



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر برنامه‌ریزی و تالیف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و کاروانش

طراحی و تدوین استاندارد شایستگی حرفه‌ای گروه هنر (انیمیشن)

*Occupational Competency Standard Design and
Development in Animation*

دنیای کار

مجری: مریم یگانه

ناظر: احمد رضا دوران‌دیش

جلد سوم

تابستان ۱۳۹۷

صلى الله عليه وسلم



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر تأیید کتابهای درسی و حرفه‌ای و کارآموزی

گروه بزرگ شغلی : فرهنگ و باز آفرینی

استاندارد ملی ارزشیابی حرفه

Occupational Standard Development Evaluation

(Electrical Engineering Technician)

پویانمایی (انیمیشن)

واحدهای حرف

کد	عنوان	سطوح مهارتی
	تکنسین انیمیشن	L3
	دستیار تکنسین انیمیشن	L2
	اجراکار ماهر انیمیشن	L1

همکارانی که در تهیه و تدوین این سند با گروه انیمیشن همکاری داشته‌اند:

مجری	مریم یگانه
ناظران	مدیر طرح : احمدرضا دوراندیش مشاور طرح : مهدی اسماعیلی – ابراهیم آزاد

لیست همکاران

ردیف	نام و نام خانوادگی	مدرک تحصیلی	رشته تحصیلی	نحوه عضویت
۱	مریم یگانه	کارشناسی ارشد	انیمیشن	کارشناس دفتر
۲	ادریس ارمغانی	کارشناسی ارشد	مجسمه سازی	عضو ثابت
۳	نجمه مرادی چادگانی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو ثابت
۴	مرتضی کریمی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو ثابت
۵	حسن توکلی آبدانسی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو ثابت
۶	سیمین علی عسکری	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو ثابت
۷	سید محمد طاهری قمی	دکتر	مطالعات تطبیقی	عضو ثابت
۸	ماه‌ملک طباطبایی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو ثابت
۹	مرضیه میثمی آزاد	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۰	فهیمة ذبیحی سلطانی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۱	محسن شکرطلب	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۲	اسماعیل مسکرانیان	کارشناسی	گرایش فیلم و استودیو	عضو غیر ثابت
۱۳	جمشید محمدی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۴	محمد خیراندیش	کارشناسی	برق	عضو غیر ثابت
۱۵	نوید مسعودنیا	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۶	عابد اسمعیل نتاج	کارشناسی	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۷	محسن شکرطلب	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۸	محبوبه کریمی نژاد	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۱۹	مهسا سامانی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۲۰	نوروز عباسی	کارشناسی ارشد	انیمیشن	عضو غیر ثابت
۲۱	رسول گورکانی	کارشناسی	گرافیک	عضو غیر ثابت
۲۲	امیر بیرمی اوغاز	کارشناسی	عکاسی	عضو غیر ثابت
۲۳	سید مصطفی حسینی	کارشناسی ارشد	مهندسی معماری	عضو غیر ثابت

ارزشیابی در فرایند توسعه سرمایه انسانی نقش مهمی به عهده دارد (فرتول ۲۰۰۱)^۱ صرف نظر از این که در آموزش مؤسسه آموزشی انجام شود یا این که خارج از برنامه‌های آموزشی رسمی انجام گیرد و یا در حین شغل یا برای ارزشیابی تجارب حاصل در طول زندگی به کار برده شود. ارزشیابی از جمله اجزاء مهم یادگیری مادام‌العمر است، هم برای افراد که به روشی برای ارزشیابی و اهدای گواهینامه معتبر در مراحل مختلف زندگی احتیاج دارند و هم برای مؤسسات مهارت آموزی که در پی ارتقاء برنامه‌های تحرک‌پذیری ارزشیابی خود هستند تا بتوانند سیاست‌های آموزش درازمدت خود را تحقق بخشند (OECD ۲۰۰۰-).

ارزشیابی باید مستقیماً با استانداردهای شایستگی حرفه‌ای مرتبط باشد و براساس آن‌ها تدوین شود (نه آن که از استانداردهای آموزشی اقتباس شود). این امر برای ارزشیابی دقیق میزان توانایی فرد ضروری می‌باشد. از نظر فردی، ارزشیابی می‌تواند منجر به صدور گواهینامه شود. به افراد کمک می‌کند تا وارد حرفه و شغل خاصی شوند و در آن پیشرفت نمایند و در شرایط یادگیری دائمی روشی را برای ثبت توانایی‌ها و شایستگی‌های افراد در شرایط مختلف و زمان‌های متفاوت به دست دهد. از نظر کارفرمایان ارزشیابی می‌تواند در استخدام، ارتقاء و برنامه‌ریزی برای آموزش‌های داخلی به کار برده شود. از نظر مؤسسات مهارت آموزی ارزشیابی و سنجش روشی برای تعیین کیفیت مهارت‌ها و دانش آموخته شده در برابر شایستگی‌های واقعی مورد نیاز در یک حرفه است. با اعطای گواهینامه به افراد، مؤسسات آموزشی می‌توانند برنامه‌های آموزشی خود را به افراد و کارفرمایان ارائه نمایند.

مؤسسات آموزشی و کادر آن‌ها ممکن است در مقابل تدوین ابزار ارزشیابی براساس استانداردهای حرفه‌ای و به کار بردن آن‌ها مقاومت نمایند. به نظر آن‌ها این کار حقوق سنتی آن‌ها را از بین برده و انعطاف آن‌ها در ارزشیابی آن‌چه را که آن‌ها اجزاء اصلی یک حرفه می‌دانند، کم می‌کنند. این موضوع ضرورت تدوین استانداردهای حرفه‌ای در گام اول را تأیید می‌کند به جای آن که از هنرآموزان و کارشناسان خواسته شود برنامه درسی را تدوین کنند.

در طراحی مفهومی استانداردهای ارزشیابی حرفه به اصول، اجزاء، ارتباط و سازوکار قضاوت کسب شایستگی‌های براساس استانداردهای عملکرد پرداخته می‌شود.

^۱ چهارچوب تعریف و ارزشیابی استانداردهای حرفه‌ای و آموزشی - فرتول، بانک جهانی ۲۰۰۱ - دفتر برنامه ریزی و تالیف فنی و حرفه‌ای

۶-۲ - مفاهیم مورد نیاز در استاندارد ارزشیابی

الف) مهارت (skills)

توانایی عضلات و ایجاد هماهنگی بین آنها، به عبارت دیگر هماهنگی بین اعمال روانی، حرکتی را مهارت گویند.

ب) دانش (knowledge)

به توانایی های ذهنی، عقلانی از قبیل کسب دانش، رشد مهارت ذهنی، قدرت تجزیه و تحلیل را دانش گویند.

ج) نگرش (Attitude)

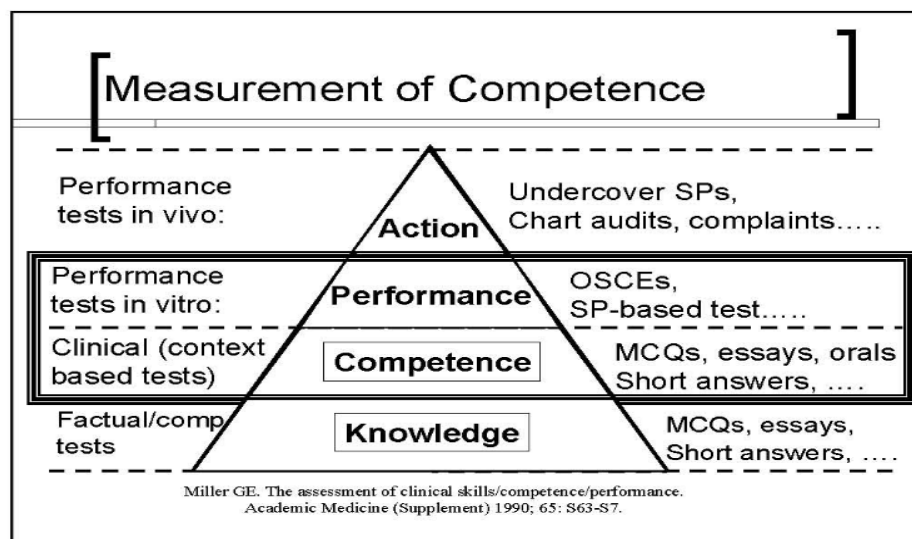
نگرش به توانایی هایی گفته می شود که به جنبه احساسی و عاطفی، ارزش علایق مربوط می شود. توانایی مشارکت فعال توأم با علاقه مثالی از این نوع توانایی است. نگرش در واقع نوعی مهارت ذهنی و عملی است.

د) سطح صلاحیت کار (Qualification Level)

سطح صلاحیت کار عبارتست از سطح حرفه و یا شغلی که آن کار باید در آن سطح صورت بگیرد.

