

سرفصل کتاب تولید و محتوا و برنامه سازی

« تولید محتوای الکترونیک »

واحد یادگیری ۱۰۷ : شایستگی سناریو نویسی ، تصویر برداری و کلیپ سازی

نام نرم افزار: **proshow gold version 6.0.3392 و snagit version 13.0. build7115**

۱. مفاهیم پایه چند رسانه ای
۲. سناریو نویسی
۳. تصویر برداری از صفحه نمایش
۴. ساخت و ویرایش کلیپ

واحد یادگیری ۱۰۸ : شایستگی کار با نرم افزار های انیمیشن ساز

نام نرم افزار: **Swish Max 4.0**

۱. طراحی و اجرای پوسته گرافیکی نرم افزار
۲. جلوه گذاری
۳. آشنایی با Movie clip
۴. نحوه ساخت ماسک
۵. نحوه ساخت دکمه
۶. نحوه ساخت Motion Graphic با اشیاء آماده

واحد یادگیری ۱۰۹ : تولید محتوای الکترونیک

نام نرم افزار : **Captivate9**

۱. ایجاد پروژه
۲. درج اشیا
۳. فیلمبرداری نمایشی
۴. فیلمبرداری تعاملی
۵. ایجاد پیش نمایش

واحد یادگیری ۱۱۰ : آزمون سازی و تولید چند رسانه ای

نام نرم افزار : **Captivate9**

۱. تنظیمات ساخت آزمون
۲. ساخت آزمون
۳. صدور کارنامه
۴. ساخت آزمون های تصادفی
۵. تولید و نشر پروژه

« سیستم عامل »

واحد یادگیری ۳۰۳

عناوین اصلی : Windows 10 Enterprise , PowerISO 5.2 , Driver Pack Solution 15 , DVD درایور مادربرد و کارت

گرافیک

۱. ایجاد رسانه های راه انداز و تنظیمات راه اندازی سیستم
۲. آشنایی با رسانه های راه انداز
۳. ایجاد رسانه های راه انداز
۴. آشنایی با نرم افزار ایمج گرفتن و ساخت درایو مجازی
۵. نصب نرم افزار ایمج گرفتن و ساخت درایو مجازی
۶. مراحل ایجاد ایمج از روی دیسک نوری و ذخیره آن با قالب ISO
۷. غیر فعال کردن درایو مجازی
۸. نحوه تبدیل حافظه فلش به رسانه انداز سیستم عامل با استفاده از نرم افزار PowerISO
۹. راه اندازی ماشین مجازی
۱۰. آشنایی با ماشین مجازی
۱۱. مراحل فعال کردن Hyper-V Manager در ویندوز ۱۰
۱۲. کار با Hyper-V Manager
۱۳. ایجاد ماشین مجازی
۱۴. نصب درایورها از روی DVD مادربرد
۱۵. آشنایی با حساب کاربری User Accounts
۱۶. وظایف عمومی که توسط حساب کاربری استاندارد می توان انجام داد
۱۷. محدودیت های حساب کاربری استاندارد
۱۸. مراحل ایجاد یک کاربر جدید
۱۹. تنظیمات حساب کاربری با کاربر مدیر

واحد یادگیری ۳۰۶

عناوین اصلی : Windows 10 Enterprise , WinRAR 5.20 , یا بالاتر، Acronis True Image 2015 یا بالاتر

پشتیبان گیری از اطلاعات

۱. پشتیبان گیری از اطلاعات در ویندوز از طریق File History
۲. پشتیبان گیری از اطلاعات در ویندوز از طریق Windows Backup
۳. آشنایی با سایر نرم افزارهای رایج تهیه نسخه پشتیبان
۴. تهیه نسخه ی پشتیبان با نرم افزار مستقل
۵. آشنایی با مفهوم بازبازی نسخه پشتیبان
۶. بارگذاری اطلاعات کامپیوتر و محتویات هارد دیسک از روی نسخه پشتیبان از طریق File history
۷. بارگذاری اطلاعات کامپیوتر و محتویات هارد دیسک از روی نسخه پشتیبان از طریق Windows Backup

۸. بارگذاری اطلاعات کامپیوتر و محتویات هارد دیسک از روی نسخه پشتیبان از طریق نرم افزار مستقل
 ۹. آشنایی با مفهوم بروز رسانی
 ۱۰. بروز رسانی سیستم عامل
 ۱۱. بروز رسانی نرم افزارهای کاربردی
 ۱۲. فشرده سازی
 ۱۳. فشرده سازی اطلاعات به وسیله سیستم عامل
 ۱۴. خارج کردن از حالت فشرده به وسیله سیستم عامل
- فشرده سازی پوشه ها و پرونده ها در ویندوز ۱۰ با ایجاد پرونده فشرده
 ۱. فشرده سازی اطلاعات به وسیله نرم افزار مستقل
 ۲. خارج کردن (Extract) پرونده فشرده از حالت فشرده
 ۳. خارج کردن از حالت فشرده به وسیله نرم افزار مستقل
 - فشرده سازی پوشه ها و پرونده ها و ایجاد پرونده جدید با استفاده از نرم افزار Winrar

« برنامه سازی »

واحد یادگیری ۷۰۱: شایستگی حل مساله

نام نرم افزار: Raptor ، Visual Studio

۱. توانایی حل مساله ، تشخیص ورودی ، خروجی و نقشه اجرا
۲. نوشتن الگوریتم
۳. رسم فلوچارت
۴. آشنایی و بکارگیری محیط IDE
۵. شناخت محیط کنسول و بکارگیری دستورات نمایش
۶. بکارگیری دستورات صفحه نمایش و کار با مختصات صفحه نمایش کنسول

واحد یادگیری ۷۰۲: شایستگی کار با داده (کار با انواع داده ، دریافت و نمایش داده)

نام نرم افزار: Visual Studio

۱. بکارگیری انواع داده و متغیر
۲. مقدار دهی مناسب با نوع داده
۳. دریافت داده و استفاده از متد ReadLine()
۴. به کارگیری متد TryParse
۵. تبدیل انواع داده
۶. نمایش داده ها

واحد یادگیری ۷۰۳: شایستگی کار با عملگرها و عبارات

نام نرم افزار: Visual Studio

۱. بکارگیری عبارات محاسباتی

- ۲. بکارگیری عملگرهای محاسباتی
- ۳. بکارگیری عملگرهای انتسابی
- ۴. بکارگیری عملگرهای منطقی

واحد یادگیری ۷۰۴: شایستگی کار با دستورات شرطی

نام نرم افزار: Visual Studio

- ۱. بکارگیری دستور شرطی if ساده
- ۲. بکارگیری دستور شرطی if else
- ۳. بکارگیری عملگر سه تایی
- ۴. بکارگیری دستور شرطی else if
- ۵. بکارگیری دستورات شرطی -محاسباتی - منطقی
- ۶. بکارگیری ساختار switch