



وزارت آموزش عالی و عالی  
سازمان پژوهش‌های علمی و تخصصی  
سازمان اسناد و کتابخانه ملی

## استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس دانش فنی پایه

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: دهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۸۱۱۰

کد کتاب: ۲۱۰۶۵۵

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	پودمان
۳	تفسیر و کاربرد علم بیونیک در طراحی شخصیت	بالاتر از حد انتظار	تحلیل آثار پویانمایی با استفاده از بررسی طبیعت و علم ابزار تخصصی انیمیشن بر اساس الهام از طبیعت و علم راحتی (ارگونومی)	۱- ارزیابی کلیات پویانمایی (علم بیونیک و ارگونومی) ۲- تعیین و بررسی ضروریات رشته پویانمایی	پودمان ۱: تحلیل رشته تحصیلی
۲	تعیین ارگونومی ابزار شخصی و تخصصی فردی	در حد انتظار			
۱	بررسی قلمرو دانش و ابزارها در تولید یک پویانمایی تحلیل وظایف کاری شاغلین در رشته پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	پودمان
۳	ساخت ابزارهای اپتیکال	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و بررسی وقایع علمی و اختراعات در ثبت حرکت با استفاه از منابع موجود براساس خطای دید و بررسی شیوه‌های تکنیک انیمیشن در ایران	۱- تحلیل و بررسی تلاش‌های اولیه در ارتباط با ثبت حرکت ۲- تعیین و بررسی تاریخچه پویانمایی در ایران و جهان	پودمان ۲: روند تکامل پویانمایی
۲	توضیح روند تاریخ پویانمایی جهان و بررسی تفکیک آن با تاریخ پویانمایی ایران	در حد انتظار			
۱	تحلیل و تفکیک پیشرفت تاریخ پویانمایی در تکنیک و ابزار	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	پودمان
۳	ترکیب و تشریح تکنیک‌های تلفیقی سنتی و رایانه‌ای پویانمایی	بالاتر از حد انتظار	بررسی شیوه‌های کاربرد و ابزار با استفاده از کاربردهای مرجع بر اساس تکنیک‌های سنتی و رایانه‌ای در تولید یک پویانمایی	۱- تکنیک‌های دو بعدی پویانمایی سنتی و رایانه‌ای ۲- تکنیک‌های سه بعدی پویانمایی سنتی و رایانه‌ای	پودمان ۳: تکنیک‌ها، ابزار و مواد
۲	تجزیه و تحلیل تکنیک‌های دو بعدی و سه بعدی سنتی و رایانه‌ای	در حد انتظار			
۱	نام گذاری تکنیک‌های پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					



وزارت آموزش عالی و پرورش  
سازمان سنجش و ارزشیابی تحصیلی

# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس دانش فنی پایه

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: دهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۸۱۱۰

کد کتاب: ۲۱۰۶۵۵

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	پودمان
۳	بسط و توسعه چند نمای مختلف در یک گفتگو	بالتر از حد انتظار	تحلیل عوامل تاثیرگذار با استفاده از تعیین کاربرد روش‌های انتقال بر اساس مبانی و اصول زیبایی شناسی تصویر در هر نما	۱- تهیه و تنظیم ساختار اصلی نماها در ارتباط با اندازه، زاویه دوربین ۲- تحلیل و بررسی روش‌های پیوند نماها (پیوستگی تصاویر)	پودمان ۴: زبان فنی رشته (مبانی سینما)
۲	تحلیل و مقایسه و ویژگی نماها و زوایای دوربین	درحد انتظار			
۱	نام گذاری انواع نماها و ورش‌های انتقال آن‌ها	پایین‌تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	پودمان
۳	ارائه نمونه ای از مراحل پیش تولید، تولید و پس از تولید در یک تکنیک انتخابی پویانمایی (اکسپریمنتال)	بالتر از حد انتظار	تحلیل و بررسی چگونگی خلق یک ایده و مراحل ارائه و اجرای آن با استفاده از امکانات اجرایی بر اساس نوع پروژه در یک تولید پویانمایی	۱- تعیین و ارزیابی مراحل پیش تولید، در یک فیلم پویانمایی ۲- تعیین و ارزیابی مراحل تولید و پس از تولید در یک فیلم پویانمایی	پودمان ۵: ساختار تولید فیلم پویانمایی
۲	تفکیک مراحل تولید یک فیلم پویانمایی	درحد انتظار			
۱	مراحل تولید یک فیلم پویانمایی را تعریف کند	پایین‌تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

- نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۱، ۲ یا ۳ است .

- زمانی هنرجو شایستگی کسب می کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.

- حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.

- نمره کلی درس زمانی لحاظ می شود که هنرجو در کلیه پودمان‌ها ، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید قرار

نام کارشناس

امضاء

گرفت.



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس طراحی و عناصر بصری

رشته تحصیلی:

پایه دهم:

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته:

کد درس:

کد کتاب: ۲۱۰۲۱۳

عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
بخش ۱: خلق هنری، زبان بصری و هنر طراحی	۱- معرفی رشته‌های مختلف هنری و تحلیل تطبیقی آثار شاخص در هنرهای مختلف	مقایسه و بیان وجه اشتراک و تفاوت‌های رشته‌های هنری از نظر موضوع، اهداف و حوزه‌های کاربرد مقایسه ابزار، روش‌ها و فرآیند تولید اثر در رشته‌های مختلف هنری بررسی تطبیق کاربرد زبان بصری و طراحی دست آزاد در هنرهای مختلف	بالاتر از حد انتظار	پیدا کردن نمونه‌های واقعی موجود برای تحلیل مصاحبه با هنرمندان خالق اثر بهره‌گیری خوب از مهارت‌های طراحی دست تهیه گزارش ساختارمند و تحلیلی از نمونه کارهای ارائه شده در کلاس	۳
	۲- تعیین جایگاه و کاربردهای زبان بصری و طراحی دست آزاد در هنرهای مختلف		در حد انتظار	تحلیل کامل اثر و اهداف هر کدام از طرح‌ها استخراج مشخصات اصلی هر کدام از آثار بررسی تطبیقی و استخراج ویژگی‌های مشترک و تفاوت‌های آثار هنری دسته‌بندی و ارائه روشن یافته‌ها بهره‌گیری از نمودارها و جداول در گزارش نهایی تفکیک و معرفی درست عناصر بصری موجود در موضوعات طبیعی تحلیل و ارائه اصول هم‌نشینی و ترکیب عناصر بصری بهره‌گیری از مهارت‌های طراحی دست آزاد	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	توصیف ساده و کلی از هر کدام از رشته‌های هنری و ارائه نمونه‌ها بدون تحلیل بیان کاربردهای زبان بصری و طراحی دست آزاد	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					
عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
بخش ۲: طراحی ابزار دیدن و خلق اثر هنری	۱- طراحی از اشیاء طبیعی زیبا و آثار شاخص هنری	تجربه طراحی دست آزاد و بیان رابطه طراحی دست آزاد و بیان رابطه طراحی دست آزاد با شناخت بهتر پدیده‌های هنری، تحلیل فرایند طراحی یک شی‌ کاربردی کوچک استخراج اصول و فرآیند طراحی از اشیاء حقیقی تبیین رابطه طراحی با مهارت‌های طراحی دست آزاد	بالاتر از حد انتظار	طراحی ذهنی از اشیاء و لوازم مشخص بدون رویت آن‌ها براساس تطبیق با تصویر آن و یا خود موضوع - مقایسه اصول و فرآیندهای طراحی در رشته‌های مختلف هنری اجرای صحیح طراحی خطی - تمایز عناصر بصری اصلی - رعایت مقیاس و تناسب و زوایا - هماهنگی و توازن ترسیم در بخش‌های مختلف - بهره‌گیری کیفی از انواع خطوط در طراحی طرح مسئله و ارائه تحلیل درست از نیازها و الزامات طراحی تهیه نمودارهای مفهومی و تحلیل برای تولید گزینه‌ها - طراحی گزینه‌های متنوع ارائه طرح زیبا و کارآمد - تحلیل و ارزیابی طرح پیشنهادی	۳
	۲- طراحی یک شی کاربردی کوچک مانند: جامدادی، میز کار، روبروش کارگاه ...		در حد انتظار	طراحی خطی ضعیف از موضوعات طراحی بدون تحلیل دقیق اصول و عناصر طراحی ارائه طرح ساده و تکراری از اشیاء کاربردی بدون توجه به تناسب و جزئیات فنی	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	طراحی خطی ضعیف از موضوعات طراحی بدون تحلیل دقیق اصول و عناصر طراحی ارائه طرح ساده و تکراری از اشیاء کاربردی بدون توجه به تناسب و جزئیات فنی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					
عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
بخش ۳: نقطه، خط و طراحی خطی	۱- تعیین جایگاه و کاربردهای نقطه و انواع خط در ترکیب اشیاء طبیعی و آثار هنری	تفکیک و نمایش کاربردهای مختلف نقطه و انواع خطوط در هنرها و تشریح ویژگی‌های بیانی هر کدام از آن‌ها در اشیاء طبیعی و آثار هنری طراحی خطی از مناظر، انسان و دیگر وسایل موجود و تحلیل و ارائه اصول و فرآیند انجام کار طراحی	بالاتر از حد انتظار	بررسی مقایسه‌ای و بیان تفاوت‌ها و اشتراکات در استفاده از انواع خط و نقطه در هنرها تحلیل و ارائه ساختارمند مطالب و نمونه کارهای ارائه شده در کلاس تبیین کاربردها و حالات بیانی انواع خطوط در طبیعت طرح‌های هنری مختلف تحلیل و ارائه ساختار یافته از مطالب و نمونه کارهای ارائه شده در کلاس	۳
	۲- به کارگیری صحیح نقطه و انواع خط در طراحی از اشیاء و موضوعات طبیعی		در حد انتظار	تبیین کاربردهای نقطه در ترکیب عناصر طبیعی و هنرها ارائه کاربردهای انواع خطوط در ترکیب عناصر طبیعی و هنرها بیان و نمایش کاربردهای انواع خط و نقطه در آثار رشته‌ی تخصصی هنرجو ساده‌سازی و ارائه طرح‌های خطی از موضوعات طبیعی و هنری تبیین و به کارگیری اصول ترکیب‌بندی مانند تقارن، مقیاس و تناسب در تهیه طرح‌های خطی از انسان، مناظر و اشیاء	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف انواع نقطه، انواع خط و بیان کاربردهای آن در رشته تخصصی هنرجو طراحی خطی از انسان، مناظر و اشیاء	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس طراحی و عناصر بصری

رشته تحصیلی:

پایه دهم:

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته:

کد درس:

کد کتاب: ۲۱۰۲۱۳

عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره	
بخش ۴: سطح، شکل و حجم به کارگیری اصول ترکیب‌بندی در خلق آثار هنری	۱- تعیین جایگاه و کاربردهای انواع شکل‌ها، سطوح یافت‌ها و حجم در طبیعت، مصنوعات و آثار هنری مختلف و خلق طرح‌های زیبا و متنوع با استفاده از انواع شکل، بافت‌ها و حجم‌های مختلف	تجزیه و تحلیل انواع مصنوعات، اشیاء طبیعی و آثار هنری و نمایش انواع شکل‌ها، بافت‌ها و اجسام به کار رفته در ترکیب آن‌ها طراحی و ارائه انواع یافت و ترکیب‌های زیبا اشکال و اجسام، تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی ساده‌سازی و بیان کاربردهای اصول ترکیب‌بندی در آن‌ها و ارائه طرح‌های متنوع و کیفی با رعایت اصول ترکیب‌بندی	بالاتر از حد انتظار	بررسی مقایسه‌ای و بیان تفاوت‌ها و اشتراکات در استفاده از انواع اشکال و سطوح، بافت‌ها و اجسام در هنرهای مختلف	۳	
				تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی		تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی ارائه کاربردهای انواع اشکال‌ها، سطوح، بافت‌ها و اجسام در ترکیب آثار هنری و طبیعی بیان و نمایش کاربردهای انواع اشکال‌ها، سطوح، بافت‌ها و اجسام در رشته تخصصی هنرچو ساده‌سازی و ارائه طرح‌های خطی از موضوعات طبیعی و هنری که شامل انواع اشکال و سطوح، بافت‌ها و اجسام هستند
				تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی		تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی ارائه کاربردهای انواع اشکال‌ها، سطوح، بافت‌ها و اجسام در ترکیب آثار هنری و طبیعی بیان و نمایش کاربردهای انواع اشکال‌ها، سطوح، بافت‌ها و اجسام در رشته تخصصی هنرچو ساده‌سازی و ارائه طرح‌های خطی از موضوعات طبیعی و هنری که شامل انواع اشکال و سطوح، بافت‌ها و اجسام هستند
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف انواع اشکال و سطوح، بافت‌ها و اجسام بیان کاربردهای آن در رشته تخصصی هنرچو طراحی خطی و ارائه انواع اشکال و سطوح، بافت‌ها و اجسام در رشته تخصصی هنرچو تعریف اصول ترکیب‌بندی طراحی خطی موضوعات مرتبط با رشته تخصصی و رعایت اصول ترکیب‌بندی در آن‌ها	۱	
نمره مستمر از ۵						
نمره شایستگی پودمان						
نمره پودمان از ۲۰						
عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره	
بخش ۵: نور و سایه در هنرهای بصری-رنگ و کاربرد آن در هنر	۱- تجزیه و تحلیل انواع منابع نور و اثرات تأثیر آن بر انواع سطوح و کاربردهای آن در هنرهای مختلف، معادل‌سازی رنگ، بافت و جنس سطوح با درجات خاکستری	تحلیل مناظر طبیعی و آثار هنری و بیان انواع منابع نور و اثرات تابش نور بر ایجاد سطوح روشن و تاریک و ارائه طرح‌های دست‌آزاد با استفاده از نور و سایه، تحلیل مناظر طبیعی و آثار هنری و بیان مفهوم و جایگاه رنگ در هر یک از آنها	بالاتر از حد انتظار	بررسی تطبیقی ترکیبات کاهشی و افزایشی استفاده از رنگ در آثار هنری مختلف	۳	
				تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی		تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی مصاحبه با هنرمندان رشته‌های مختلف در مورد نحوه استفاده از رنگ در هنرهای مختلف
				تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی		تجزیه و تحلیل آثار هنری و طبیعی مصاحبه با هنرمندان رشته‌های مختلف در مورد نحوه استفاده از رنگ در هنرهای مختلف
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف رنگ و کاربردهای آن در رشته تخصصی هنرچو بیان انواع کاربردهای نور و سایه در آثار هنری رشته تخصصی هنرچو	۱	
نمره مستمر از ۵						
نمره شایستگی پودمان						
نمره پودمان از ۲۰						

نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۲، ۱ یا ۳ است.

زمانی هنرچو شایستگی کسب می‌کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.

حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.

نمره کلی درس زمانی لحاظ می‌شود که هنرچو در کلیه پودمان‌ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

نام کارشناس

امضاء

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید قرار گرفت.

# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی



## درس «طراحی شخصیت در پویانمایی»

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دهم

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۰۶۵۶

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۱۱۰

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	تفکیک و کاربرد المان‌ها و نقوش سنتی در طراحی شخصیت بدون متن	بالاتر از حد انتظار	تحلیل پُزهای متنوع و رعایت زیبایی‌شناسی با استفاده از عناصر و کیفیات بصری و قوانین وزن، تعادل و ایستایی بر اساس خطوط سیال در طراحی	۱- طراحی ذهنی شخصیت ۲- طراحی عینی شخصیت (طراحی ژست)	پودمان ۱: طراحی ابزاری شخصیت
۲	بسط و توسعه عناصر کیفیات بصری در طراحی شخصیت بدون متن	در حد انتظار			
۱	تعریف عناصر و کیفیات بصری	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	تفسیر شباهت‌های ساختاری اجزای آناتومی موجودات زنده و دگرذیسی آن‌ها	بالاتر از حد انتظار	تحلیل ایستایی و تعادل بدن در موجودات زنده با استفاده از قوانین فیزیک و مکانیک بر اساس اصول تناسب و مرکز ثقل	۱- طراحی آناتومی انسان ۲- طراحی آناتومی غیرانسانی	پودمان ۲: طراحی آناتومی موجودات زنده
۲	بررسی اجزای آناتومی موجودات زنده	در حد انتظار			
۱	تعریف اجزای آناتومی موجودات زنده	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	تحلیل تکنیک‌های اجرایی دستی سنتی به شیوه اکسپریمنتال	بالاتر از حد انتظار	تحلیل رنگ و ابزارهای اجرایی در ایجاد جلوه‌های دیداری با استفاده از ابزارهای اجرایی دستی بر اساس موضوع و مخاطب در پویانمایی	۱- آماده‌سازی ساده شخصیت (تکنیک‌های اجرایی سنتی) ۲- آماده‌سازی پیچیده شخصیت (تکنیک‌های اجرایی ترکیبی)	پودمان ۳: آماده‌سازی شخصیت
۲	تحلیل تکنیک‌های اجرایی رنگ و مواد (دستی سنتی)	در حد انتظار			
۱	ابزارهای اجرایی رنگ و مواد را تعریف کند	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی



## درس «طراحی شخصیت در پویانمایی»

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دهم

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۰۶۵۶

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۱۱۰

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	تحلیل روانشناسی شخصیت با توجه به نوع فیلمنامه و مخاطب	بالاتر از حد انتظار	تحلیل متن در طراحی شخصیت با استفاده از منابع موجود و بر اساس بررسی منابع بصری و مشاهدات عینی	۱- سازگاری شخصیت با متن فیلمنامه ۲- پیکربندی براساس شناسنامه (شناسه‌های بیرونی و درونی)	پودمان ۴: سازگاری و پیکربندی پرسوناژ
۲	بسط و توسعه روانشناسی پرسوناژها برای محتوا	در حد انتظار			
۱	تعریف تیپ، پرسوناژ، شخصیت	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	بسط و توسعه شخصیت در ابعاد مختلف پُرها و تفسیر و آماده‌سازی شخصیت براساس تیپ‌ها	بالاتر از حد انتظار	تحلیل انواع شیت‌ها و پُرها بدن در جهات مختلف با استفاده از امکانات اجرایی براساس تکنیک خروجی و ملاحظات کارگردان	۱- سه‌بعدی سازی ۲- حجم سازی ترکیبی موزون	پودمان ۵: حجم و سه‌بعدی سازی شخصیت
۲	بسط و توسعه شخصیت در ابعاد مختلف پُرها	در حد انتظار			
۱	تعریف شیت‌ها	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

- نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۲، ۱ یا ۳ است.

- زمانی هنرجو شایستگی کسب می‌کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.

- حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.

- نمره کلی درس زمانی لحاظ می‌شود که هنرجو در کلیه پودمان‌ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید

قرار گرفت.

نام کارشناس

امضاء

# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی



## درس «متحرک‌سازی دو بعدی»

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دهم رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۰۶۵۳

کد درس: ۰۲۱۱۰۰۲۱۰

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	توضیح و تشریح علم فیزیک و مکانیک در قوانین حرکتی	بالاتر از حد انتظار	تحلیل قوانین فیزیک حرکت و تاثیرات آن‌ها بر پویانمایی با استفاده از قوانین فیزیک و آبرودینامیک براساس قوانین اینرسی، جاذبه، جرم و وزن در پویایی حرکت	۱- متحرک‌سازی ذهنی ۲- متحرک‌سازی عینی	پودمان ۱: متحرک‌سازی در هم تنیده
۲	تحلیل برخی از قوانین دوازده گانه دیزنی و تفاوت آن با پویانمایی محدود در ارتباط با فیزیک حرکت در پویانمایی	در حد انتظار			
۱	تفکیک غیرکاربردی بودن قوانین فیزیک در انیمیشن محدود	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	ترکیب حرکت مفاصل چند تایی به همراه بازوهای متعدد	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و تشریح قوانین وزن، جاذبه در متحرک‌سازی اجسام انعطاف‌پذیر با استفاده از قوانین فیزیک و آبرودینامیک براساس اصل تعادل در بی‌وزنی	۱- حرکت مفاصل ساده ۲- حرکت مفاصل پیچیده	پودمان ۲: متحرک‌سازی مفصلی
۲	بررسی و کاربست مپودمان و بازو در تعادل هنگام متحرک‌سازی	در حد انتظار			
۱	تعیین مرکز ثقل در حرکات آبرودینامیک	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	ترکیب حرکات و رعایت زمان‌بندی در حرکات راه رفتن، دویدن و پریدن با هم	بالاتر از حد انتظار	تحلیل طراحی حرکات ساده و پیچیده در راه رفتن انسان با استفاده از انواع راه رفتن با حالات مختلف درونی براساس منطق ایستایی و حرکت	۱- متحرک‌سازی راه رفتن انسانی ۲- متحرک‌سازی پیچیده انسانی	پودمان ۳: متحرک‌سازی ترکیبی انسانی
۲	بسط، توسعه و زمان بندی حرکات پریدن، راه رفتن و ایجاد تعادل در متحرک‌سازی	در حد انتظار			
۱	تفکیک و تشریح زبان بدن در شخصیت‌های تیپیک	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی

## درس «متحرک سازی دو بعدی»

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دهم

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۰۶۵۳

کد درس: ۰۲۱۱۰۰۲۱۰

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	ترکیب و تحلیل بازی سازی صورت و بدن در یک عکس العمل	بالاتر از حد انتظار	تحلیل تأثیر قوانین کلاسیک پویانمایی در طراحی حرکات با استفاده از بازیگری و بازی سازی بر اساس اصول بازی سازی موقعیتی و اغراق	۱- بازی سازی صورت ۲- بازی سازی بدن	پودمان ۴: بازی سازی موقعیتی
۲	تحلیل و تفکیک کلیدهای اصلی و میانی در بازی سازی صورت و بدن در موقعیت های مختلف و اغراق شده	در حد انتظار			
۱	تفکیک حرکات بر اساس تیپ شخصیتی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	توضیح و تشریح کلیدهای داستان گوی حرکت یک سنجاب در پرسپکتیو	بالاتر از حد انتظار	تحلیل قوانین پرسپکتیو در صحنه آرایبی و متحرک سازی ترکیبی با استفاده از ترمیم بر اساس رعایت اصول نقاط گریز	۱- ترکیب حرکت و آماده سازی ۲- حرکت در پرسپکتیو	پودمان ۵: اجرای حرکات ترکیبی
۲	تفکیک و کاربرد کلیدهای داستان گو در یک حرکت ترکیبی پرسپکتیوی	در حد انتظار			
۱	مشخص کردن نقاط گریز	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

- نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۲، ۱ یا ۳ است.

- زمانی هنرجو شایستگی کسب می کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.

- حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.

- نمره کلی درس زمانی لحاظ می شود که هنرجو در کلیه پودمان ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

نام کارشناس

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد

امضاء

تایید فرار گرفت.