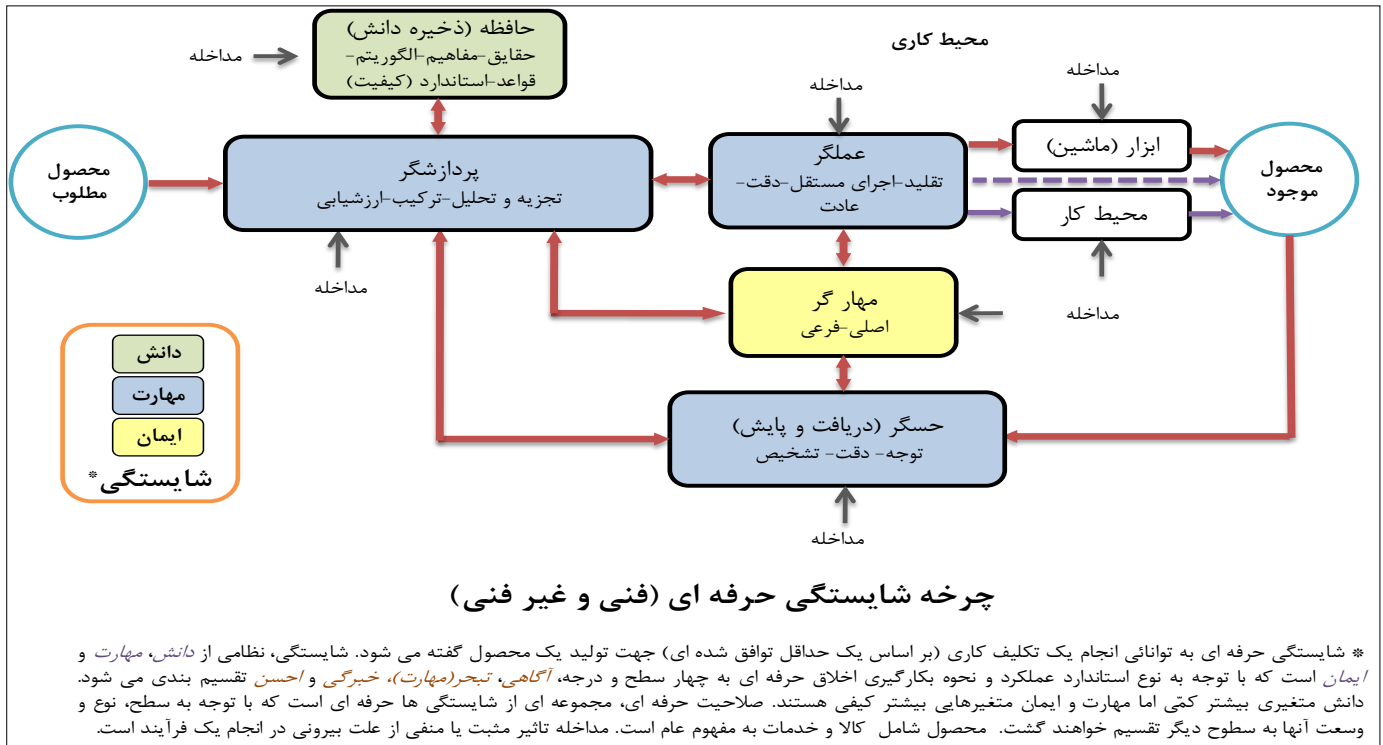
ه) شایستگی (Competency)

شایستگی به مجموعه و سطحی از مهارت های شغلی، مهارت های عمومی، دانش، نگرش و باور و ایمان گفته می شود، به طور کلی شایستگی به مهارت انجام دادن خوب و مناسب یک کار گفته می شود. قبلاً سطح بندی شایستگی وهاب ۲۰۰۸ در چهار سطح آگاهی، دانش، مهارت و تسلط معرفی شد. در اینجا در شکل ۱-۶ سطح بندی شایستگی میلر که یک سطح بندی چهار سطحی است و در حوزه های حرفه پزشکی و پرستاری کاربرد دارد معرفی می شود.



۱-۶ سطح بندی شایستگی میلر

در شکل ۲-۶ چرخه شایستگی حرفه‌ای (فنی و غیرفنی) از آقای دکتر اسمعیلی معرفی می‌شود.



۲-۶ - چرخه شایستگی (اسمعیلی)

ز) اصول ارزشیابی

ارزشیابی باید واجد حداقل روائی باشد (یعنی اندازه‌گیری باید استاندارد عملکرد حرفه‌ای انتخاب شده را اندازه‌گیری کند) و دارای اعتبار نیز باشد (یعنی بتواند این استانداردها را به صورت یکنواخت ارزشیابی کند). اگر ابزار ارزشیابی در سطح منطقه درست می‌شود - براساس استانداردهای محلی و یا ملی و یا بانک سئوالات امتحان - و نتایج نیز دارای اعتبار وسیع باشند. ضروری است کارشناسان مراکز ملی سنجش و هنرآموزان منطقه، آموزش‌های کافی در زمینه مدیریت و طراحی ارزشیابی را دیده باشند. اگر ابزارهای ارزشیابی استاندارد شده به صورت متمرکز تدوین شوند، لازم است این کار توسط متخصصان ارزشیابی و با کمک افرادی که استانداردهای حرفه‌ای را تدوین کرده‌اند صورت پذیرد. خطا در مقدار روائی و اعتبار آزمون‌های ملی دارای اثرات منفی بسیاری خواهد بود.

یک ارزشیابی شایستگی و صلاحیت‌های حرفه‌ای باید :

- همخوان با اهداف و استاندارد عملکرد کاری در سطح صلاحیت مورد نظر باشد.
- متناسب با سطح شایستگی باشد.
- سطوح بالای شناختی را ارزشیابی کند
- امکان‌پذیر باشد.
- روایی داشته باشد.
- پایایی داشته باشد.
- منصفانه و متعادل باشد.
- مبتنی بر شواهد مناسب باشد.
- همه جانبه باشد.

ح) محتوی مورد ارزشیابی

ارزشیابی استانداردهای عملکرد حرفه‌ای باید شایستگی انجام کار براساس استاندارد عملکرد را سنجش نماید. این شایستگی ترکیبی از دانش، مهارت و نگرش می‌باشد. با توجه به استانداردهای حرفه‌ای و شرایط ارائه آموزش‌ها، شایستگی‌های مورد ارزیابی به صورت‌های گوناگون خواهند بود. مثلاً، آیا تمامی مهارت‌ها توسط واحد آموزش دهنده ارائه شده‌اند؟ آیا برخی از افراد در ضمن شغل آموزش دیده‌اند؟ آیا واحد آموزش دهنده تنها محتوای فنی را ارائه کرده است؟ ارزشیابی ممکن است علاوه بر ارزشیابی مهارت‌هایی که مستقیماً با حرفه فرد در ارتباط هستند، مهارت‌های دیگری را نیز اندازه‌گیری کند و به آن‌ها مهارت‌های محوری می‌گویند: این مهارت‌ها عبارتند از سواد و حساب، مهارت‌های زندگی شامل مهارت‌های اجتماعی و شهروندی، مهارت‌های عام کاریابی مانند ارتباطات و تصمیم‌سازی و بر اساس حرفه فرد مهارت‌های مدیریت و کارآفرینی. لذا ارزشیابی به صورت کل‌نگر می‌باشد به طوری که شایستگی‌های فنی و غیرفنی در تحلیل کارها مورد توجه قرار خواهد گرفت.

رویکردها و روش‌های سنجش و ارزیابی محتوی یک فرآیند و سیستم آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای می‌تواند براساس شاخص‌های مختلف دسته‌بندی گردد:

۱- رویکردهای مبتنی بر اجزاء سیستم در آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای

- مبتنی بر درون داد آموزشی (Input)
- مبتنی بر فرآیند (Process)
- مبتنی بر برون داد (Output)
- مبتنی بر پیامد (Outcome)
- مبتنی بر تاثیر (Impact)

۲- رویکردهای مبتنی بر اجزاء سیستم در آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای

دانش
مهارت
نگرش
شایستگی

ط) انواع آزمون

آزمون‌های مورد استفاده در استاندارد ارزشیابی حرفه بر دو نوع است:

الف) ملاک محور

ب) هنجار محور

الف) آزمون ملاک محور

در این روش عملکرد یک فرد با استانداردهای شایستگی حرفه مقایسه می‌شود که نتیجه آن قبول یا رد است (مثلاً، یک فرد مکانیک یا می‌تواند عمل تعویض لاستیک را انجام دهد یا خیر. یک خلبان می‌تواند با استفاده از ابزار ارتفاع سنجش عمل چرخش را انجام دهد یا خیر). در برخی از موارد تنها درصدی از سؤالات است که به طور صحیح پاسخ داده می‌شوند (یک مکانیک یا خلبان باید ۷۰ درصد سؤالات را درست پاسخ دهد تا گواهی نامه دریافت کند).

ب) هنجار محور

در این روش با استفاده از ابزار هنجار و محور فرد با دیگر افراد شرکت کننده در آزمون مقایسه می‌شود. از هنجاری می‌توان برای قبول یا رد افراد استفاده کرد. این روش مناسب سطوح محلی، ملی و بین‌المللی است. اما استفاده از این روش ممکن است سؤالاتی را در مورد کارایی و امنیت این روش ایجاد کند (مانند حرفه حمل و نقل عمومی) و استانداردها ممکن است پایین تر از حد قابل قبول باشد، اگر در یک مرحله آزمون نمرات همه افراد پایین باشد. اما این روش مناسب بعضی مشاغل مانند پزشکی است (پرستاری) که حداقل را می‌توان برای رد یا قبول تعیین کرد.

