیوید اگیلوی

- کتاب چکش بصری نوشته آل ریس



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		آشنایی با هنر در تاریخ ۲	
عنوان درس به انگلیسی:		The History of Art 2	
نوع درس و واحد: نظری ۲		پایه	
دروس پیش نیاز:		آشنایی با هنر در تاریخ ۱	
دروس هم نیاز:			
تخصصی اجباری		عملی	
تخصصی اختیاری		نظری-عملی	
پایان نامه			
تعداد واحد:		۲	
تعداد ساعت:		۳۲	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

معرفی جنبش ها و سبک های گوناگون هنری از هنر گوتیک تا آخرین جنبش های قرن بیست و یکم

اهداف ویژه:

توجه به ویژگی های خاص آثار هنری در طول تاریخ

شناخت سبک ها و جنبش های هنری و توان تحلیل نظری آثار گوناگون هنری براساس معیارهای مناسب

کاربرد نوآورانه عناصر هنری

درک سیر هنرهای در طول تاریخ



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- بررسی هنر بیزانس، رمانسک و گوتیک (با نمایش اسلایدهای گوناگون آثار هنری به جای مانده)

- بررسی دوره رنسانس (احیای کلاسیسم با نمایش اسلایدهای گوناگون آثار هنری به جای مانده)

- بررسی هنر دوران باروک (با نمایش اسلایدهای گوناگون آثار هنری به جای مانده)

- هنر در قرن نوزدهم نئوکلاسیسم، رومانتیسم

- رئالیسم و ناتورالیسم

- امپرسیونیسم و پساامپرسیونیسم

- هنر در اوایل قرن بیستم اکسپرسیونیسم

- کوبیسم و فوتوریسم

- هنر انتزاعی و تخیلی

- دادائیسم و سوررئالیسم

- هنر در اواخر قرن بیستم اکسپرسیونیسم انتزاعی

- آپ آرت و جفت و جورکاری و مینی مالیسم

- پیشامدها، هنر اجرایی، هنر میدانی و زمینی

- هنر فرایندی و مفهومی

- هنر چیدمان و چند رسانه ای

- کنفرانس های کلاسی دانشجویان براساس موضوعات تعیین شده (با مطالعه موردی نمونه های هنر ایرانی - اسلامی)

ن) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

استفاده از شیوه های استقرایی، تعاملی برای درگیر کردن دانشجویان در تحلیل زیبایی شناختی آثار هنری



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ ... درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ ... درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دستگاه های پخش تصویر با کیفیت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

اوکوپرک. استینسون. ویگ. بون. کایتون (۱۳۹۸). مبانی هنر، نظریه و عمل (مترجم یگانه دوست). انتشارات سمت

جنسن، هورست ولدمار (۱۳۹۳). تاریخ هنر. مترجم پرویز مرزبان. علمی فرهنگی

گاردنر، هلن (۰). هنر در گذر زمان (تاریخ فشرده هنر جهان) مترجم: محمدتقی فرامرزى. نگاه

نوربرت لیتنن (۱۳۹۹). هنر مدرن. مترجم علی رامین. نشر نی

اکو، امبرتو (۱۳۹۲). تاریخ زیبایی. هما بینا. موسسه تالیف، ترجمه و نشر آثار هنری (متن) فرهنگستان هنر

اکو، امبرتو (۱۳۹۵). تاریخ زشتی. مترجم هما بینا. موسسه تالیف، ترجمه و نشر آثار هنری (متن) فرهنگستان هنر



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

پژوهش و نگارش در تلویزیون		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد: نظری ۲ پایه	Research And Writing In Television	عنوان درس به انگلیسی:
پایه ☒ نظری ☒		دروس پیش نیاز:
تخصصی ☐ عملی ☐ اجباری ☐		دروس هم نیاز:
تخصصی ☐ نظری-عملی ☐ اختیاری ☐	۲	تعداد واحد:
پایان نامه ☐	۳۲	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با مراحل تحقیق علمی و شیوه نگارش تحقیق

اهداف ویژه:

شناخت شیوه ها و مراحل تفکر عمودی یا تحقیقات دانشگاهی و علمی

شناخت برخی تکنیک های تفکر جانبی (خلاقانه) به عنوان مکمل تفکر عمودی

شناخت شیوه نگارش یک مقاله علمی - پژوهشی و در مقیاسی بزرگتر تحقیقات علمی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- اصول تفکر جانبی و شیوه های ایده یابی خلاقانه (۱)
- اصول تفکر جانبی و شیوه های ایده یابی خلاقانه (۲)
- انواع تحقیقات علمی و روش های پژوهش و گردآوری داده ها
- انتخاب، تعریف و بیان مسئله و موضوع تحقیق (دانشجویان در جلسه بعد موضوعات انتخابی شان را مطرح می کنند)
- معرفی و تشریح ساختار مقاله علمی
- سوالات یا فرضیه های تحقیق (تصحیح سوالات پژوهش دانشجویان در کلاس)
- اصول چکیده نویسی و تصحیح چکیده های دانشجویان در کلاس
- گارش مقدمه و تصحیح کارهای دانشجویان در کلاس
- یئینه پژوهش و بازینی کارهای دانشجویان در کلاس
- چارچوب نظری و تبادل نظر و معرفی منابع بیشتر به دانشجویان جهت تدوین چارچوب نظری براساس سوالات پژوهش و استخراج متغیرها
- تجزیه و تحلیل، بازینی کارهای دانشجویان
- نتیجه گیری و پاسخ به پرسش های پژوهش، بازینی کارهای دانشجویان در کلاس
- منابع و ارجاع دهی درون متن، بازینی کارهای دانشجویان در کلاس
- بازینی مقاله نهایی دانشجویان و حل مشکلات آن ها در بخش های مختلف

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

شیوه قیاسی و استقرایی و تعاملی



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ ... درصد

آزمون پایان نیم سال - ... درصد

به جای آزمون کتبی، دانشجویان مقاله‌ای علمی-پژوهشی براساس آنچه گام به گام در طی ترم نگاشته‌اند، ارائه می‌دهند

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دستگاه‌های پخش تصویر با کیفیت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

حافظ نیا، محمدرضا (۱۳۹۶). مقدمه‌ای بر **روش تحقیق** در علوم انسانی. نشر سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		تلویزیون: زبان و ساختار	
عنوان درس به انگلیسی:	Television, Language And Struction	نوع درس و واحد: نظری ۳ پایه	
دروس پیش نیاز:		پایه ■ نظری ■	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:	۳	تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☐	
تعداد ساعت:	۴۸	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با مراحل تحقیق علمی و شیوه نگارش تحقیق

اهداف ویژه:

یادگیری شیوه ها و مراحل تفکر عمودی یا تحقیقات دانشگاهی و علمی

یادگیری برخی تکنیک های تفکر جانبی (خلاقانه) به عنوان مکمل تفکر عمودی

یادگیری شیوه نگارش یک مقاله علمی - پژوهشی و در مقیاسی بزرگتر تحقیقات علمی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

ساختارها و سیستم‌های تلویزیون (۱)

ساختارها و سیستم‌های تلویزیون (۲)

پنج عنصر مهم در تحلیل برنامه‌های تلویزیونی

ساختار روایت: داستان‌های تلویزیونی

ساختار برنامه‌های غیرروایتی

سبک تلویزیونی

میزانسن در تلویزیون (۱)

میزانسن در تلویزیون (۲)

تدوین و صدا در تلویزیون

تصورنامه‌های تلویزیونی

مطالعه موردی برنامه‌های تلویزیونی (۱)