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی



جمهوری اسلامی ایران  
وزارت آموزش و پرورش  
مرکز تحقیق و توسعه در زمینه روش‌های نوین آموزشی

## درس « طراحی فضا و صحنه در پویانمایی »

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: یازدهم

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۱۶۵۳

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۳۱۱

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	عنوان پودمان
۳	خلق یک فضای دوبعدی جدید دارای سبک بصری برای یک متن کوتاه	بالاتر از حد انتظار	طراحی مفهومی فضا و صحنه دوبعدی با استفاده از عناصر بصری بر اساس اصول سبک پردازی	۱- فضا سازی مقدماتی ۲- طراحی فضاها با توجه به فیلمنامه	پودمان ۱: فضاهای دوبعدی (کانسپت فضا)
۲	طراحی یک فضا برای یک متن کوتاه	در حد انتظار			
۱	تعریف و تفکیک انواع فضا	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	عنوان پودمان
۳	اغراق و کاربرد یک سبک بصری در فضا و خلق یک فضای هارمونیک	بالاتر از حد انتظار	فضا سازی و صحنه پردازی دوبعدی؛ با استفاده از پالت رنگی و هارمونی فرم و رنگ، بر اساس استوری برد فیلمنامه و اصول سبک پردازی	۱- استوری برد و صحنه پردازی فضای فیلم ۲- ایجاد سبک بصری	پودمان ۲: فضا سازی و صحنه پردازی دوبعدی
۲	تشخیص و کاربرد فضای طراحی پالت رنگ، با توجه به هارمونی رنگ و ساخت آن با یکی از تکنیک‌های تصویر سازی	در حد انتظار			
۱	طراحی استوری برد یک محتوی به صورت لایه لایه	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	عنوان پودمان
۳	طراحی یک فضا در حالت تمام صفحه به صورت لایه لایه و رنگ آمیزی و نورپردازی در یک فضای دوبعدی دیجیتال	بالاتر از حد انتظار	آماده سازی فضای دوبعدی؛ با استفاده از تلفیق تصاویر در فتوشاپ بر اساس استوری برد فیلمنامه	۱- انتقال تصاویر شناخت ابزار و امکانات اجرایی فضای دوبعدی به رایانه ۲- اجرای فضای دوبعدی در رایانه	پودمان ۳: اجرای رایانه‌ای فضای دوبعدی
۲	تلفیق تصاویر در یک فضای دوبعدی دیجیتال	در حد انتظار			
۱	باز کردن یک تصویر در نرم افزار و تغییر ابعاد	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی



وزارت آموزش و پرورش  
جمهوری اسلامی ایران  
مرکز تحقیقات کاربردی در زمینه روش‌های نوین آموزشی

## درس « طراحی فضا و صحنه در پویانمایی »

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: یازدهم

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۱۶۵۳

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۳۱۱

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	عنوان پودمان
۳	طراحی کامل لی‌اوت یک پروژه پویانمایی	بالاتر از حد انتظار	طرح بندی (لی اوت) فیلمنامه با استفاده از زوایای دوربین، پرسپکتیو، نور و سایه براساس سبک بصری فیلمنامه مصور (استوری بُرد)	۱- لی اوت در مرحله طراحی استوری بُرد ۲- تکمیل طرح بندی نهایی (لی اوت)	پودمان ۴: ارتباط عناصر فضای یک اثر (لی اوت یا طرح بندی)
۲	طراحی لی اوت با توجه به زوایای دوربین و پرسپکتیو و نور و سایه	در حد انتظار			
۱	تعریف لی اوت در پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحد‌های یادگیری)	عنوان پودمان
۳	ساخت یک فضای ترکیبی با استفاده از دیجیتال پینت از یک فضای واقعی و تبدیل آن به یک فضای فانتزی	بالاتر از حد انتظار	آماده سازی صحنه برای تلفیق تصاویر با استفاده از پرده کروماکی (سبز، آبی) و نرم افزارهای مرتبط براساس نوع تروکاژها	۱- بررسی عملی فضاهای سه بعدی ۲- پردازش صحنه سه بعدی	پودمان ۵: تمهیدات و طراحی صحنه برای فضاهای سه بعدی
۲	تلفیق دولاپه پویانمایی با استفاده از تکنیک کروماکی	در حد انتظار			
۱	تعریف و تحلیل ترکیب بندی یک فضای استاپ موشن	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۲، ۱ یا ۳ است.  
زمانی هنرجو شایستگی کسب می کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.  
حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.  
نمره کلی درس زمانی لحاظ می شود که هنرجو در کلیه پودمان ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

نام کارشناس

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید قرار

امضاء

گرفت.



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی

## درس «تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای»

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: یازدهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۴۱۱

کد کتاب: ۲۱۱۶۵۴

عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
پودمان ۱: ساخت شخصیت‌های سه بعدی صحنه‌ای (عروسک)	۱- ساخت اسکلت بدن و حجم‌پردازی سر عروسک ۲- ساخت متعلقات سر و بدن عروسک	ساخت شخصیت سه بعدی صحنه‌ای با استفاده از مفتول و خمیر براساس استاندارد قابلیت تحرک و ایستایی روی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت و تجهیز شخصیت، لباس و ابزار مرتبط	۳
			در حد انتظار	ساخت شخصیت با قابلیت متحرک‌سازی و ایستایی روی صحنه	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف فرایند ساخت و پرداخت شخصیت	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
پودمان ۲: ساخت صحنه و فضا	۱- ساخت دکور ۲- ساخت عناصر صحنه	ساخت فضا و اجزای صحنه (وسایل دکور) سه بعدی صحنه‌ای؛ با استفاده از خمیر، مفتول، آبجکت و مفصل براساس استاندارد اندازه‌های عروسک در صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت و نصب و چیدمان دکور داخلی و خارجی	۳
			در حد انتظار	ساخت یک دکور ساده و اجزای مرتبط با دکور و شخصیت	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف فرایند ساخت دکور و اجرای صحنه	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					