موسسه ملی اندازه‌گیری شایستگی حرفه‌ای (NOCTI) ایالات متحده آمریکا برای بیش از ۱۱۰ زمینه حرفه‌ای خدمات هنجار محور ارائه می‌دهد. آزمون‌های استاندارد شده دانش و عملکرد این موسسه توسط کارفرمایان و موسسات آموزش فنی و حرفه‌ای و هنر آموزان موسسات فنی مورد استفاده قرار می‌گیرد. مؤسسات می‌توانند نمره قبولی را خود تعیین کنند و یا این که هنجارهای خود را با دیگر مؤسسات مقایسه کنند (www.nocti.org). در دهه ۱۹۸۰ از این روش برای ارزیابی معلمان کارآموز حرفه‌ای عربستان سعودی استفاده شد.

به‌طور خلاصه می‌توان گفت:

ملاک معیار شامل: مبتنی بر استاندارد شایستگی حرفه، اهداف کلی حرفه، و اهداف شغلی ...
هنجار محور شامل: مبتنی بر شایستگی‌های حرفه‌ای، شایستگی‌های شغلی
در نظام چارچوب صلاحیت ملی روش سنجش و ارزشیابی بر مبنای روش ملاک معیار مبتنی بر استاندارد شایستگی حرفه‌ای می‌باشد. روش‌های استفاده شده در اندازه‌گیری شایستگی حرفه‌ای و شغلی بر اساس سنجش در نظر گرفته می‌شود نه آزمون.

ی) روش‌های سنجش و ارزشیابی با توجه به زمان در آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و ابزارهای سنجش

سنجش آغازین

سنجش تکوینی

سنجش تشخیصی

سنجش تراکمی

سنجش تکمیلی

در نظام صلاحیت‌های حرفه‌ای برای در با توجه به نوع حرفه و سطح صلاحیت حرفه‌ای و نوع نظام یادگیری (مادام العمر و ...) از روش‌های مختلف زمانی استفاده می‌شود. البته سنجش تراکمی برای اندازه‌گیری سطح شایستگی و تسلط در هر کار حرفه مورد توجه ویژه‌ای قرار می‌گیرد.

ابزارهای سنجش:

آزمون (شفاهی، کتبی): شامل صحیح-غلط، جور کردنی، چند گزینه‌ای، تشریحی، کوتاه پاسخ و ... این آزمون‌ها برای حوزه شناختی متناسب با سطح شایستگی مورد انتظار انتخاب می‌شوند.

سنجش عملکردی شامل کتبی عملکردی، سنجش شناسایی، شبیه‌سازی شده، نمونه کار، پروژه‌های طولانی مدت، سنجش ۳۶۰ درجه‌ای و ...

سنجش مشاهده‌ای: شامل سنجش بر اساس فهرست و آرسی، مقیاس‌های درجه‌بندی، واقع نگاری و ...

سنجش عاطفی: شامل پرسش نامه، تفکیک معنایی، سنجش نگرش با مقیاس لیکرت، مصاحبه

سنجش تکمیلی: مصاحبه با کارفرما، مشاهده در حین کار، سنجش پیرو و ... این نوع سنجش برای اطمینان از شایستگی مورد نظر در محیط کار واقعی استفاده می‌شود.

سنجش همه جانبه (ترکیبی): شامل کارپوشه، ۳۶۰ درجه‌ای و ... این نوع سنجش‌ها برای سنجش کلی حوزه‌های یادگیری استفاده می‌شود.

- مقدمه گروه بندی

در نظام صلاحیت حرفه‌ای ملی که بر اساس سطوح صلاحیت تنظیم شده است، حرکت افقی و عمودی از ویژگی‌های این نظام است. ورود به ارزشیابی در یک سطح صلاحیت مستلزم کسب مدرک صلاحیت سطح قبلی و گذراندن زمان تجربی مورد نیاز آن است.

۷-۲- روش گروه‌بندی کارها در گروه شغلی انیمیشن

جهت ارزشیابی شایستگی نیازمند گروه‌بندی کارها بر اساس اولویت‌ها، اهمیت و ... هستیم. گروه‌بندی کارهای گروه شغلی انیمیشن مثل دیگر گروه‌ها بر مبنای اهمیت کارها، تعداد پیچیدگی و سختی واحدهای می‌شود. در گروه‌بندی ممکن است در یک گروه چند کار و بعضی مواقع حتی یک Task یا کار قرار گیرد. برای گروه‌بندی کارها با رعایت ارتباط کارها و نظام واحدهای که در ادامه به آن می‌پردازیم از جدول دیکوم استفاده می‌شود. تعداد گروه‌ها حداکثر ۱۵ عدد می‌باشد. پس از گروه‌بندی کارهای هم خانواده، حداکثر در ۳ مرحله متوالی قرار می‌گیرد. توالی بین گروه‌ها براساس ساده به مشکل بودن و استقلال در انجام کارها تعیین می‌گردد.

توجه: زمانی یک شخص شایسته دریافت "مدرک صلاحیت حرفه‌ای" می‌گردد که در تمامی گروه‌های کار "گواهینامه شایستگی" دریافت کرده باشد در گروه‌های کاری زمانی گواهینامه شایستگی دریافت می‌شود که در تمامی کارها، شایستگی انجام کار را با توجه به استاندارد عملکرد کار داشته باشد.

در گروه‌بندی کارها، در سه سطح صلاحیت حرفه‌ای L1 و L2 و L3، دو سطح L1 و L2 در سه مرحله و سطح صلاحیت L1 در چهار مرحله ارزشیابی می‌گردد.

هر سطح از نظام صلاحیت دارای ارزشی معادل ۳۰ واحد شایستگی است.

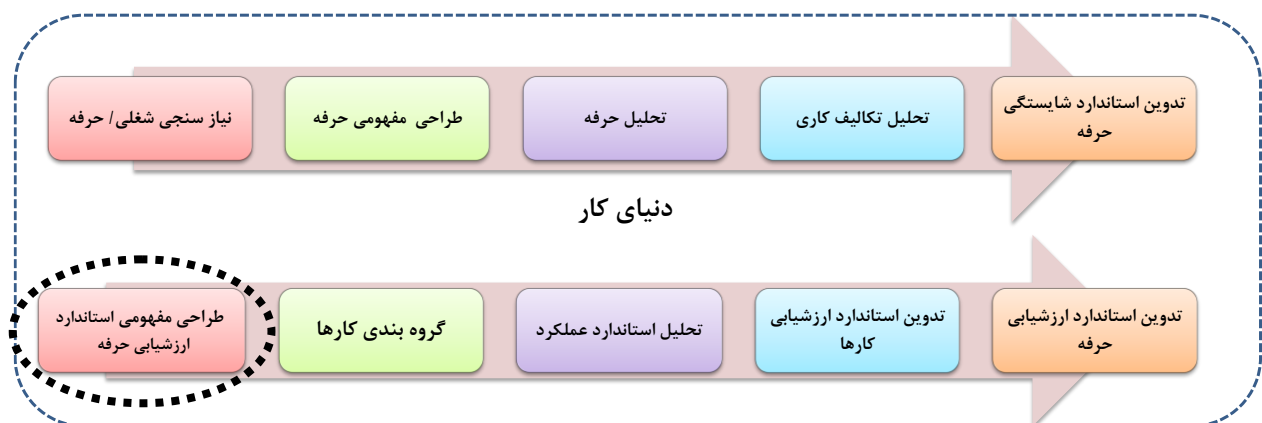
در سطح صلاحیت L1 و L2 کل گروه‌ها دارای ارزش ۳۰ واحد شایستگی است ولی در سطح صلاحیت و L3 ارزش ۶۰ واحد شایستگی در نظر گرفته شده است از طرف دیگر در گروه‌بندی هر ۳۰ ساعت معادل یک واحد شایستگی است.

در جدول ۷-۲ نحوه توزیع زمان و واحد مشاغل هر حرفه در گروه شغلی انیمیشن نشان داده شده است.