مطالعه موردی برنامه‌های تلویزیونی (۲)

تنظیم فرم پیشنهاد ایده برنامه سازی تلویزیونی به سیما- فیلم

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

شیوه قیاسی و استقرایی و تعاملی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ ... درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ ... درصد



فعالیت های کلاسی شامل بررسی تحلیل برنامه های تلویزیونی براساس متغیر یا متغیرهای تعیین شده، تنظیم فرم نهایی پیشنهاد ساخت یک برنامه تلویزیونی به سیما فیلم

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دستگاه های پخش صدا و تصویر با کیفیت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

بلاک، بروس (۱۳۹۹). داستانگویی بصری. مترجم الهام کشاوری. نشر ساقی
مک کوئین، دیوید (۱۳۸۴). راهنمای شناخت تلویزیون. ترجمه عصمت گیویان، فاطمه کر معلی. تهران: صدا و سیما جمهوری
ایران، اداره کل پژوهش های سیما



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		ژانرشناسی تلویزیون و سینما	
عنوان درس به انگلیسی:		Typology Of Television Programs	
نوع درس و واحد: نظری ۳		اصلی و تخصصی	
پایه ☐ نظری ☒			
دروس پیش نیاز:			
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☒	
تعداد واحد:		۳	تخصصی ☐ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:		۴۸	اختیاری ☐
			پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

توانمندسازی دانشجویان استفاده از قراردادهای ژانری در مباحث نظری و عملی

اهداف ویژه:

جلب توجه دانشجویان به لزوم شناخت قراردادهای قواعد و انتظارات ژانری

دسته بندی و دستیابی به قابلیت تحلیل انواع برنامه های تلویزیونی

دستیابی به معیارهای مهم در ارزیابی برنامه ها براساس نظام ژانری

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)



- کلیات ژانر: زیبایی شناسی و کارکردها

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانر سب اپرا (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانر کمدی و زیرژانرها (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانر تاریخی (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانر تلویزیون واقع نما (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانر مسابقه (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانرهای خلافاکاری (کارآگاهی، گنگستری، تریلر) (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- زیبایی شناسی و کارکردهای ژانر وحشت (بررسی موردی برخی نمونه ها)

- کنفرانس های کلاسی دانشجویان با تمرکز بر ژانرهای موردعلاقه شان (با مطالعه موردی یک برنامه تلویزیونی صداوسیما)

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

با تاکید بر شیوه استقرایی، تعاملی آموزش و مطالعه مستقل، دانشجویان ترغیب خواهند شد که به شکل فعال تر و پویاتری با مواد درسی درگیر شوند.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۳۰... درصد

آزمون پایان نیم سال ۴۰... درصد

بازسازی یا ساخت یک اثر تصویری (ترجیحا انیمیشن) براساس قواعد یک ژانر خاص ۳۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

امکانات نمایش صوتی و تصویری



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

منابع معتبر چندانی درباره ژانرهای تلویزیونی به فارسی وجود ندارد

مک کوئین، دیوید (۱۳۸۴). راهنمای شناخت تلویزیون. ترجمه عصمت گیویان، فاطمه کرملی. تهران: صدا و سیمای جمهوری

ایران، اداره کل پژوهش‌های سیما

The Television Genre Book 2015 Toby Miller, John Tulloch, Glen Creebe

چندین مقاله علمی پژوهشی



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

مخاطب شناسی تلویزیون		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد: نظری ۲ پایه	Television Audience Study	عنوان درس به انگلیسی:
پایه ■ نظری ■		دروس پیش نیاز:
تخصصی اجباری □ عملی □		دروس هم نیاز:
تخصصی اختیاری □ نظری-عملی □	۲	تعداد واحد:
پایان نامه □	۳۲	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

هدف کلی:

شناخت نظریه های گوناگون مخاطب شناسی تلویزیون

اهداف ویژه:

توانمندسازی دانشجویان برای طراحی فرم نظرسنجی مخاطبان براساس اصول و قواعد علمی

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

-چرا به مطالعه تلویزیون می پردازیم؟ (پرسش ها و پاسخ ها)



- چرا تلویزیون تماشا می کنیم؟ (مفاهیم دسترس پذیری، همپوشانی، ساعات مختلف، دلیل تماشای تلویزیون، تنوع طلبی، وفاداری، رتبه بندی، انواع برنامه ها و ...)

- چرا درک نظریه های مخاطب شناسی اهمیت دارد؟ (بررسی انتقادی چند نظریه مخاطب)

- دیجیتالیزم و تکنولوژی چه تاثیری بر مخاطبان کنونی تلویزیون دارد؟ (مخاطبان و تلویزیون فرارسانه ای)

- آیا تلویزیون خشونت طلبی در کودکان را افزایش می دهد؟ (تاثیر و کارکرد رسانه)

- تبلیغات تلویزیونی چه تاثیری بر مخاطب دارد؟ (تبلیغات و کارکردهای ایدئولوژیک و آیینی رسانه)

- مخاطبان انواع مختلف برنامه های تلویزیونی کیستند؟ (بررسی موضوعی مخاطبان برنامه های ورزشی، کودک و غیره)

کنفرانس های کلاسی: هر دانشجو پس از انتخاب یک موضوع، سؤالاتی طراحی می کند و سپس با استفاده از «پرس لاین»، از ۲۵ نفر نظرسنجی خواهد کرد و نتایج را در قالب نمودارها و جداول و غیره جمع بندی خواهد کرد. شیوه ارائه باید فرمت یک مقاله علمی پژوهشی را داشته باشد.

ن) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

شیوه قیاسی و استقرایی و تعاملی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ ... درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ ... درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دستگاه های پخش تصویر با کیفیت



راددوک، اندی (۱۳۹۴). مخاطب پژوهی. (مترجم دکتر حیدرعلی بلوچی). مرکز پژوهش و سنجش افکار صدا و سیما

دهها مقاله تالیفی فارسی که به تدریج معرفی خواهند شد

Audience Analysis. By Dennis McQuail. (1997). Sage.

Critical readings: Media and audiences. Edited by Virginia Nightingale and Karen Ross. (2003). Open University Press.

Barwise Patrick, Ehrenberg, Andrew(1988). Television and Its Audience. SAGE Communications in Society series.Sage Publications Ltd.

Leverette, Marc, Ott, Brian L., Buckley, Cara Louise (2008).It's Not TV_ Watching HBO in the Post-Television Era . Routledge.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		مردم شناسی و رسانه های تصویری	
عنوان درس به انگلیسی:		Visual and Media Anthropology	
نوع درس و واحد: نظری-عملی ۲		پایه	
دروس پیش نیاز:		پایه ■ نظری □	
دروس هم نیاز:		تخصصی □ اجباری □ عملی □	
تعداد واحد:		۲	تخصصی □ نظری-عملی ■
تعداد ساعت:		۴۸	پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

هدف کلی:

لرزم پژوهش و تصویرسازی درباره ابعاد مردم شناختی بر اساس پژوهش مکتوب و حضور در مکان واقعی

اهداف ویژه:

توجه به ویژگی های مردم شناختی مناطق گوناگون

شناخت اصول تحقیق مردم شناختی

رعایت اصول مردم شناسی تصویری

استفاده از ابزارهای تحلیلی در مواجهه با تصاویر نادرست و تحریف شده از ملت ها یا اقوام در رسانه های جمعی



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- چيستی مردم‌شناسی، انسان‌شناسی و جامعه‌شناسی (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- اصول و ویژگی‌های مردم‌نگاری تصویری (۱) (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- اصول و ویژگی‌های مردم‌نگاری تصویری (۲) (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- فرهنگ و مردم (۱) (آیین‌ها و رسوم مختلف از جمله عزاداری و جشن‌ها یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- فرهنگ و مردم (۲) (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- خانواده و خویشاوندی (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- قومیت (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- امرار معاش (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- رویکرد پسااستعماری و مردم‌شناسی (بررسی یک نمونه مردم‌شناختی تصویری)
- مردم‌شناسی و عکاسی (بررسی برخی نمونه‌های عکاسیک مردم‌شناختی تصویری)
- مردم‌شناسی در قرآن کریم
- سمینارهای کلاسی دانشجویان براساس پژوهش مکتوب، و ارائه خلاصه‌ای از آن در قالب یک سمینار ۱۰ دقیقه‌ای کلاسی
- دانشجوی اثری تصویری بر اساس پژوهش مکتوب درباره آیینی مردم‌شناختی ارائه خواهد داد.

راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

استفاده از شیوه‌های تعاملی برای درگیر کردن دانشجویان در تحلیل عناصر مردم‌شناختی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال	۴۰	درصد ...
کار تصویری:	۳۰	درصد
آزمون پایان نیم‌سال	۳۰	درصد ...



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دستگاه های پخش تصویر با کیفیت

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

-قرآن کریم

کتاک، کنراد فیلیپ (۱۳۸۶). انسان شناسی: کشف تفاوت های انسانی. مترجم محسن ثلاثی. تهران: نشر ثالث.

-ولاهوس، اولیویا (۱۳۵۷). درآمدی بر انسان شناسی، تبار انسان و فرهنگ انسانی. مترجم سعید یوسف. تهران: مرکز نشر سپهر.

- (۱۳۸۳). مجموعه مقالات نخستین همایش ملی ایران شناسی. تهران: بنیاد ایران شناسی.
- گری گوردون (۱۳۹۲). سینما انسان شناسی تصویری. مترجم مازیار عطاریه. تهران: شورآفرین.
- فکوهی، ناصر (۱۳۸۶). درآمدی بر انسان شناسی تصویری و فیلم اتنوگرافیک. تهران: نشر نی.
- امامی، همایون (۱۳۸۸). سینمای مردم شناختی ایران. تهران: نشر افکار.
- بلوک، موریس (۱۳۸۹). انسان شناسی شناختی در آزمون میدان پژوهش. مترجم ناصر فکوهی. تهران: نشر نی.
- هایدلر، کارل جی. (۱۳۹۵). فیلم مردم نگارانه. مترجم مهرداد عربستانی، حمیدرضا رفیعی. تهران: نشر افکار.
- دهها مقاله علمی پژوهشی که به تدریج، بر اساس موضوعات هر جلسه، در کلاس معرفی خواهند شد.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی چند رسانه ای و وب	
عنوان درس به انگلیسی:		Designing the Web & Multimedia	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
پایه ☐ نظری ☐			
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ عملی ☐ اجباری ☒	
تعداد واحد:		۲	
تعداد ساعت:		۶۴	
نظری-عملی ☒		تخصصی ☐ اختیاری ☐	
		پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

در این درس دانشجویان با تعاریف مربوط به فضاهای سایر و طراحی وب آشنا می شوند

اهداف ویژه:

هدف مهم این درس شناخت فضاهای مربوط به طراحی مالتی مدیا و وب و در نهایت توانایی طراحی گرافیک یک وب سایت توسط دانشجو است.

پ) مباحث یا سرفصلها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- آشنایی با تعاریف اولیه



۲- یوزر اینترفیس یا رابط کاربری چیست؟ (UI)

۳- موارد مهم در طراحی یوزر اینترفیس ها چه چیزهایی هستند؟

۴- یوزر اکسپرینس (تجربه کاربری) چیست و چه کاربردهایی دارد؟ (UX)

۵- موارد مهم در انجام تجربه کاربری چیست؟

۶- چه تفاوتی بین طراحی وب و طراحی های دیگر گرافیکی وجود دارند؟ + تمرین های اولیه طراحی برای وب

۷- برای طراحی صفحه اول یا ایندکس چه نکاتی باید رعایت شود؟ + تمرین های مربوط به طراحی وب سایت (کپی نمونه های حرفه ای)

۸- خصوصیات صفحات خبری چیست؟ بررسی تمرین های جلسه قبل و اصلاحات

۹- خصوصیات طراحی برای صفحات عکس و فیلم چیست؟ بررسی تمرینهای جلسه قبل

۹- صفحه جستجو چه اهمیتی در طراحی وب سایت ها دارند؟ بررسی تمرینات جلسه قبل و انجام تمرین های طراحی جدید

۱۰- ساختار پلتفرم های فروش به چه شکل است و چه چیزهایی در طراحی آن موثر است؟ بررسی تمرین های جلسه قبل

۱۱- ساختار صفحات پخش تلویزیون، فیلم و سریال چگونه است و چه چیزهایی در طراحی آن موثر است؟ بررسی تمرین های جلسه قبل

۱۲- سایتهای معتبر دنیا که به معرفی طراحان و وبسایتهای مهم طراحی می پردازند، کدامند؟ بررسی آثار حرفه ای ها. رفع اشکال تمرین های جلسه گذشته

۱۳- سئو چیست و چه کاربردهایی دارد؟ شروع تمرین های عملی

۱۴- رفع اشکال از پروژه های طول ترم برای ارائه بهتر در ژورنال نهایی

۱۵- آشنایی مقدماتی با نرم افزارهای روز طراحی وب (مانند Adobe XD)

ن) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:



در این کلاس در هر جلسه مفاهیم مربوط به دانشجو انتقال داده می شود و سپس برای درک بهتر تمرین های متعددی همچون جستجو، مطالعه بصری، مطالعه منابع مکتوب و ... انجام می شود تا دانشجو بتواند آنها را درک و به صورت مناسب اجرا نماید.

در آخر نیز در کلاس با راهنمایی استاد، آنرا تکمیل می کند.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

برای هر جلسه از کلاس و انجام تمرین ها نمره ای در نظر گرفته می شود و در پایان در کنار ژورمان نهایی، فعالیت ها و خلاقیت های طول ترم مورد ارزیابی قرار می گیرد.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی، سیستم کامپیوتری برای ارائه استاد و تجهیزات کارگاه طراحی، همچون آبرنگ، آب مرکب، گواش، پاستل، مداد رنگی و کاغذهای متنوع برای انواع طراحی، پرینتر رنگی برای چاپ پوسترها

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- Applying Visual Communication Principles to Web Application Design. Luke Wroblewski, Interface Designer
- A Practical Guide to Designing for the Web. Mark Bolton
- A WEB FOR EVERYONE DESIGNING ACCESSIBLE USER EXPERIENCES. Sarah Horton and Whitney Quesenbery
- UX AND UI DESIGN STRATEGY, PAMALA B. DEACON.
- THE PRINCIPLES OF BEAUTIFUL WEB DESIGN, JASON BEAIRD



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی و گرافیک (پوستر و لی اوت)	
عنوان درس به انگلیسی:		Poster Design & Layout	
نوع درس و واحد : نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
پایه ☐ نظری ☐			
تخصصی ☐ عملی ☒ اجباری			
تخصصی ☒ نظری-عملی ☐ اختیاری		۲	تعداد واحد:
پایان نامه ☐		۶۴	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

در این درس دانشجویان با طراحی و گرافیک در زمینه پوستر و چیدمان حروف در کلیه آثار هنری آشنا می شوند.