عنوان پودمان	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
پودمان ۳: نورپردازی	۱- آماده‌سازی نور و تجهیزات نورپردازی ۲- طراحی و اجرای نورپردازی	طراحی و اجرای نورپردازی سه بعدی صحنه‌ای؛ با استفاده از نور طبیعی و مصنوعی براساس زمان داستان و سبک بصری	بالاتر از حد انتظار	طراحی، اجرا و فضا سازی روایی نورپردازی	۳
			در حد انتظار	اجرای نورپردازی یک صحنه با یک نور اصلی و یک نور عمومی	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	نام‌گذاری تجهیزات نورپردازی و تعریف فرایند طراحی و اجرای نورپردازی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی پودمان					
نمره پودمان از ۲۰					



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی

## درس «تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای»

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: یازدهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۴۱۱

کد کتاب: ۲۱۱۶۵۴

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	ترکیب متحرک‌سازی دوربین و شخصیت یا متحرک‌سازی حرکت معلق و نورهای متحرک	بالاتر از حد انتظار	متحرک‌سازی همزمان شخصیت با حرکات دوربین، دکورها و نورهای متحرک، با استفاده از ریل بر اساس یکسان بودن حرکت وضعی دوربین، نوع نورپردازی و دکورهای متحرک	۱- آماده سازی و به کارگیری دوربین و تجهیزات جانبی ۲- متحرک‌سازی همزمان	پودمان ۴: تصویربرداری تک فریم
۲	متحرک‌سازی یک سیکل حرکتی ساده و متحرک‌سازی یک حرکت وضعی دوربین	در حد انتظار			
۱	تعریف فرایند متحرک‌سازی شخصیت و دوربین	پایین تر از حد انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره شایستگی پودمان	
				نمره پودمان از ۲۰	

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	تصویربرداری و ثبت تصویر از دو عنصر متحرک به شیوه متحرک‌سازی ترکیبی	بالاتر از حد انتظار	تصویربرداری سه بعدی صحنه‌ای با استفاده از رایانه در محیط نرم‌افزار دراگون بر اساس توالی منطقی حرکت و متحرک‌سازی مستقیم	۱- متحرک‌سازی شخصیت ۲- مدیریت ثبت تصاویر	پودمان ۵: متحرک‌سازی شخصیت و خروجی
۲	تصویربرداری و ثبت متحرک‌سازی از یک حرکت به کمک نرم‌افزار	در حد انتظار			
۱	تعریف مدیریت ثبت تصاویر و اجزای دوربین	پایین تر از حد انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره شایستگی پودمان	
				نمره پودمان از ۲۰	

– نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۱، ۲ یا ۳ است .  
 – زمانی هنرجو شایستگی کسب می کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.  
 – حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.  
 – نمره کلی درس زمانی لحاظ می شود که هنرجو در کلیه پودمان ها ، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

نام کارشناس

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید قرار گرفت.

امضاء



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس ارزیابی تولید در پویانمایی

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: دوازدهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۶۱۲

کد کتاب: ۲۱۲۶۵۵

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۱: مقدمات ترکیب بندی لایه ها و تنظیمات پروژه	۱- فضای کار نرم افزار افتراکتس ۲- انواع فرمت ها و تنظیم پروژه	فراگیری پنجره ها و تنظیمات پروژه در نرم افزار افتراکتس بر اساس کاربرد پنجره ها با استفاده از تقسیم بندی فضای کار	بالاتر از حد انتظار	تنظیم پروژه و متحرک سازی هدفمند	۳
			در حد انتظار	ورود فایل ها به نرم افزار افتراکتس و تنظیم اولیه پروژه همراه دسته بندی لایه ها	۲
			پایین تر از حد انتظار	ورود فایل به نرم افزار و تنظیمات پیش فرض	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۲: کامپوزیت و ترکیب لایه ها	۱- متحرک سازی تصاویر ۲- جلوه های تکمیلی کامپوزیت	متحرک سازی لایه ها بر اساس ترکیب و جایگاه آنها با استفاده از مدیریت لایه ها	بالاتر از حد انتظار	ساخت کامل یک پروژه متحرک سازی و استفاده از افکت های تکمیلی	۳
			در حد انتظار	کامپوزیت لایه ها به همراه متحرک سازی و نورپردازی	۲
			پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی ساده بدون استفاده از انواع لایه های کاربردی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۳: عنوان بندی فیلم	۱- ضروریات تولید ۲- اجرای عنوان در تولید	اجرای عنوان بندی (تیتراژ) بر اساس محتوا و موضوع فیلم با استفاده از عناصر تأثیرگذار	بالاتر از حد انتظار	طراحی و اجرای یک عنوان بندی خلاقانه با استفاده از تایپوگرافی و ایجاد هارمونی در عناصر تشکیل دهنده آن	۳
			در حد انتظار	ساخت یک عنوان بندی با توجه به موضوع و محتوی برای یک پویانمایی کوتاه با استفاده از نوشتار رایانه ای	۲
			پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی نوشتار برای عنوان بندی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					



# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس ارزیابی تولید در پویانمایی

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: دوازدهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۶۱۲

کد کتاب: ۲۱۲۶۵۵

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۴: زمینه‌های موشن گرافیکس	۱- به کارگیری موشن گرافیکس و تعامل با پویانمایی ۲- کاربرد موشن گرافیکس در رسانه‌های دیگر	توانایی ساخت یک موشن گرافیکس بر اساس به کارگیری قوانین پویانمایی (انیمیشن) با استفاده از تحلیل اصول ساختاری انواع موشن گرافیکس	بالاتر از حد انتظار	ایده پردازی و ساخت خلاقانه یک موشن گرافیکس هدفمند	۳
			در حد انتظار	ساخت یک موشن گرافیکس ساده با متحرک‌سازی لایه‌ها	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک موشن گرافیکس از پویانمایی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۵: تولید موشن کمیک و موزیک ویدئو با رویکرد پویانمایی	۱- کاربرد پویانمایی در ساخت موشن کمیک ۲- کاربرد پویانمایی در ساخت موزیک ویدئو	توانایی بررسی انواع موشن کمیک و موزیک ویدئو بر اساس ساختار روایی پویانمایی با استفاده از تحلیل منابع مرجع	بالاتر از حد انتظار	ساخت یکی از انواع موشن کمیک یا موزیک ویدئو	۳
			در حد انتظار	تطبیق روایت در موشن کمیک و موزیک ویدئو با پویانمایی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک انواع موشن کمیک و موزیک ویدئو با پویانمایی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۱، ۲ یا ۳ است.