پیمانۀ مرحله ششم

طراحی مفهومی استاندارد ارزشیابی حرفه

Conceptual Design of Evaluation Occupation Design



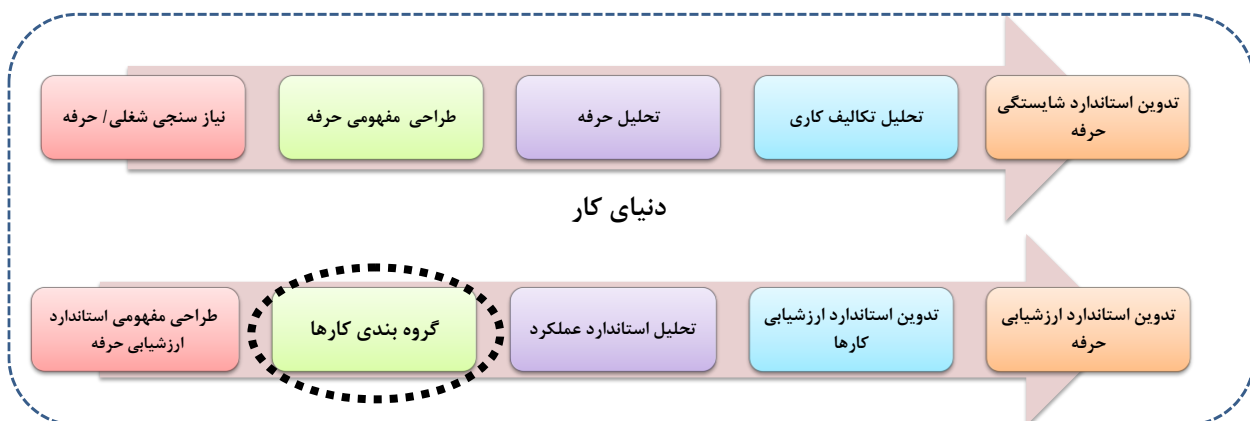
دفتر تالیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش
دنیای کار-مرحله ششم: طراحی مفهومی استاندارد حرفه
نمون برگ ۶-۱ طراحی مفهومی استاندارد ارزشیابی حرفه در سطح صلاحیت

ردیف	موضوع	شرح			
۱	منظور از ارزشیابی	ارزشیابی <input checked="" type="checkbox"/> Evaluation سنجش <input checked="" type="checkbox"/> Assessment ارزیابی <input checked="" type="checkbox"/> Appraisal اندازه‌گیری <input type="checkbox"/> Measurement پایش <input type="checkbox"/> Monitoring آزمون <input type="checkbox"/> Test			
۲	هدف از ارزشیابی	اعطای گواهینامه شایستگی <input checked="" type="checkbox"/> اعطای گواهینامه صلاحیت <input checked="" type="checkbox"/>			
۳	موضوع ارزشیابی	کار(تکلیف کار) حرفه <input checked="" type="checkbox"/> گروه کاری در حرفه <input checked="" type="checkbox"/> حرفه <input checked="" type="checkbox"/> شغل <input checked="" type="checkbox"/>			
۴	نوع ارزشیابی برحسب اجزاء نظام یاددهی- یادگیری	درونداد <input type="checkbox"/> فرآیند <input type="checkbox"/> برونداد <input type="checkbox"/> پیامد <input checked="" type="checkbox"/> تاثیر <input type="checkbox"/>			
۵	رویکرد ارزشیابی	کل نگر (شایستگی فنی و غیر فنی) <input checked="" type="checkbox"/> جزء نگر(دانش) <input type="checkbox"/> مهارت <input type="checkbox"/> نگرش <input type="checkbox"/>			
۶	ارزشیابی شونده	فرد (نیروی کار) <input checked="" type="checkbox"/> برنامه <input type="checkbox"/> سازمان <input type="checkbox"/>			
۷	معیار مقایسه در ارزشیابی	فراگیر محور(ارزش افزوده-عملکرد قبلی) <input type="checkbox"/> هنجار مرجع <input type="checkbox"/> ملاک مرجع <input checked="" type="checkbox"/>			
۸	ارزشیابی کننده	نیروی کار <input type="checkbox"/> کارفرما <input type="checkbox"/> همتایان <input type="checkbox"/> مربی <input type="checkbox"/> گروه <input type="checkbox"/> ارزشیاب <input checked="" type="checkbox"/>			
۹	نوع ارزشیابی بر حسب زمان	آغازین <input checked="" type="checkbox"/> تکوینی <input type="checkbox"/> پایانی <input checked="" type="checkbox"/> پیگیرانه در محل کار <input type="checkbox"/>			
۱۰	نوع ارزشیابی از منظر پاسخ	همگرا <input checked="" type="checkbox"/> واگرا <input checked="" type="checkbox"/>			
۱۱	نوع ارزشیابی (رسمی/غیررسمی)	رسمی (مکتوب) <input checked="" type="checkbox"/> غیر رسمی (غیر مکتوب) <input checked="" type="checkbox"/>			
۱۲	مرجعیت ارزشیابی کننده	داخلی (توسط ارائه دهنده آموزش) <input type="checkbox"/> خارجی (توسط مرکز ملی سنجش) <input checked="" type="checkbox"/>			
۱۳	مقیاس های اندازه گیری	اسمی <input type="checkbox"/> رتبه ای <input checked="" type="checkbox"/> فاصله ای <input type="checkbox"/> نسبی <input type="checkbox"/>			
۱۴	نوع ارزشیابی (کیفی/کمی)	کیفی <input checked="" type="checkbox"/> کمی <input type="checkbox"/>			
۱۵	نوع ارزشیابی(مستقیم/غیر مستقیم)	مستقیم <input checked="" type="checkbox"/> غیر مستقیم <input type="checkbox"/>			
۱۶	ابزارهای سنجش و ارزشیابی	کارپوشه <input type="checkbox"/> مصاحبه <input type="checkbox"/> پرسش <input type="checkbox"/> نمونه کار <input type="checkbox"/> پروژه <input type="checkbox"/> آزمون عملکردی <input type="checkbox"/> آزمون ۳۶۰ درجه <input type="checkbox"/> روبریک <input type="checkbox"/> گزارش <input type="checkbox"/> مشاهده <input type="checkbox"/> آزمون کتبی <input type="checkbox"/> پژوهش موردی <input type="checkbox"/> محک زنی <input type="checkbox"/> فهرست وارسی <input type="checkbox"/> ارائه <input type="checkbox"/> ایفای نقش <input type="checkbox"/> کارگروهی <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
۱۷	تعداد سطوح شایستگی جزء (بر مبنای ۴ سطح شایستگی انجام کار)	دانش	۲	۲	۴
		مهارت (شناختی)	۴	۴	۴
		مهارت (روان حرکتی)	۵	۴	۴
		نگرش	۵	۴	۴
۱۸	مقیاس های استفاده جهت قضاوت در رسیدن به شایستگی جزء	دو سطحی (بلی-خیر) <input type="checkbox"/> سه سطحی <input checked="" type="checkbox"/> چهار سطحی <input type="checkbox"/> پنج سطحی <input type="checkbox"/>			
۱۹	مقیاس های استفاده جهت قضاوت شایستگی	دو سطحی (بلی-خیر) <input checked="" type="checkbox"/> سه سطحی <input checked="" type="checkbox"/> چهار سطحی <input type="checkbox"/> پنج سطحی <input type="checkbox"/>			
۲۰	اجزاء استاندارد ارزشیابی حرفه	تعیین رویکرد و نوع ارزشیابی <input checked="" type="checkbox"/> گروه بندی کارها <input checked="" type="checkbox"/> تحلیل استاندارد عملکرد کارها <input checked="" type="checkbox"/> تعیین استاندارد ارزشیابی کار <input checked="" type="checkbox"/> تعیین معیار ارزشیابی گروه کاری <input checked="" type="checkbox"/> تعیین معیار اعطای صلاحیت <input checked="" type="checkbox"/> تعیین ابزار و روش سنجش <input checked="" type="checkbox"/> تعیین شرایط سنجش <input checked="" type="checkbox"/>			
۲۱	حداکثر نوبت های ارزشیابی	یک نوبت <input type="checkbox"/> دو نوبت <input type="checkbox"/> سه نوبت <input checked="" type="checkbox"/>			
۲۲	تعداد واحد ها جهت اعطای صلاحیت	۶۰ واحد <input type="checkbox"/> ۴۵ واحد <input type="checkbox"/> ۳۰ واحد <input checked="" type="checkbox"/>			

سیمانه مرحله، مقصود

گروه بندی کارها

Task Grouping



نام حرفه:	یویانمایی (انیمیشن)	ساعت کل: ۹۰۰	کد:	سطح:	L1
نام شغل: طراح شخصیت	نام شغل: طراح آناتومی	نام شغل: اجراکار رنگ و تکنیک	نام شغل: دستیار طراح شخصیت (پیکربند)	نام شغل: اجراکار شخصیت	نوبت سوم
	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
	کد گروه: G314	کد گروه: G313	کد گروه: G312	کد گروه: G311	
	کد کارها: T0104-T0103	کد کارها: T0105-T0106	کد کارها: T0107-T0108	کد کارها: T0109-T0110	
	واحد: زمان: ۶۳	واحد: زمان: ۶۳	واحد: زمان: ۵۲	واحد: زمان: ۵۸	
نام شغل: طراح کلیدهای اصلی	نام شغل: متحرک ساز سنتی	نام شغل: بازیگری و بازی سازی	نام شغل: کامپوزیتور حرکات (ترکیب کننده)	نام شغل: کامپوزیتور حرکات (ترکیب کننده)	نوبت دوم
	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
	کد گروه: G209	کد گروه: G208	کد گروه: G207	کد گروه: G206	
	کد کارها: T0204-T0203	کد کارها: T0205-T0206	کد کارها: T0207-T0208	کد کارها: T0209-T0210	
	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۶۲	
نام شغل: تصویرساز	نام شغل: دستیار صحنه و فضا (صحنه پرداز)	نام شغل: فتوشاپ کار	نام شغل: لی اوت (طرح بند)	نام شغل: متصدی جلوه‌های ویژه	نوبت اول
	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
	کد گروه: G104	کد گروه: G103	کد گروه: G102	کد گروه: G101	
	کد کارها: T0304-T0303	کد کارها: T0305-T0306	کد کارها: T0307-T0308	کد کارها: T0309-T0310	
	واحد: زمان: ۶۶	واحد: زمان: ۶۹	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۴۵	
*عناوین گروه‌های کاری و کدهای آنها بر اساس مشاغل ذیل هر واحد حرفه در فرم ۱-۶ استفاده گردد.					