اهداف ویژه:

هدف مهم این درس آشنایی هر چه بیشتر با طراحی پوستر و کارکردهای تصویر در کنار حروف است، که به صورت پوستر و چیدمان حروف در اشکال متنوع ایجاد و تمرین می گردد.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱- آشنایی با انواع تصاویر موجود در دنیا (حیوانی، گیاهی، هندسی و...) و منابع استخراج آنها برای طراحی پوستر

۲- آشنایی با خوشنویسی ایرانی برای پوسترهای تایپوگرافی و چگونگی مطالعه و استخراج آنها از منابع تصویری

۳- تمرین با انواع خطوط خوشنویسی ایرانی و ایجاد ترکیب بندی های اولیه

۴- تمرین برای تصویری کردن خطوط خوشنویسی جهت ارائه پوسترهای تایپوگرافی و کالیگرافی

۵- آشنایی با فونت های مناسب برای استفاده در پوستر و گرافیک، بر اساس ساختار و محتوای هر کدام از فونت ها، و تاکید بر

اهمیت استفاده از تایپ در انواع گرافیک، علی الخصوص تایتل دیزاین

۶- آشنایی با کارکردهای تصویری حروف در کنار تصاویر (مانند تصویر به مثابه فونت، تلفیق فونت با تصاویر، فونت به مثابه تصویر

و ...)

۷- ادامه مبحث آشنایی با کارکردهای تصویری حروف در کنار تصاویر

۸- آشنایی با روش های ایده پردازی برای پوسترهای تایپوگرافی و کالیگرافی

۹- شناخت تکنیک های متنوع برای ایجاد پوسترهای تایپوگرافی

۱۰- تمرین و اتود برای ایجاد یک پوستر نهایی از طرف دانشجو

۱۱- رفع اشکالات و نهایی سازی پوستر

۱۲- روشهای ایده پردازی برای پوسترهای تصویری

۱۳- شناخت انواع تکنیک ها برای ایجاد پوسترهای تصویری و انتخاب ۵ موضوع برای هر کدام از دانشجوها جهت انجام پروژه

های تصویری نهایی

۱۴- ایده پردازی گروهی برای ایجاد پوستر توسط دانشجویان با مشارکت کلیه دانشجویان

۱۵- اتود و اجرای اولیه پوسترها

۱۶- رفع اشکالات و نهایی سازی پوسترها

ن) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

در این کلاس هر جلسه مفاهیم مربوط به دانشجو انتقال داده می شود و سپس دانشجو با فکر و انجام آن تمرین و هماهنگی با استاد
کار را به نتیجه می رساند. در آخر نیز در سر کلاس آنها تکمیل می کند.



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

برای هر جلسه از کلاس و انجام تمرین ها نمره ای در نظر گرفته می شود و در پایان در کنار ژورمان نهایی، فعالیت ها و خلاقیت های طول ترم مورد ارزیابی قرار می گیرد.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی، سیستم کامپیوتری برای ارائه استاد و تجهیزات کارگاه طراحی، همچون آبرنگ، آب مرکب، گواش، پاستل، مداد رنگی و کاغذهای متنوع برای انواع طراحی، پرینتر رنگی برای چاپ پوسترها

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- تایپوگرافی نوشته فرشید مثقالی نشر نظر

- لوگو تایپ های ایرانی، گروه پژوهشی عفرای

-Steven Heler, I_Heart_Design

-

- Katherine A. Hughes, Graphic Design, Learn It, Do It, CRC Press (2019)

- The Fundamentals of Graphic Design Gavin Ambrose + Paul Harris



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی و گرافیک (تایپوگرافی و نشان)	
عنوان درس به انگلیسی:	Typography & Logo Design	نوع درس و واحد : نظری - عملی ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☐	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ عملی ☐ اجباری ☒	
تعداد واحد:	۲	تخصصی ☐ نظری-عملی ☒ اختیاری ☐	
تعداد ساعت:	۶۴	پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

در این درس دانشجویان با طراحی نشان های مختلف و استفاده درست از حروف و خط فارسی در نشان نوشته ها آشنا می شوند.

اهداف ویژه:

هدف مهم این درس آشنایی و شناخت انواع نشان های تصویری و نشان نوشته ها و جایگاه به کار گیری آنها در فضاهای مختلف است.

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)



۱- آشنایی با انواع تصاویر موجود در دنیا (حیوانی، گیاهی، هندسی و...) و چگونگی استخراج آنها در انواع نشان های تصویری و نوشتاری

۲- آشنایی با خوشنویسی ایرانی برای تایپوگرافی و چگونگی مطالعه و استخراج آنها از منابع تصویری برای استفاده در نشان نوشته ها

۳- تمرین با انواع خطوط خوشنویسی ایرانی و ایجاد ترکیب بندی های اولیه به صورت شکل های پایه ای (دایره، مثلث، مربع و...)

۴- تمرین برای تصویری کردن خطوط خوشنویسی و تایپ جهت ارائه در نشان نوشته ها (مفاهیم مستتر در کلمات، استفاده از فرم بر اساس مفاهیم موجود و ...)

۵- آشنایی با فونت های مناسب برای استفاده در لی اوت نشان ها و نشان نوشته ها

۶- تمرین های اولیه با فرم های پایه ای (دایره، مثلث، مربع و...) برای آشنایی با کارکردها و ساده سازی برای نشان های تصویری

۷- استخراج تصاویر با موضوعات مطروحه توسط تحقیق و پژوهش، و ساده سازی تصویری آنها و رساندن به فرم های پایه ای

۸- آشنایی با تکنیک های مختلف استفاده شده در نشان های تصویری

۹- آشنایی با ساختار منظم، گرید بندی و کنترل فضاهای مثبت و منفی در نشان ها

۹- ارائه موضوع به دانشجو جهت ایجاد تصویر اولیه برای طراحی نشان نوشته و نشان تصویری (حداقل ۵ مورد)

۱۰- تمرین و اتود برای ایجاد نشان ها و رفع ابهامات و اشکالات

۱۱- تمرین

۱۲- تمرین

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

در این کلاس در هر جلسه مفاهیم مربوط به دانشجو انتقال داده می شود و سپس برای درک بهتر تمرین های متعددی همچون جستجو، مطالعه بصری، مطالعه منابع مکتوب و ... انجام می شود تا دانشجو بتواند آنها را درک و به صورت مناسب اجرا نماید... در آخر نیز در کلاس با راهنمایی استاد، آنرا تکمیل می کند.



ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

برای هر جلسه از کلاس و انجام تمرین ها نمره ای در نظر گرفته می شود و در پایان در کنار ژورمان نهایی، فعالیت ها و خلاقیت های طول ترم مورد ارزیابی قرار می گیرد.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه طراحی، سیستم کامپیوتری برای ارائه استاد و تجهیزات کارگاه طراحی، همچون آبرنگ، آب مرکب، گواش، پاستل، مداد رنگی و کاغذهای متنوع برای انواع طراحی، پرینتر رنگی برای چاپ پوسترها

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- تایوگرافی نوشته فرشید مثقالی نشر نظر

- لوگو تایپ های ایرانی، گروه پژوهشی عفرای

-Steven Heler, I_Heart_Design

- Katherine A. Hughes, Graphic Design, Learn It, Do It, CRC Press (2019)

- The Fundamentals of Graphic Design Gavin Ambrose + Paul Harris

- Steven Heller, Gail Anderson - The graphic design idea book_ Inspiration from 50 masters

-Golombisky, Kim_ Hagen, Rebecca - White space is not your enemy _ a beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		رنگ شناسی	
عنوان درس به انگلیسی:		colorology	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		مبانی هنرهای تجسمی	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■ عملی □	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری □ نظری-عملی ■
تعداد ساعت:		۶۴	پایان نامه □

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار کارگاه ■ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

آشنایی دانشجویان با فیزیک، عصب شناسی، شیمی و تئوری رنگ

اهداف ویژه:

آموزش کاربرد رنگ در رسانه های دیداری دیجیتال و استفاده از قلم دیجیتال

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- اصول نظری رنگ شناسی
- تعاملات رنگی
- تاریخچه استفاده از رنگ در هنر



- طراحی بصری و فضای یکپارچه رنگی
- ایجاد تعادل رنگی
- رنگ به عنوان ابزار بیان
- رنگ به عنوان عامل کنترل تاثیر
- مطالعه جنبش، تنش و حرکت توسط مربع های رنگی
- مطالعه کارکرد رنگ سرد-گرم
- آموزش ترکیب رنگ
- ترکیب بندی و نقاشی رنگی
- اجرای پروژه رنگی
- نقد و تحلیل آثار و داوری نهایی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف: این واحد درسی ابتدا به بررسی اصول طراحی بصری در حوزه رنگ می پردازد. سپس از طریق پروژه های کارگاهی، اصول اولیه استفاده از رنگ در هنرهای تجسمی را بررسی می کند. پروژه ها شامل آشنایی با رنگ ها، تعادل رنگ و ارزش، رنگ به عنوان عامل بیانی، رنگ به عنوان عامل تأثیر، ترکیب بندی مربع های رنگی، رنگ به عنوان ساختار ترکیب بندی، رنگ های سرد و گرم و تعامل رنگ ها می شود. این دوره همچنین نظریه های رایج رنگ شناسی را بررسی می کند. دانشجویان روی یک پروژه عملی در مورد "تعاملات رنگ در رسانه های دیداری" تمرین می کنند که اغلب شامل کاربردهای رنگ در چند رسانه ای های دیجیتال خواهد بود.

ت) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۳۰ درصد

پروژه پایانی نیم سال ۷۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کارگاه مجهز به سخت افزار و نرم افزارهای لازم (قلم نوری، نرم افزار نقاشی)



۶. هنر رنگ ایتن، نویسنده: یوهانس ایتن، مترجم: عربعلی شروه، انتشارات یساولی.

7. The New Munsell Student Color Set 2nd edition, Jim Long, Joy Turner Luke,
Bloomsbury Academic inc.

۸. مبانی کامل شناخت رنگ برای طراحان، نویسنده: لیندا هولتس شو، مترجم: مانلی رسولی، انتشارات کتابکده کسری.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		نرم افزارهای گرافیکی ۲ (وکتور)	
عنوان درس به انگلیسی:		نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		نرم افزارهای گرافیکی ۱	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری عملی	
تعداد واحد:		۲	تخصصی اختیاری نظری-عملی
تعداد ساعت:		۶۴	
		پایان نامه	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

آموزش یک نرم افزار گرافیکی برداری (Vector)

آشنایی با یک نرم افزار طراحی و ویرایش تصاویر برداری

اهداف ویژه:

در این دوره دانشجویان با محیط و امکانات یک نرم افزار گرافیک برداری آشنا می شوند و طراحی و ویرایش و کاربردهای این نرم افزارها را فرا می گیرند.

(پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

آشنایی با ساختار تصاویر برداری

آشنایی با محیط نرم افزار برداری



آشنایی با صفحات، خطوط راهنما Grid، Guidelines و کاربردهای آنها

آشنایی با ابزارهای ترسیم و شکل ها

کار با ابزارهای shaping

معرفی ابزارهای لی آوت و کار با آنها

کار با ابزارهای متن، پاراگراف و تایپوگرافی

آشنایی و کار با ابزارهای تایپوگرافی

آشنایی و تعریف و تغییر کلیدهای میانبر

کار با ابزارهای رنگ آمیزی، بافت و الگوها در شکل ها و خطوط پیرامون

تغییر بافت ها و ساخت الگوهای جدید

کار آبجکت ها، اشیاء و ترکیب و جداسازی شکل ها

آشنایی با جلوه ها (effects) و نکات پیرامون آنها

تبدیل تصاویر پیکسلی به برداری و برعکس و آشنایی با ابزارهای Trace

کار با ابزارهای ترسیم سه بعدی و نورپردازی

آماده سازی کار برای انواع خروجی و تهیه خروجی مناسب برای رسانه مورد نظر

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ... درصد

آزمون پایان نیم سال ... درصد



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		مبانی تصویربرداری دیجیتالی	
عنوان درس به انگلیسی:		The basics of digital videography	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		عکاسی پایه، عکاسی دیجیتالی	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■ عملی □	
تعداد واحد:		۲	
تعداد ساعت:		۶۴	
تخصصی اختیاری □ نظری-عملی ■		پایان نامه □	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه ■ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

توانایی ایجاد تصویر استاندارد به وسیله دوربین های تصویربرداری دیجیتال

اهداف ویژه:

آشنایی و کار با دوربین و تجهیزات تصویربرداری، شناخت فرمت های ضبط تصویر دیجیتال و آگاهی کامل به نورپردازی

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- شناخت اولیه با تجهیزات تصویربرداری
- شناخت انواع دوربین تصویربرداری
- تنظیمات دوربین
- شناخت انواع لنز



- انواع حرکات دوربین
- تجهیزات حرکتی و نگهدارنده های دوربین
- انواع نور
- تجهیزات نورپردازی
- دمای نور و فیلترها
- تنظیمات خروجی فایل

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

انجام تصویربرداری در موقعیت های مختلف به صورت عملی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد

آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

- استودیوی تصویربرداری
- دوربین دیجیتال تصویربرداری
- نگهدارنده های دوربین
- تجهیزات حرکتی دوربین
- نور و تجهیزات نورپردازی
- رایانه مناسب تدوین

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

Brown, B. 2018. Motion Picture and Video Lighting. Published by Routledge.

Brown, B. 2021. Cinematography: Theory and Practice for Cinematographers and Directors. Published by Routledge.

Brown, B. 2014. The Filmmaker's Guide to Digital Imaging for Cinematographers, Digital Imaging Technicians, and Camera Assistants. Published by Routledge.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی ۳	
عنوان درس به انگلیسی:		Drawing3	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
پایه ☐ نظری ☐		طراحی ۱ و ۲	
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐		دروس هم نیاز:	
تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒		تعداد واحد: ۲	
پایان نامه ☐		تعداد ساعت: ۶۴	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

کسب مهارت و آشنایی لازم با آناتومی و تناسبات انسان، انچنانکه دانشجو قابلیت لازم را برای تبدیل آن به شخصیت های مورد نیاز از لحاظ طراحی حالت و حرکت پیدا کند.

اهداف ویژه:

شناخت لازم از عوامل موثر در حرکت اجزا بدن.