زمانی هنرجو شایستگی کسب می کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.

حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.

نمره کلی درس زمانی لحاظ می شود که هنرجو در کلیه پودمان‌ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

نام کارشناس

امضاء

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید قرار گرفت.



## استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس متحرک‌سازی رایانه‌ای

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دوازدهم (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۲۶۵۳

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۵۱۲

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	ترکیب و تلفیق جلوه‌های تکمیلی متفاوت بصری و ایجاد ترکیبی خلاقانه و بدیع	بالاتر از حد انتظار	تحلیل استفاده از نرم‌افزارهای مختلف متحرک‌سازی و به کارگیری جلوه‌های تکمیلی بروی یک پلان با استفاده از نرم‌افزار فتوشاپ بر اساس تفاوت‌های نرم‌افزاری	۱- کاربردهای کلی نرم‌افزار ۲- جلوه‌های تکمیلی و ترکیب‌بندی	فصل ۱: کاربرد رایانه در متحرک‌سازی و جلوه‌های تکمیلی
۲	نام‌گذاری مناسب لایه‌ها و پوشه‌ها برای ایجاد پروژه جدید و به کارگیری جلوه‌های تکمیلی	در حد انتظار			
۱	تشخیص و تفکیک نرم‌افزارهای پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	متحرک‌سازی و رنگ‌آمیزی یک شخصیت بر اساس قطعه آوازی و آهنگ	بالاتر از حد انتظار	متحرک‌سازی و رنگ‌آمیزی یک شخصیت با استفاده از نرم‌افزار TV Paint بر اساس نوار صدای ضبط شده	۱- مدیریت تولید فریم‌ها در محیط TV Paint ۲- مدیریت ترتیب فریم‌ها در محیط TV Paint	فصل ۲: متحرک‌سازی مبتنی بر طراحی (شیوه سل انیمیشن)
۲	متحرک‌سازی و رنگ‌آمیزی یک شخصیت بر اساس نوار صدا	در حد انتظار			
۱	تفکیک ابزارهای ضروری در متحرک‌سازی با نرم‌افزارهای پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	تلفیق متحرک‌سازی روتوسکوپی و متحرک‌سازی ذهنی	بالاتر از حد انتظار	متحرک‌سازی یک شخصیت، صحنه، ایجاد عمق و روتوسکوپی بر اساس نوار فیلم زنده ضبط شده با استفاده از افکت‌های نرم‌افزار TV Paint	۱- مدیریت تکمیلی در محیط TV Paint ۲- روتوسکوپی در محیط TV Paint	فصل ۳: کاربردهای متحرک‌سازی سنتی (شیوه سل انیمیشن)
۲	متحرک‌سازی با استفاده از نقاشی از فریم‌های فیلم زنده ضبط شده (روتوسکوپی)	در حد انتظار			
۱	تشخیص و تفکیک ابزار دوربین و روش‌های استفاده از آن در نرم‌افزارهای پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					



## استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس متحرک‌سازی رایانه‌ای

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دوازدهم (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۲۶۵۳

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۰۵۱۲

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	ترکیب حرکت‌ها و لایه‌ها در جهت تولید متحرک‌سازی	بالاتر از حد انتظار	آماده‌سازی و متحرک‌سازی شکل‌های ساده و پیچیده در حالت وکتور و تنظیم فریم‌های کلیدی با استفاده از نرم‌افزار Moho بر اساس نوار زمان نرم‌افزار	۱- طراحی شکل‌های ساده دویبعی در محیط Moho ۲- طراحی شکل‌های پیچیده دویبعی در محیط Moho	فصل ۴: طراحی مبتنی بر وکتور (شیوه کات اوت)
۲	طراحی، تنظیم و حرکت‌سازی اشکال ساده و پیچیده	در حد انتظار			
۱	تشخیص و تفکیک فضای کلی نرم‌افزار Moho	پایین تر از حد انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره واحد یادگیری از ۳	
				نمره واحد یادگیری از ۲۰	

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	اسکلت‌گذاری و متحرک‌سازی یک شخصیت	بالاتر از حد انتظار	اسکلت‌گذاری و متحرک‌سازی شکل‌ها با استفاده از نرم‌افزار Moho بر اساس قابلیت‌های نرم‌افزار	۱- اسکلت‌گذاری در محیط Moho ۲- متحرک‌سازی در محیط Moho	فصل ۵: متحرک‌سازی مبتنی بر اسکلت‌گذاری (شیوه کات اوت)
۲	اسکلت‌گذاری و متحرک‌سازی یک شکل ساده	در حد انتظار			
۱	تعریف و تشخیص اسکلت‌گذاری و متحرک‌سازی در نرم‌افزار Moho	پایین تر از حد انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره واحد یادگیری از ۳	
				نمره واحد یادگیری از ۲۰	

- نمره شایستگی پودمان منحصراً شامل نمرات ۲، ۱ یا ۳ است.

- زمانی هنرجو شایستگی کسب می‌کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.

- حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.

- نمره کلی درس زمانی لحاظ می‌شود که هنرجو در کلیه پودمان‌ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد تایید

قرار گرفت.