نام حرفه:		یویانمایی (انیمیشن)		ساعت کل: ۹۰۰		کد:		سطح:		L2	
نوبت سوم	نام شغل: عروسک ساز	نام شغل: دکورساز صحنه عروسکی	نام شغل: نورپرداز	نام شغل: متصدی فنی دوربین تک فریم	نام شغل: متحرک ساز (انیماتور سه بعدی صحنه)	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:
	کد گروه: G330	کد گروه: G329	کد گروه: G328	کد گروه: G327	کد گروه: G326	کد کارها: T0401-T0402	کد کارها: T0403-T0404	کد کارها: T0405-T0406	کد کارها: T0407-T0408	کد کارها: T0409-T0410	کد کارها: T0401-T0402
	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۷۰	واحد: زمان: ۵۰	واحد: زمان: ۵۳	واحد: زمان: ۶۵	واحد: زمان: ۶۵	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۷۰	واحد: زمان: ۵۰	واحد: زمان: ۵۳	واحد: زمان: ۶۵
	نام شغل: متصدی جلوه‌های ویژه رایانه‌ای	نام شغل: متحرک ساز سنتی رایانه‌ای (تی وی پینت)	نام شغل: کامپوزیتور تی وی پینت (ترکیب کننده)	نام شغل: طراح سنتی رایانه‌ای (موهو)	نام شغل: متحرک ساز سنتی رایانه‌ای (موهو)	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:
	کد گروه: G225	کد گروه: G224	کد گروه: G223	کد گروه: G222	کد گروه: G221	کد کارها: T0501-T0502	کد کارها: T0503-T0504	کد کارها: T0505-T0506	کد کارها: T0507-T0508	کد کارها: T0509-T0510	کد کارها: T0501-T0502
واحد: زمان: ۴۸	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۶۶	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۶۶	واحد: زمان: ۴۸	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۶۶	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۶۶	واحد: زمان: ۶۶	
نوبت اول	نام شغل: متصدی افتراکتس	نام شغل: کامپوزیتور افتراکتس (ترکیب کننده)	نام شغل: عنوان بندی (طراح تیتراژ)	نام شغل: سازنده موشن گرافیکس	نام شغل: سازنده موزیک ویدئو و موشن کمیک	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:
	کد گروه: G120	کد گروه: G119	کد گروه: G118	کد گروه: G117	کد گروه: G116	کد کارها: T0601-T0602	کد کارها: T0604-T0603	کد کارها: T0605-T0606	کد کارها: T0607-T0608	کد کارها: T0609-T0610	کد کارها: T0601-T0602
	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	
	نام شغل: متصدی افتراکتس	نام شغل: کامپوزیتور افتراکتس (ترکیب کننده)	نام شغل: عنوان بندی (طراح تیتراژ)	نام شغل: سازنده موشن گرافیکس	نام شغل: سازنده موزیک ویدئو و موشن کمیک	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:
	کد گروه: G120	کد گروه: G119	کد گروه: G118	کد گروه: G117	کد گروه: G116	کد کارها: T0601-T0602	کد کارها: T0604-T0603	کد کارها: T0605-T0606	کد کارها: T0607-T0608	کد کارها: T0609-T0610	کد کارها: T0601-T0602
واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۶۰	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۵۸	واحد: زمان: ۶۲	واحد: زمان: ۶۲	

*عناوین گروه‌های کاری و کدهای آنها بر اساس مشاغل ذیل هر واحد حرفه در فرم ۱-۶ استفاده گردد.

دفتر تالیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه ای و کاردانش

دنیای کار - مرحله هفتم: گروه بندی کارها

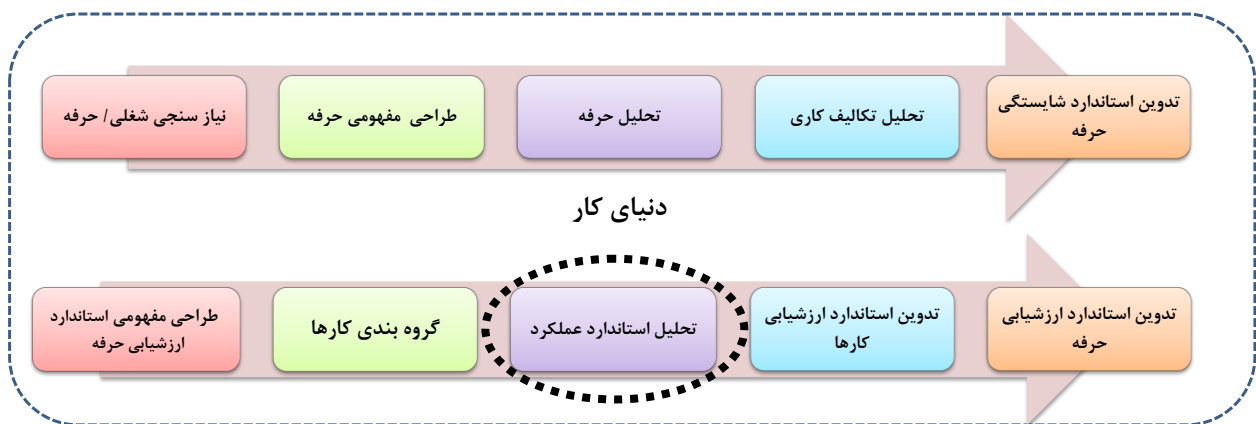
نمون برگ ۷-۱ گروه بندی کارها

نام حرفه:	یوانمایی (انیمیشن)	ساعت کل: ۱۸۰۰	کد:	سطح:	L3
نام شغل: مدیریت تولید	نام شغل: تهیه کنندگی	نام شغل: ارائه طرح	نام شغل: طراحی محصول	**نام شغل: طراحی و اجرای افکت تصویری	نوبت چهارم
کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
کد کارها: T1-5	کد کارها: T1-3	کد کارها: T1-1	کد کارها: T1-2	کد کارها: T9-5	
واحد: ۳ زمان: ۹۰	واحد: ۳ زمان: ۹۰	واحد: ۲/۶ زمان: ۷۹	واحد: ۲/۱ زمان: ۶۵	واحد: ۲/۳ زمان: ۷۰	
نام شغل: طراحی و اجرای باند صوتی	نام شغل: سینک صدا و تصویر / تدوین خطی و رندر نهایی	نام شغل: کارگردانی	نام شغل: مدیر فنی	نام شغل: طراحی لی اوت و استوری برد	نوبت سوم
کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
کد کارها: T9-6	کد کارها: T8-5, T8-6	کد کارها: T1-4	کد کارها: T1-7	کد کارها: T3-7, T3-8	
واحد: ۱/۹ زمان: ۵۷	واحد: ۳/۲ زمان: ۹۸	واحد: ۳ زمان: ۹۰	واحد: ۲/۹ زمان: ۸۷	واحد: ۲/۶ زمان: ۷۶	
نام شغل: طراحی سبک و توسعه بصری	نام شغل: مدیریت هنری	نام شغل: انیمه کلیدی دیجیتال	نام شغل: انیمه یکسره دیجیتال / موشن کپچر (داده‌ها)	نام شغل: فیلمنامه نویسی / دیالوگ نویسی انیمیشن	نوبت دوم
کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
کد کارها: T3-1, T3-2	کد کارها: T1-6	کد کارها: T7-2	کد کارها: T7-1, T6-10	کد کارها: T2-4, T2-6	
واحد: ۸۱ زمان: ۸۱	واحد: ۲/۹ زمان: ۸۷	واحد: ۲/۹ زمان: ۸۹	واحد: ۵/۲ زمان: ۱۵۶	واحد: ۴/۶ زمان: ۱۳۸	
نام شغل: تحقیق و پژوهش	نام شغل: متریال سازی و رندر کردن و فضا سازی	نام شغل: ساخت و پرداخت مدل و مفصل بندی دیجیتال	نام شغل: انیمه سه بعدی / لابن تست و تست حرکتی دیجیتال	نام شغل: ایده پردازی / طنز پردازی	نوبت اول
کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	کد شغل:	
کد کارها: T2-2	کد کارها: T5-7, T5-8	کد کارها: T5-3, T5-2	کد کارها:	کد کارها: T2-1, T2-5	
واحد: ۱/۹ زمان: ۵۷	واحد: ۲/۹ زمان: ۸۷	واحد: ۲/۹ زمان: ۸۷	واحد: ۱۰۱ زمان: ۱۰۱	واحد: ۳/۸ زمان: ۱۱۵	
*عناوین گروه‌های کاری و کدهای آنها بر اساس مشاغل ذیل هر واحد حرفه در فرم ۱-۶ استفاده گردد.					

