

نام درس		فارسی: سیستم های چند رسانه ای	تعداد واحد: نظری ۱ عملی ۱	مقطع: کارشناسی ■ کارشناسی ارشد □ دکتری
		انگلیسی: Multimedia Systems	پیش نیازها و هم نیازها:	
مدرس/مدرسین: دکتر رحمان معرفت		شماره تلفن اتاق: ۰۲۳۳۳۶۲۴۲۵۰ داخلی ۱۲۲		
پست الکترونیکی: <a href="mailto:rmarefat@semnan.ac.ir">rmarefat@semnan.ac.ir</a> <a href="mailto:Semkis93@gmail.com">Semkis93@gmail.com</a>		وب سایت: <a href="http://rmarefat.profile.semnan.ac.ir">http://rmarefat.profile.semnan.ac.ir</a>		
ارسال تکالیف فقط از طریق ایمیل دوم				
برنامه تدریس در هفته و شماره کلاس: دوشنبه ۱۷ تا ۱۹ و چهارشنبه ۱۸ تا ۱۹				
اهداف درس: آشنایی با سیستم های چند رسانه ای و کاربردهای آن و گرافیک کامپیوتری و آشنایی با گرافیک تحت وب				
امکانات آموزشی مورد نیاز: ویدئو پروژکتور و سایت رایانه				
نحوه ارزشیابی	فعالیت های کلاسی و آموزشی	ارزشیابی مستمر (کوئیز)	امتحان میان ترم	امتحان پایان ترم
درصد نمره	۸ نمره (شامل نظم و انضباط حضور مستمر در کلاس و مشارکت جدی در بحث های کلاسی و ارائه سمینار و تحویل پروژه کلاسی)		-----	۱۲ نمره در صورت ادامه شرایط کرونایی آزمون پایانی از ۵ خواهد بود
منابع و مآخذ درس		۱. شیدائیان، حامد؛ عباسی فرد، محمدرضا (۱۳۹۲). اصول سیستم های چند رسانه ای، همراه با معرفی تکنیک های فشرده سازی داده. تهران: کانون نشر علوم. ۲. کرانی، فرانسیس آن (۱۳۸۸). چند رسانه ای ها. ترجمه علی اصغر کیا. تهران: جامعه شناسان. ۳. رافرتی، پولین؛ هیدرلی، راب (۱۳۸۶). نمایه سازی چند رسانه ای ها و آثار خلاق: مسائل مربوط به معنا و تفسیر. ترجمه علی رضا رستمی گومه و رحمان معرفت. سمنان: دانشگاه سمنان.		

**مباحث درس**

شماره هفته آموزشی	مبحث	توضیحات
۱	معرفی درس، چارچوب مطالب درس، نحوه ارزشیابی و ...	
۲	چند رسانه ای ها و انواع آن	
۳	کاربرد سیستم های چند رسانه ای در آموزش و تجارت	
۴	کار علمی	
۵	معرفی واقعیت مجازی	
۶	کار علمی	
۷	فرایند تولید نرم افزارهای چند رسانه ای به طور اجمالی	
۸	معرفی مهارت های چند رسانه ای، تولید کننده اجرایی، مدیر تولید، مدیر پروژه، کارگردان مبتکر، طراح	
۹	معرفی چند رسانه ای: تکست و کاربرد آن در محیط های چند رسانه ای، کاربردهای آن در پروژه های چند رسانه ای، مستندات اچ تی ام ال، ابزارهای ویرایش قلم و نمونه هایی از آن. ابر متن و ابر رسان.	
۱۰	توانایی متحرم سازی تصاویر و اصول انیمیشن	
۱۱	سیستم پخش دیجیتال، استانداردهای نمایش دیجیتال، رنگ در ویدئو	
۱۲	کار علمی	
۱۳	ابزارهای پایه در چند رسانه ای ها، نرم افزار ویرایش متن، او سی آر، ابزارهای نقاشی و ترسیم برداری، مدل سازی سه بعدی و ابزارهای انیمیشن	
۱۴	کار علمی	

	تدوین پروژه پایانی	۱۵
	جمع بندی مطالب و مباحث، پاسخگویی به پرسشها و رفع اشکال	۱۶