نام کارشناس

امضاء





# استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس دانش فنی تخصصی

دفتر استاندارد و ارزشیابی  
سازمان سنجش و ارزشیابی  
وزارت آموزش عالی و تحقیقات علمی

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

پایه: دوازدهم

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۸۲۱۲

کد کتاب: ۲۱۲۶۵۶

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۱: پویانمایی و مکاتب	۱- تحلیل گرایش تصویری مکاتب پویانمایی در غرب ۲- تحلیل گرایش تصویری مکاتب پویانمایی در شرق	تحلیل گرایش تصویری مکاتب و سبک‌ها و شیوه‌ها بر اساس موقعیت زمان و مکان و نگاه مولف با استفاده از شاخص‌های بصری و موضوعی	بالاتر از حد انتظار	تحلیل، مقایسه و تفکیک دیدگاه‌ها و شاخص‌های مکاتب در پویانمایی	۳
			در حد انتظار	مقایسه و تفکیک شاخصه‌های مکاتب در یک فیلم پویانمایی انتخابی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و دسته‌بندی مکاتب	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۲: قالب‌ها و گونه‌های پویانمایی	۱- بررسی قالب‌های مختلف پویانمایی ۲- کاربرد گونه‌های پویانمایی در تولید	ارزیابی گونه‌ها بر اساس نقدهای هنری با استفاده از فیلم‌های مرتبط و رده‌بندی مخاطب بر اساس مراحل رشد با استفاده از منابع علمی	بالاتر از حد انتظار	تحلیل، تطبیق و مقایسه گونه‌های مختلف پویانمایی، با یکدیگر ترجمه یک پاراگراف از یک متن فیلمنامه	۳
			در حد انتظار	تطبیق و مقایسه قالب و گونه‌های مختلف و ترجمه گفت‌وگوها (دیالوگ‌ها)	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعیین قالب‌ها و گونه‌های پویانمایی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۳: علوم، هنرها و پویانمایی	۱- بررسی تأثیرات هنرها بر پویانمایی ۲- بررسی تأثیرات علوم بر پویانمایی	تعیین تأثیرات هنرها و علوم بر پویانمایی بر اساس هنرها و علوم مختلف با استفاده از استانداردهای موجود	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و بررسی، تعیین و دسته‌بندی تأثیرات علوم و هنرها بر پویانمایی	۳
			در حد انتظار	تعیین و دسته‌بندی تأثیرات علوم و هنرها بر پویانمایی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف هنرها و علوم مؤثر بر پویانمایی	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					



دفتر کل وزارت آموزش عالی  
معاونت امور علمی و پژوهشی  
مرکز ملی آزمون‌های تخصصی

## استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مبتنی بر شایستگی درس دانش فنی تخصصی

سال تحصیلی: ۹۸-۱۳۹۷

پایه: دوازدهم

رشته تحصیلی: پویانمایی (انیمیشن)

کد کتاب: ۲۱۲۶۵۶

کد درس: ۰۲۱۱۱۰۸۲۱۲

کد رشته: ۰۲۱۱۳۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	تکمیل یک متن داستانی نیمه تمام نقد و تحلیل هم‌زمان یک پویانمایی	بالاتر از حد انتظار	بررسی زیبایی‌شناسی و تحلیل محتوای پویانمایی بر اساس عناصر و کیفیات بصری و مقایسه تحلیل و نقد با استفاده از قوانین زیباشناختی و کاربردهای مرجع	۱- کنترل کیفی فیلم (زیبایی‌شناسی و محاسبه فنی) ۲- بررسی محتوای فیلم (ساختار، روایت و...)	فصل ۴: محتوا و کیفیت فیلم
۲	نقد و تحلیل زیباشناختی محتوای یک فیلم پویانمایی	در حد انتظار			
۱	دسته‌بندی عناصر و کیفیات بصری و انواع تحلیل	پایین تر از حد انتظار			
					نمره مستمر از ۵
					نمره واحد یادگیری از ۳
					نمره واحد یادگیری از ۲۰

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان فصل
۳	تشریح فناوری‌های مرتبط با رشته و تحلیل یک عنوان‌بندی در رشته پویانمایی	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و تشریح اطلاعات فنی رشته در ابزارهای اجرایی و اطلاعات فنی و تخصصی پویانمایی بر اساس داده‌های منابع موجود با استفاده از ترجمه و تحلیل آنها	۱- اطلاعات فنی مرتبط با فناوری‌ها در پویانمایی ۲- اطلاعات فنی مرتبط با نرم‌افزارها در پویانمایی	فصل ۵: کسب اطلاعات فنی در پویانمایی
۲	ترجمه و بررسی اصطلاحات و مطالب مرتبط با ابزار و اطلاعات فنی و تخصصی رشته	در حد انتظار			
۱	دسته‌بندی دستورهای خطا در ابزار رایانه و نرم‌افزارها، دسته‌بندی اصطلاحات تخصصی رشته پویانمایی	پایین تر از حد انتظار			
					نمره مستمر از ۵
					نمره واحد یادگیری از ۳
					نمره واحد یادگیری از ۲۰

- نمره شایستگی پودمان منحصرأ شامل نمرات ۱، ۲ یا ۳ است.  
- زمانی هنرجو شایستگی کسب می‌کند که در ارزشیابی پودمان حداقل نمره شایستگی ۲ را اخذ کند.  
- حداقل نمره قبولی پودمان ۱۲ از ۲۰ است.  
- نمره کلی درس زمانی لحاظ می‌شود که هنرجو در کلیه پودمان‌ها، شایستگی را کسب نماید.

\* توجه: لطفاً اصلاحات لازم را با خودکار قرمز مشخص فرمایید.

این نمون برگ ارزشیابی در تاریخ ..... توسط کارشناس محترم رشته مورد

تایید قرار گرفت.

نام کارشناس

امضاء