سمانه مرحله، هشتم

تحلیل استاندارد عملکرد

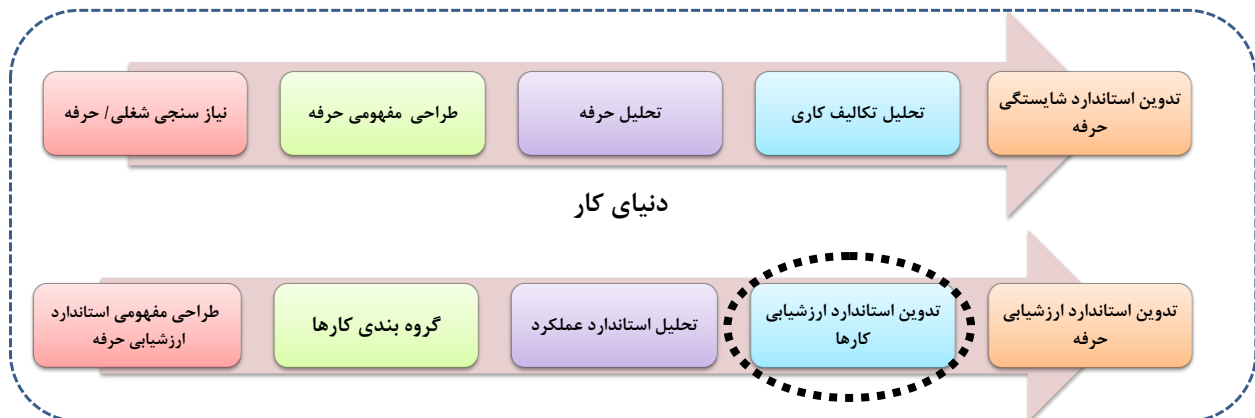
Performance Standard Analysis



سمانه مرحله نهم

تدوین استاندارد ارزشیابی کار

Task Evaluation Standard Development



در این مرحله فرآیند، استاندارد عملکرد تکالیف کاری در استاندارد شایستگی حرفه مورد تحلیل قرار می‌گیرد. در این تجزیه و تحلیل استاندارد عملکرد، از تلفیق رویکردهای تفکر تحلیل و تفکر سیستمی به طور همزمان بهره گرفته می‌شود. این تجزیه و تحلیل با نیت درک و فهم بیشتر موضوع صورت می‌گیرد.

- نحوه تکمیل نمون برگ تحلیل استاندارد عملکرد کار (نمون برگ ۱-۸)

در تکمیل نمون برگ مذکور ذکر چند نکته حائز اهمیت است. در سربرگ جدول دو فاکتور سطح صلاحیت و سطح شایستگی کار مورد نظر است، سطح صلاحیت چنانچه قبلاً اشاره شد سه سطح L_1 ، L_2 و L_3 را به ترتیب به کارگر ماهر، کمک تکنسین و تکنسین اشاره می‌دارد.

اما در سطح شایستگی کار، چهار سطح، دانش (۱)، آگاهی (۲)، مهارت (۳) و تسلط (۴) مدنظر نحوه انجام کار است.

شرایط انجام کار: در این قسمت فاکتورهایی از قبیل زمان انجام کار، مکان، تجهیزات، استانداردها و سایر شرایط لازم جهت انجام کار مورد نیاز است.

شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار: در این قسمت شاخص معادل واژه بارم‌بندی قرار گرفته است. به طور اجمالی سه نوع شاخص در استاندارد مدنظر است:

الف - شاخص فرآیند ب - شاخص دروندادی ج - شاخص محصول

نمونه و نقشه کار

چنانچه برای کار مورد نظر، نقشه خاص مورد نظر باشد با رعایت استاندارد آورده می‌شود، پاسخنامه امتحان یا همان پاسخ تکلیف کاری است. به عبارت دیگر نمونه و نقشه کار همان *You will* است. مثلاً چنانچه کار، ساخت یک چکش یا قاب عکس باشد، نقشه با ابعاد و دیمانسیون مورد نظر است.

ابزار ارزشیابی:

ابزار ارزشیابی برای کارهای مختلف متفاوت است ولی به طور کلی می‌توان ابزار زیر را جهت ارزشیابی کار مورد نظر استفاده کرد. پرسشنامه، مشاهده، مصاحبه، نمونه کار، کارپوشه (گزارش کار)، رعایت استاندارد، رضایت‌مندی مشتری، خودارزیابی و

تکالیف کاری مرتبط

مطابق با گروه‌بندی کارها، ممکن است بعضی از تکالیف کاری دارای هم خانواده در این بخش باشد. چنانکه دیده شد هر گروه کاری در ذیل یک شغل از مشاغل حرف نمون برگ ۶-۱ قرار می‌گرفت.

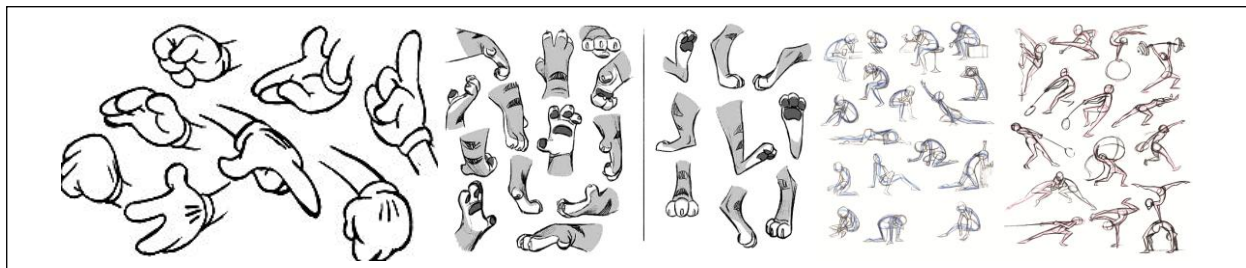
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	طراح شخصیت	سطح صلاحیت
کد وظیفه	۰۱	طراحی ابرازی شخصیت	گروه کاری
کد کار	۰۱۰۱	طراحی شخصیت	سطح شایستگی
کد ملی کار			۲

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: کارگاه طراحی
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۴ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- خطوط سیال و روان در طراحی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- انواع مداد- انواع کاغذ و مقوا- پرگار- انواع شابلون - تخته شاسی - کاتر- پاکن- ماژیک - لاک غلط گیر- گیره کاغذ- خط کش ها- تراش - پوشه آرشيو- مانتو و لباس کار - تخته پاک کن - ميز نور- ديتا پروژكتور - پرده نمايش - رایانه و متعلقاتش- منابع تصویری.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری / شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:				
کد حرفه	کد وظیفه	کد کار	کد ملی کار	حرفه :	طراح شخصیت	سطح صلاحیت	L1	استاندارد عملکرد کار: 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
				وظیفه:	طراحی ابرازی شخصیت	گروه کاری	G315	
				کار:	طراحی شخصیت	سطح شایستگی	۲	
ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و ...)	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری / نمره‌دهی)	نمره			
۱	بررسی گرافیک و زبان بصری	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی شخصیت گرافیکی با تلفیق عناصر و کیفیات بصری	۳			
			در حد انتظار	طراحی شخصیت ساده گرافیکی با عناصر و خطوط بصری	۲			
			پایین تر از حد انتظار	ساده‌سازی و گرافیک فرم‌ها	۱			
۲	بررسی هارمونی و کنتراست	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی شخصیت بدیع دارای هارمونی و کنتراست تلفیقی	۳			
			در حد انتظار	طراحی شخصیت دارای هارمونی و کنتراست	۲			
			پایین تر از حد انتظار	تعریف هارمونی و کنتراست	۱			
۳	بررسی قانون اغراق Exaggeration	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی شخصیت اغراق‌گونه تلفیقی و طراحی سیلوئت از آنها	۳			
			در حد انتظار	طراحی شخصیت اغراق‌گونه	۲			
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و توضیح خوانایی	۱			
۴	بررسی خوانایی در فرم‌ها	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی شخصیت بر اساس خط کُنش در حرکات متقابل شخصیت‌ها	۳			
			در حد انتظار	طراحی شخصیت بر اساس خط کُنش	۲			
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و بررسی خط کُنش در ایجاد تعادل	۱			
۵	کاربرد خط کُنش در ایجاد تعادل	زمان: ۱۴ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی شخصیت متعادل در تقابل و حرکت فیزیکی با شخصیت‌ها	۳			
			در حد انتظار	طراحی شخصیت متعادل	۲			
			پایین تر از حد انتظار	تعریف وزن، فشار، تعادل و ایستایی در طراحی شخصیت	۱			
۶	کاربرد مرکز ثقل در حرکت متقابل شخصیت‌ها	زمان: ۱۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی و ترسیم حجم کل بدن یک شخصیت به صورت گرافیکی	۳			
			در حد انتظار	طراحی و ترسیم اجزای آناتومی دست و پا به صورت گرافیکی	۲			
			پایین تر از حد انتظار	دسته بندی و تعریف ژست‌ها در آناتومی ساده انسانی	۱			
۷	آماده‌سازی ژست در ترکیب اجزای آناتومی	زمان: ۱۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی و اجرای شخصیت گرافیکی با جزئیات آناتومی و رنگی	۳			
			در حد انتظار	طراحی شخصیت انسانی گرافیکی با جزئیات آناتومی	۲			
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و دسته بندی ژست‌ها در انسان	۱			
شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش		یادگیری N35	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی				
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)		<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر						
<p>معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۱ و ۲ و ۳ کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار</p>								