شناخت از چگونگی ایجاد حالت در صورت و بدن با توجه به خصوصیات روانی شخصیت

ایجاد قابلیت لازم برای طراحی اشکال ذهنی از شخصیت

شناخت مورد نیاز از سیر طراحی انسان در مکتب ها و سبک های هنری



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

ساختار و تناسب اندام

مطالعه کوتاه مدت از انسان

مطالعه ماهیچه های انسانی

مطالعه حالات اناتومی

مطالعه ساختار استخوانی اندام

طراحی از اندام انسان

طراحی از چهره و سر انسان

رابطه اندام و فضا

تغییر شکل اندام انسان

طراحی خیالی از حالات و حرکات انسان

طراحی ذهنی و برگردان آن به تصاویر قابل شناخت

تحلیل طراحی اساتید دوران رنسانس

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ایجاد روش مناسب در بهره گیری از شناخت موضوعات تدریس در متحرک سازی انیمیشن و موشن گرافیک

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

ارزشیابی از میزان قابلیت دانشجو در طراحی اندام و حرکات متناسب با آن



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات لازم برای طراحی روی کاغذ

مدل زنده

تجهیزات فنی برای پخش نمونه های تصویری و آثار اساتید مورد نظر

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

شیوه طراحی ۱ و ۲. محسن وزیری . سروش

تکنیک و روش طراحی. کیمون نیکولایید. ترجمه ع. شروه. انتشارات بهار.

طراحی بدن انسان. برن هوگارد. مترجم عربعلی شره. نشر یساولی

دینامیک بدن انسان/ایدین توزرن. ترجمه: حسینی، تفاح، اسدی و.. نشر طنین دانش.

Figure Drawing for All its worth. Andrew Loomis

See feel trace draw . Sheldon. Borenstein.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		طراحی ۴	
عنوان درس به انگلیسی:		Drawing 4	
نوع درس و واحد: نظری - عملی ۲		اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		طراحی ۱ و ۲ و ۳	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ پایه ☐ نظری ☐ تخصصی اجباری ☒ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	تخصصی ☐ نظری-عملی ☒
تعداد ساعت:		۶۴	اختیاری ☐ پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

.....

هدف کلی:

شناخت کلی از آناتومی و حالات حرکتی حیوانات آنچنانکه دانشجو بتواند از موضوعات مطروحه در آن برای طراحی شخصیت و متحرک سازی استفاده نماید.

اهداف ویژه:

ارتباط آناتومی با حرکت حیوانات

تفاوت و اشتراکات حیوانات نسبت به یکدیگر

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

شناخت آناتومی حیوانات (چهارپایان و پرندگان)

سلختار و تناسب اندام



مطالعه ماهیچه های حیوانات

مطالعه حالات اناتومی حیوانات

مطالعه ساختار استخوانی حیوانات

مطالعه حرکت حیوانات

طراحی از اندام حیوانات

طراحی ذهنی و خیالی از حیوانات

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

کسب مهارت لازم در طراحی حیوان برای تبدیل آن به شخصیت

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

میزان تسلط دانشجو در طراحی عوامل موثر در حرکت حیوانات

میزان تسلط دانشجو در طراحی حالات صورت و بدن حیوانات

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

ملزومات طراحی

مدل های حیوانات (موزه های حیات وحش)

تجهیزات نمایش برای بازیابی منابع تصویری و آثار منتخب

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

طراحی از حیوانات . ویکتور امبروس . مترجم مرجان فرجی . ناشر یساولی

هنر طراحی از حیوانات. ساخت. تجزیه تحلیل حرکات. کن هالتگرن. مترجم سونیا رضاپور. ناشر یساولی

Animal in Motion. .Eadweard Muybridge.



برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		تاریخ تلویزیون و رسانه‌های جدید	
عنوان درس به انگلیسی:		History of Television and New media	
نوع درس و واحد: نظری ۳		اصلی و تخصصی	
دروس پیش‌نیاز:		مبانی ارتباطات و ژورنالسم تلویزیونی	
دروس هم‌نیاز:		تخصصی اجباری	
تعداد واحد:		۳	تخصصی اختیاری
تعداد ساعت:		۴۸	پایان نامه

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:
بازدید از مراکز رسانه‌ای مانند تلویزیون .

هدف کلی:

هدف اصلی این درس، آموزش دانشجویان درباره تاریخچه تلویزیون و رسانه‌های جدید، به منظور فهم عمیق‌تر نقش و تأثیر این رسانه‌ها در جوامع مدرن است.

اهداف ویژه:

درک تغییرات فناوری و فرهنگی: در این درس، دانشجویان با تغییرات فناوری و تحولات فرهنگی که تلویزیون و رسانه‌های جدید ایجاد کرده‌اند، آشنا می‌شوند و توانایی درک اثرات و تأثیرات آنها بر جوامع را به دست می‌آورند.

تحلیل و بررسی نقش رسانه‌ها در جامعه: هدف دیگر این درس، توانایی دانشجویان در تحلیل و بررسی نقش رسانه‌ها، به خصوص تلویزیون و رسانه‌های جدید، در جامعه و فرهنگ را تقویت می‌کند.

آشنایی با چالش‌ها و مسائل اخلاقی رسانه‌های جدید: دانشجویان را با چالش‌ها و مسائل اخلاقی مرتبط با رسانه‌های جدید، از جمله تبلیغات، خبررسانی و چالش‌های استفاده از رسانه‌های اجتماعی مجازی، آشنا می‌کند.



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. مقدمه و مفاهیم اصلی: معرفی درس و اهداف آموزش، مفهوم رسانه‌ها و نقش آنها در جامعه، تعریف تلویزیون و رسانه‌های جدید.
۲. تاریخچه تلویزیون: شروع پیشینه تلویزیون و اختراعات اولیه، پیشرفت‌های فناوری و تکامل تلویزیون، ظهور تلویزیون در کشورهای مختلف، تأثیر تلویزیون بر جوامع و فرهنگ‌ها.
۳. تاریخچه تلویزیون در ایران: راه‌اندازی تلویزیون در ایران، تحولات و تغییرات در صنعت تلویزیون ایران.
۴. نقش تلویزیون در ارتباطات جمعی: تأثیر تلویزیون بر رسانه‌های دیگر، تغییرات در رسانه‌ها و تلویزیون در عصر دیجیتال.
۵. تحول رسانه‌های جدید: نقش رسانه‌های اجتماعی در جوامع مدرن، پدیده ویدئوهای آنلاین و استریمینگ، VODها.
۶. تغییرات در مصرف رسانه‌ها: تحولات در عادات و مصرف رسانه‌ها توسط جوانان، تغییرات در الگوی تماشا و انتخاب محتوا.
۷. تحولات در تبلیغات و بازاریابی: تغییرات در روش‌های تبلیغات تلویزیونی، رسانه‌های جدید و تبلیغات دیجیتال.
۸. تحولات در خبررسانی: نقش تلویزیون در ارائه اخبار و رسانه‌های جدید، تغییرات در روش‌ها و فرایندهای خبررسانی.
۹. رسانه‌های جدید و حقوق اطلاع‌رسانی: تحولات در حقوق اطلاع‌رسانی در دنیای دیجیتال، چالش‌ها و مسائل اخلاقی در رسانه‌های جدید.
۱۰. تلویزیون و تغییرات اجتماعی: تأثیر تلویزیون بر تغییرات اجتماعی، اقتصادی و سیاسی، رسانه‌ها و تحولات اجتماعی در دنیای مدرن.
۱۱. نقد و تحلیل تلویزیون و رسانه‌های جدید: نقد رسانه‌ها و تأثیر آنها بر جامعه، نقش رسانه‌ها در تشکیل دیدگاه‌ها و نگرش‌های اجتماعی.
۱۲. نگاه به آینده تلویزیون و رسانه‌های جدید: چشم‌انداز صنعت تلویزیون و رسانه‌های جدید، تغییرات پیش‌رو و تأثیر فناوری در آینده رسانه‌ها، تأثیر هوش مصنوعی بر صنعت تلویزیون.