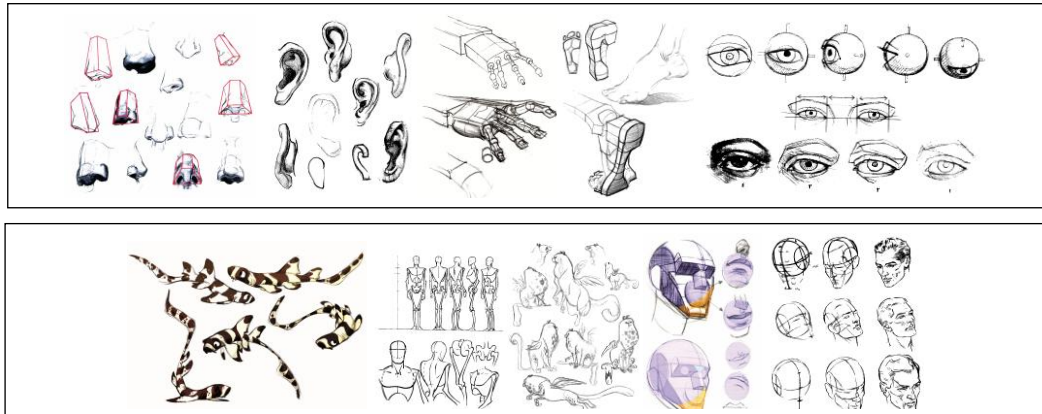
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه کد وظیفه کد کار کد ملی کار	حرفه : وظیفه: کار:	طراحی آناتومی	استاندارد عملکرد کار:
		طراحی آناتومی موجودات زنده	L1
		طراحی آناتومی	G314
	۰۱	تحلیل ایستایی و تعادل بدن در موجودات زنده با استفاده از قوانین فیزیک و مکانیک بر اساس اصول تناسبات و مرکز ثقل	۲

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه طراحی
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۳ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- تناسبات در اجزای بدن
- مرکز ثقل و تعادل
- زبان بصری بین المللی
- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- خطوط سیال و روان در طراحی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- رنگ گواش سفید و سیاه - آینه - میز طراحی (ترسیم) - اسبک یا خرک - مداد کنته - زغال - محو کن - انواع مداد - انواع کاغذ مقوا - پرگار - انواع شابلون - تخته شاسی - کارت تر - پاک کن - ماژیک - لاک غلط گیر - گیره کاغذ - خط کش ها - تراش - پوشه آرشیو - مانتو و لباس کار - تخته پاک کن - میز نور - دیتا پروژکتور - پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:			
کد حرفه	حرفه :	طراح آناتومی	سطح صلاحیت	استاندارد عملکرد کار: تحلیل ایستایی و تعادل بدن			
					کد وظیفه	۰۱	در موجودات زنده با استفاده از قوانین فیزیک و مکانیک بر اساس اصول تناسبات و مرکز ثقل
					کد کار	۰۱۰۲	
					کد ملی کار	۲	
کار:	سطح شایستگی						
ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد (زمان، مکان و ...)	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری / نمره‌دهی)	نمره		
۱	تشریح تناسبات در اجزاء ساختاری بدن	زمان: ۴ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی حجم کلی حالات مختلف از آدمک‌های چوبی	۳		
				طراحی اجزای آناتومی انسان با احجام ساده هندسی	۲		
				تعریف تفکیک اجزای بدن با احجام ساده	۱		
۲	طراحی فرمی با احجام ساده	زمان: ۴ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی ساختاری آناتومی با حفظ تعادل	۳		
				طراحی ساده خطی از آناتومی انسان با حفظ تناسبات استاندارد	۲		
				تعریف تناسبات در فرم بدن	۱		
۳	تشریح و طراحی اجزای جمجمه و گردن	زمان: ۸ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	سایه‌پردازی و طراحی فرمی از اجزای جمجمه و گردن در زوایا	۳		
				طراحی فرمی از اجزای جمجمه و گردن در زوایای مختلف	۲		
				تفکیک اجزای جمجمه و گردن	۱		
۴	تشریح و طراحی اجزای تنه	زمان: ۸ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	سایه‌پردازی و طراحی از اجزای تنه در زوایای مختلف	۳		
				طراحی فرمی از اجزای تنه در زوایای مختلف	۲		
				تعریف و دسته بندی اجزای تنه	۱		
۵	تشریح و طراحی دست و پاها	زمان: ۷ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	سایه‌پردازی و طراحی ساده حجمی از پاها و دست‌ها	۳		
				طراحی ساده حجمی از پاها و دست‌ها	۲		
				تعریف و دسته‌بندی اجزای دست‌ها و پاها	۱		
۶	تشریح و طراحی آناتومی غیر انسانی (مهره‌داران)	زمان: ۸ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	سایه‌پردازی و طراحی خطی از مهره‌داران	۳		
				طراحی خطی ساده از مهره‌داران	۲		
				تفکیک جانداران مهره‌دار	۱		
۷	تشریح و طراحی آناتومی غیر انسانی (بی مهره‌گان)	زمان: ۸ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	سایه‌پردازی و طراحی خطی از بی مهره گان	۳		
				طراحی خطی ساده از بی مهره گان	۲		
				تفکیک جانداران بی مهره	۱		
۸	طراحی شخصیت‌های انتزاعی	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	اجرای فرم و رنگ در حجم کلی شخصیت‌های انتزاعی	۳		
				اجرای فرم و رنگ در اجزای خاص شخصیت‌های انتزاعی	۲		
				تعریف فرم، رنگ و اجزا در شخصیت‌های انتزاعی	۱		
۹	طراحی شخصیت‌های علمی - تخیلی	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی شخصیت‌های علمی - تخیلی متناسب با متحرک‌سازی	۳		
				طراحی شخصیت‌های علمی - تخیلی	۲		
				تعریف شخصیت‌های علمی - تخیلی	۱		
۱۰	طراحی موجودات افسانه‌ای	زمان: ۶ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	خلق و طراحی شخصیت افسانه‌ای تلفیقی	۳		
				طراحی از شخصیت‌های کهن الگو، افسانه‌ای و اسطوره‌ای	۲		
				تفکیک موجودات افسانه‌ای	۱		
شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش		یادگیری N35- مسئولیت پذیری N72 - جمع‌آوری و گردآوری اطلاعات N31		توجه به همه موارد	قابل قبول		
				توجه به موارد زیست محیطی	غیر قابل قبول		
				ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر		
<p>معیار شایستگی انجام کار: کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۱ و ۲ و ۳ کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار</p>							

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	اجرا کار رنگ و تکنیک	L1
کد وظیفه	وظیفه:	آماده سازی شخصیت	G313
کد کار	کار:	آماده سازی	۲
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن یک (A)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۳ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- رنگ شناسی
- ۴- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

رنگ گواش سفید و سیاه - آینه - میز طراحی (ترسیم) - اسبک یا خرک - مداد کنته - زغال - محو کن - انواع مداد - انواع کاغذ و مقوا - شابلون - پرگار - تخته شاسی - کاتر - پاک کن - ماژیک - لاک غلط گیر - گیره کاغذ - خط کش ها - تراش - پوشه آرشیو - مانتو و لباس کار - تخته پاک کن - میز نور - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - انواع رنگ های شفاف و پوششی به همراه تجهیزات اجرایی آنها - منابع تصویری و نمونه فیلم.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری / شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	۷۳۱۹۰۱۹۱	حرفه:	اجراکار رنگ و تکنیک
کد وظیفه	۰۱	وظیفه:	آماده سازی شخصیت
کد کار	۰۱۰۳	کار:	آماده سازی
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد (زمان، مکان و ...)	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/ داوری/ نمره دهی)	نمره
۱	بررسی رنگ و نور	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	ترکیب بندی رنگی بر اساس موسیقی و جداسازی شخصیت از لکه ها	۳
			در حد انتظار	طراحی یک شخصیت با تاش و لکه های رنگی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و بررسی کاربردی رنگ بر اساس احساسات و موسیقی	۱
۲	تفکیک آرایش های رنگی	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای هفت شخصیت با هفت کنتراست رنگی	۳
			در حد انتظار	اجرای یک شخصیت با یکی از کنتراست های رنگی	۲
			پایین تر از حد انتظار	دسته بندی و تفکیک هفت کنتراست رنگی و بافت	۱
۳	تشریح تکنیک های اجرایی رنگ های شفاف	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	رنگ آمیزی شخصیت ها با هر کدام از تکنیک های شفاف در چند شخصیت	۳
			در حد انتظار	رنگ آمیزی یک شخصیت با یک تکنیک شفاف	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و دسته بندی تکنیک های اجرایی شفاف	۱
۴	تشریح تکنیک های اجرایی رنگ های پوشاننده	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	رنگ آمیزی شخصیت ها با هر کدام از تکنیک های شفاف در چند شخصیت	۳
			در حد انتظار	رنگ آمیزی یک شخصیت با یک تکنیک پوشاننده	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و دسته بندی تکنیک های اجرایی پوشاننده	۱
۵	کاربرد تکنیک های سنتی در ترکیب با هم	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای چند شخصیت از یک پویانمایی با چند تکنیک تلفیقی	۳
			در حد انتظار	اجرای یک شخصیت با تکنیک تلفیقی دلخواه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک تکنیک های تلفیقی	۱
۶	کاربرد تکنیک های سنتی در ترکیب با انواع چاپ	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای یک شخصیت با تلفیق تفکیک چاپ و تکنیک های سنتی	۳
			در حد انتظار	اجرای شخصیت با یکی از تکنیک های چاپ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک تکنیک های چاپ	۱
۷	توضیح و تشریح تکه چسبانی	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای پنج شخصیت با پنج روش کلاژ به طور مجزا	۳
			در حد انتظار	اجرای یک شخصیت با یکی از روش های کلاژ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف واژه تکه چسبانی و دسته بندی آن	۱
۸	توضیح و تشریح هنر جفت و جور کاری	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای یکی از شخصیت های مرتبط با متن به روش جفت و جور کاری	۳
			در حد انتظار	اجرای یک شخصیت تخیلی با روش جفت و جور کاری	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف واژه جفت و جور کاری (اسمبلاژ)	۱
۹	تشریح تکنیک های تجربی (Experimental)	زمان: ۱۰ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای یک شخصیت با یک تکنیک بدیع خلق شده	۳
			در حد انتظار	گردآوری آرشیو تصویری از تکنیک های تجربی پویانمایی ها	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف تفکیک تکنیک های تجربی	۱