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

استفاده از منابع به‌روز و مرتبط فیزیکی و الکترونیکی، بازدید از مراکز رسانه‌ای مانند صدا و سیما، ساترا، تبیان، فیلمو و سایر مراکز پرودکست دیجیتال و مجازی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۱. آزمون کتبی برای سنجش دانش و فهم دانشجویان درباره تاریخچه تلویزیون و رسانه‌های جدید.



۲. انجام پروژه‌های تحقیقی و تحلیلی در مورد جنبه‌های مختلف تاریخچه تلویزیون و رسانه‌های جدید، به منظور بررسی توانایی دانشجویان در تحلیل، نقد و بررسی مباحث مرتبط.
۳. درخواست ارائه نتایج پروژه تحقیقی توسط دانشجویان در مورد مباحث مختلف درس، به منظور نمایش دانش و توانایی ارائه مفاهیم به شیوه منطقی و قابل فهم.
۴. ارزیابی مشارکت و فعالیت دانشجویان در جلسات درسی، ارائه دیدگاه‌ها، مشارکت در گفتگوها و بحث‌ها، و همچنین تلاش در انجام تمرینات و فعالیت‌های گروهی.
۵. بررسی مستمر پیشرفت دانشجویان در طول درس، مشاهده و نظارت بر مشارکت و فعالیت‌هایشان، تکالیف و تمرینات دوره.
۶. ارزیابی پرونده‌های کاری دانشجویان که شامل تمرینات، پروژه‌ها، گزارش‌ها و سایر فعالیت‌های درسی است.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دسترسی به اینترنت در کلاس درس برای استاد و دانشجویان، دسترسی به سیستم رایانه‌ای و ویدئو پروژکتور برای ارائه نتایج تحقیق، دسترسی به پرینتر برای ثبت پرونده کاری دانشجو و تکثیر آزمون‌های مستمر.

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

۱. اندیشه‌های انتقادی در مطالعات تلویزیونی (۱۳۹۸). مهدی رحیمیان. تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما
۲. سال‌شمار تاریخ تلویزیون ایران: ۲۹ اسفند ۱۳۵۹ - ۲۵ اردیبهشت ۱۳۳۵ (۱۳۸۴) جاودانی، هما. شابک: ۹۷۸۹۶۴۰۶۲۹۸۴۰
۳. تلویزیون، جعبه کوچکی که دنیا را تغییر داد. (۱۴۰۰). کاوا، کیتی. مترجم: سرور صیادی. تهران: ققنوس.
4. Television History, the Peabody Archive, and Cultural Memory (2019). Thompson, E., Jones, J. P., & Hatlen, L. University of Georgia Press.
5. Handbook of Research on New Media Applications in Public Relations and Advertising (2020). Esiyok, E. IGI Global.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		حکمت هنر اسلامی	
عنوان درس به انگلیسی:		The wisdom of Islamic arts	
نوع درس و واحد: نظری ۳ پایه			
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☒	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:		۳	تخصصی ☐ نظری-عملی ☐ اختیاری ☐
تعداد ساعت:		۴۸	رساله / پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☒ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

هدف این درس بررسی مبانی حکمی و فلسفی هر یک از هنرهای اسلامی در طول تاریخ تمدن اسلامی و دقت در رابطه میان هنرها و دین در دوره‌های مختلف تاریخی است.

اهداف ویژه:

پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. جنبه جمالی و جلالی هنرهای اسلامی
۲. هستی‌شناسی هنرهای اسلامی
۳. تجرید و انتزاع در هنرهای اسلامی
۴. نمادشناسی در هنرهای اسلامی



۵. جنبه‌های حکمی در نگارگری اسلامی

۶. حکمت و معنویت در خطاطی

۷. حکمت و معنویت در هنرهای تزئینی

۸. عناصر حکمی در سازه‌های معماری و شهرسازی اسلامی

۹. حکمت و معنویت در موسیقی

۱۰. معنویت در نقوش اسلیمی، هندسی و کتیبه‌ای

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

استفاده از منابع به‌روز و مرتبط، بازدید از مراکز مهم معماری اسلامی، موزه‌های هنر اسلامی، کارگاه‌های تولید هنر اسلامی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۷. آزمون کتبی برای سنجش دانش و فهم دانشجویان درباره حکمت هنر اسلامی.

۸. انجام پروژه‌های تحقیقی و تحلیلی در مورد جنبه‌های مختلف حکمت هنر اسلامی، به منظور بررسی توانایی دانشجویان در تحلیل، نقد و بررسی مباحث مرتبط.

۹. درخواست ارائه نتایج پروژه تحقیقی توسط دانشجویان در مورد مباحث مختلف درس، به منظور نمایش دانش و توانایی ارائه مفاهیم به شیوه منطقی و قابل فهم.

۱۰. ارزیابی مشارکت و فعالیت دانشجویان در جلسات درسی، ارائه دیدگاه‌ها، مشارکت در گفتگوها و بحث‌ها، و همچنین تلاش در انجام تمرینات و فعالیت‌های گروهی.

۱۱. بررسی مستمر پیشرفت دانشجویان در طول درس، مشاهده و نظارت بر مشارکت و فعالیت‌هایشان، تکالیف و تمرینات دوره.

۱۲. ارزیابی پرونده‌های کاری دانشجویان که شامل تمرینات، پروژه‌ها، گزارش‌ها و سایر فعالیت‌های درسی است.

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

دسترسی به اینترنت در کلاس درس برای استاد و دانشجویان، دسترسی به سیستم رایانه‌ای و ویدئو پروژکتور برای ارائه نتایج تحقیق، دسترسی به پرینتر برای ثبت پرونده کاری دانشجو و تکثیر آزمون‌های مستمر.



چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

۱. پازوکی، شهرام. (۱۴۰۰)، حکمت هنر و زیبایی در اسلام، تهران: فرهنگستان هنر، موسسه تالیف ترجمه و نشر آثار هنری متن
۲. اردلان، نادر و لاله بختیار. (۱۳۸۰)، حس وحدت، سنت عرفانی در معماری ایرانی، ترجمه حمید شاهرخ، تهران: نشر خاک.
۳. استیرلن، هانری. (۱۳۷۷). اصفهان تصویر بهشت. جمشید ارجمند، تهران: نشر فرزانه.
۴. افندی، جعفر، (۱۳۷۶)، رساله معماریه، ترجمه مهرداد قیومی بیدهندی، تهران: شرکت توسعه فضاهای فرهنگی.
۵. بنائی، کمال‌الدین بن محمد، (۱۳۶۸)، رساله در موسیقی، با مقدمه داریوش صفوت، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		جامعه شناسی هنر	
عنوان درس به انگلیسی:	Art Sociology	نوع درس و واحد: نظری ۲ اصلی و تخصصی	
دروس پیش نیاز:		پایه ☒ نظری ☒	
دروس هم نیاز:		تخصصی ☐ اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:	۲	تخصصی ☐ اختیاری ☐ نظری-عملی ☐	
تعداد ساعت:	۳۲	رساله / پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با مباحث جامعه شناسی هنر، رابطه میان هنر و جامعه، شناخت عوامل اجتماعی موثر بر هنر، و اثر هنر بر جامعه

اهداف ویژه:



پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

رویکردهای و مفاهیم عمده در جامعه‌شناسی

- ۱- مفاهیم عمده جامعه‌شناسی: نقش و منزلت اجتماعی، طبقه اجتماعی، نهادهای اجتماعی، هنجارهای اجتماعی.
- ۲- رویکردهای نظریه عمده جامعه‌شناسی: کالن، میانه و خرد جامعه‌شناسی.

جامعه‌شناسی هنر و رویکردهای نظری به آن (۱):

- ۱- تعریف جامعه‌شناسی هنر.
- ۲- رویکردهای عمده به جامعه‌شناسی هنر: رویکردهای مارکسیستی (دیدگاه‌های تاریخ اجتماعی هنر نظیر هاوزر، رویکرد تولید اجتماعی هنر نظیر جانت وولف، مکتب فرانکفورت)، رویکرد نهادی-سیستمی (هاوارد بکر، بوردیو، لومان، ناتالی هینیک)

جامعه‌شناسی هنر و رویکردهای نظری به آن (۲):

ادامه بحث رویکردها ...

ابعاد چهارگانه بررسی پدیده هنری (مدل الماس هنری)

مدل الماس هنری به عنوان مدل بررسی هنری.

- ۱- بعد اول: جامعه‌شناسی هنرمند.
- ۲- بعد دوم: جامعه‌شناسی دریافت اثر هنری.
- ۳- بعد سوم: جامعه‌شناسی میانجیان یا واسطگان (عاملان توزیع آثار هنری نظیر گالری داران، منتقدان، نویسندگان و غیره)
- ۴- بعد چهارم: جامعه‌شناسی تولید اثر هنری (حامیان، شرکت‌های تولیدی، سرمایه‌گذاران، تجارت هنری مجموعه داران) جامعه‌شناسی هنرمند / جامعه‌شناسی دریافت اثر هنری / جامعه‌شناسی میانجیان یا واسطگان / جامعه‌شناسی تولید اثر هنری / اثر هنر بر جامعه / سیاست‌گذاری فرهنگی و هنر / جامعه‌شناسی ادبیات / جامعه‌شناسی عکاسی / جامعه‌شناسی نقاشی / جامعه‌شناسی معماری / جامعه‌شناسی موسیقی / بحث و گفت و گو.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم سال	۳۰ درصد
پروژه پایانی نیم سال	۷۰ درصد



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کلاس درس مجهز به ویدئو پرژکتور.

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- جامعه شناسی هنر، مولف: ناتالی هییک، سال انتشار ۱۳۸۴، انتشارات آگه.
- جامعه شناسی (کلیات، مفاهیم، پیشینه)، مولف: مجتبی صدیقی فرد، سال انتشار ۱۳۸۴، انتشارات ارسباران.
- نقدهایی بر زمینه جامعه شناسی، مولف: ویلیام فیلدینگ آگ برن، سال انتشار ۱۳۵۶، انتشارات فرانکلین.
- جامعه شناسی در ادبیات، مولف: معصومه عصام، سال انتشار ۱۳۵۳، انتشارات دانشگاه تهران.
- درآمدی بر جامعه شناسی هنر از منظر دکتر علی شریعتی، مولف: محمد علی زکریای، سال انتشار ۱۳۷۸، انتشارات آذریون.
- جامعه شناسی هنر موسیقی، مولف: حسن زندباف، سال انتشار ۱۳۷۹، انتشارات گنجینه فرهنگ.
- زمینه جامعه شناسی، مولف: ویلیام فیلدینگ آگ برن، سال انتشار ۱۳۸۰، انتشارات گستره.
- نظریه های جامعه شناسی هنر و ادبیات، مولف: اعظم راودراد، سال انتشار ۱۳۷۸، انتشارات آذریون.
- بینش ها و گرایش های عمده در جامعه شناسی معاصر، مولف: پل الزارسفلد، سال انتشار ۱۳۷۰، انتشارات امیرکبیر.
- درآمدی به جامعه شناسی، مولف: بروس کونن، سال انتشار ۱۳۷۵، انتشارات توتیا.
- درآمدی به جامعه شناسی انسانی، مولف: آبرام دو سوان، سال انتشار ۱۳۸۲، انتشارات دوران.
- اجتماعی، مولف: ورگوردن چابلد، سال انتشار ۱۳۵۲، انتشارات سنیل.
- زبان و جامعه شناسی، (مجموعه مقالات)، سال انتشار ۱۳۸۱، وزرات فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- مبانی جامعه شناسی هنر، مولف: علی رامین، سال انتشار ۱۳۸۷، انتشارات نشر نی.



(برای هر درس، یک صفحه حاوی اطلاعات زیر ایجاد نمایید. تلاش نمایید، برای هر درس، فقط یک صفحه اختصاص دهید)

عنوان درس به فارسی:		هنر در متون اخلاقی و عرفانی	
عنوان درس به انگلیسی:		Art in ethical and mystical texts	
نوع درس و واحد: نظری ۲		اختیاری	
دروس پیش نیاز:		پایه ☐ نظری ☒	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:		۲	
تعداد ساعت:		۳۲	
تخصصی اختیاری		نظری-عملی ☐ ☒	
رساله / پایان نامه		☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی دانشجویان کارشناسی ارشد با آثار فاخر و زیبای متون اخلاقی و عرفانی است تا از این طریق هم بنیه اخلاقی و معرفتی در آنان تقویت شود و هم در تولید محصولات ارزشمند هنری در ایران اسلامی مددکار ایشان باشد.

اهداف ویژه:

(پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

- هنر و زبان هنری و تفاوت آن با دیگر بیان ها
- آشنایی ضمنی با هنرهای مختلف و ابزار بیانی آنها
- آشنایی با خاستگاه، تاریخ، جریان و خالقان و آثار ادبیات اخلاقی و عرفانی و مقایسه با دیگر گونه های ادبی
- رابطه متقابل هنر و دین و تجلی آن در متون اخلاقی و عرفانی
- رابطه متقابل معماری و هنرهای تجسمی با ادبیات اخلاقی و عرفانی



- رابطه متقابل هنرهای نمایشی و تصویری با ادبیات اخلاقی و عرفانی

- رابطه متقابل هنرهای موسیقایی با ادبیات اخلاقی و عرفانی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال ۳۰ درصد

پروژه پایانی نیم‌سال ۷۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

کلاس درس مجهز به ویدئو پروژکتور.

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

- آشنایی با آراء متفکران درباره هنر / محمد مددپور / نشر سوره مهر.

- هنر اسلامی / ارنست کونل ترجمه یعقوب آژند / نشر مولوی / ۸۶

- حکمت هنر و زیبایی در اسلام / شهرام پازوکی / فرهنگستان هنر ۸۴

- هنر اسلامی / نوربرت ولف / مترجم صادق رشیدی / پژوهشگاه فرهنگ و هنر و ارتباطات اسلامی.

- هنر و معنویت اسلامی / حسین نصر ترجمه رحیم قاسمیان / نشر حوزه هنری ۷۵.

- در آمدی بر فلسفه هنر / نوئل کارول. ترجمه صالح طباطبایی / فرهنگستان هنر ۹۲.

- قرآن و هنر / مجموعه مقالات. محمد جواد ابوالقاسمی / شهر بلاغ دانش.

- مبانی نظری هنرهای تجسمی / حبیب آیت اللهی / انتشارات سمت.

- بررسی تطبیقی وجوه تصویری ادبیات و نگارگری ایرانی و اسلامی / حبیب آیت اللهی.

- مقدمه ای بر تئاتر / اورلی هولتن. ترجمه محبوبه مهاجر. نشر سروش.

- زبان تصویر / جئورگی کپس. ترجمه فیروزه مهاجر. انتشارات سروش.

- عناصر سینما درباره نظریه زیبایی شناسی سینما / استفان شارف. ترجمه محمد شهباء. نشر هرمس.