توجه به همه موارد	قابل قبول	تعالی فردی N71- مدیریت مواد و تجهیزات N66.	شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
توجه به موارد زیست محیطی	غیر قابل قبول		

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	بلی <input type="checkbox"/>
	خیر <input type="checkbox"/>

معیار شایستگی انجام کار :
کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۱ و ۲ و ۳
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

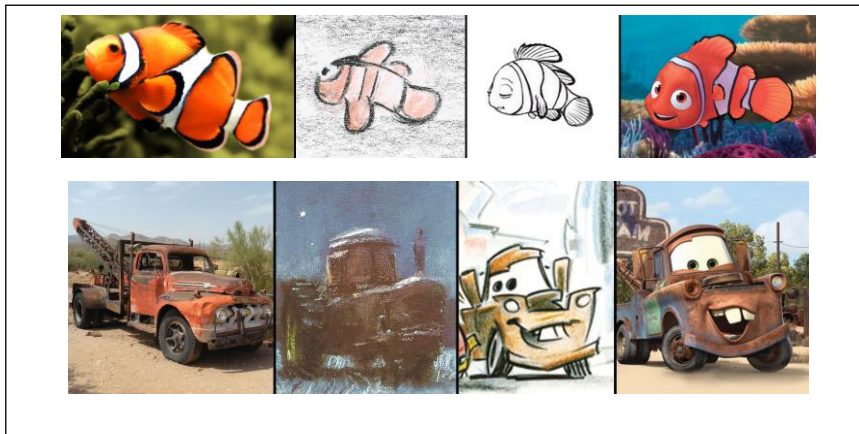
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	پیکربند شخصیت	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	پیکربندی شخصیت براساس فیلمنامه	تحلیل متن در طراحی شخصیت با استفاده از منابع موجود بر اساس بررسی منابع بصری و مشاهدات عینی
کد کار	کار:	پیکربندی	۲
کد ملی کار		سطح شایستگی	L1
		گروه کاری	G312
		سطح صلاحیت	

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن یک (A)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۲ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / روبه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مداد- انواع کاغذ و مقوا - شابلون - پرگار - تخته شاسی - کارت- پاک کن - ماژیک - لاک غلط گیر - گیره کاغذ- خط کش ها - تراش - پوشه آرشيو- مانتو و لباس کار - تخته پاک کن - ميز نور - ديپتاپروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - انواع رنگ های پوششی و شفاف به همراه تجهیزات اجرایی آنها- کتاب های ادبی و داستانی.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	پیکربند شخصیت	سطح صلاحیت	L1
کد وظیفه	وظیفه:	پیکربندی شخصیت بر اساس فیلمنامه	گروه کاری	G312
کد کار	کار:	پیکربندی	سطح شایستگی	۲
کد ملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد (زمان، مکان و ...)	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری / نمره‌دهی)	نمره
۱	تحلیل و بررسی خط داستانی (پیرنگ)	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	نوشتن یک پیرنگ باز یا بسته خلاقانه	۳
				آنالیز خط داستانی یک پویانمایی	۲
				تعریف و تفکیک انواع پیرنگ (خط داستانی)	۱
۲	تحلیل و بررسی ساختار داستانی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	نوشتن یکی از انواع کشمکش در یک متن خلاقانه	۳
				آنالیز سه بخش ساختار داستانی (مقدمه، پیش‌آگاهی، نتیجه) پویانمایی‌ها	۲
				تعریف مراحل یک ساختار داستانی	۱
۳	تشریح، کاربرد و اقتباس برای یک ایده داستانی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	خلق یک ایده در چند سطر با اقتباس از یک داستان فولکلور	۳
				آنالیز چند پویانمایی اقتباسی	۲
				تعریف بازآفرینی (اقتباس)	۱
۴	تشریح و طراحی گونه‌های شخصیت داستان	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی شخصیت از اشیاء به صورت تخیلی و ترکیبی	۳
				طراحی یک شخصیت انسان، حیوان و گیاه با توجه به متن فیلمنامه	۲
				بسط و توسعه گونه‌های شخصیت	۱
۵	تعیین شخصیت‌های داستان	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	خلق یک شخصیت پویا و ایستا در یک متن برای یک پویانمایی	۳
				آنالیز شخصیت‌های پویا و ایستا در پویانمایی‌ها	۲
				تفکیک شخصیت‌های داستان (پویا و ایستا)	۱
۶	تحلیل و بررسی نقش آفرینی شخصیت‌ها	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی چند شخصیت بر اساس نقش آفرینی در متن پویانمایی‌ها	۳
				طراحی یک شخصیت بر اساس نقش آفرینی در متن پویانمایی	۲
				تفکیک شخصیت‌های داستان بر اساس نقش آفرینی	۱
۷	تحلیل و بررسی شناسنامه‌ای شخصیت	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	خلق یک شخصیت بر اساس شناسنامه‌های درونی و ظاهری برای یک متن	۳
				آنالیز شخصیت‌های پویانمایی با رویکردهای شناسه‌ای درونی و ظاهری	۲
				تعریف و دسته‌بندی مشخصات شناسه‌ای شخصیت‌ها	۱
۸	تشریح و تحلیل زبان بدن شخصیت	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی و خلق یک شخصیت با زبان بدن ویژه در یک موقعیت	۳
				آنالیز زبان بدن شخصیت‌های پویانمایی	۲
				تعریف زبان بدن و رفتار	۱
۹	توضیح روش تحقیق میدانی و کتابخانه‌ای	زمان: ۶ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی شخصیت از چند ملیت	۳
				طراحی شخصیت از یک ملیت انتخابی	۲
				دسته‌بندی روش‌های مختلف الگوبرداری	۱
۱۰	تفکیک فرم‌های ساده و خلق شخصیت	زمان: ۶ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی شخصیت با الهام از اجزای بدن، ...	۳
				طراحی شخصیت با فرم‌های هندسی	۲
				تعریف و دسته‌بندی فرم‌های هندسی	۱

شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	یادگیری N35	قابل قبول	توجه به همه موارد
		غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار :

کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۱ و ۲ و ۳

کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش

کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

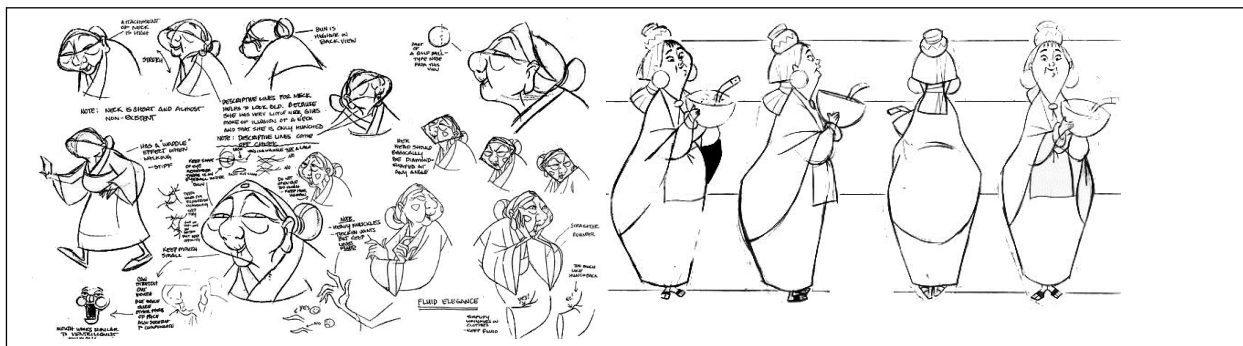
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی		تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	اجراکار شخصیت	سطح صلاحیت	استاندارد عملکرد کار:	تحلیل انواع شیت‌ها و پُزهای بدن در جهات مختلف با استفاده از امکانات اجرایی بر اساس تکنیک خروجی و ملاحظات کارگردان
کد وظیفه	وظیفه:	حجم و سه‌بعدی سازی شخصیت	گروه کاری		
کد کار	کار:	اجرای شخصیت	سطح شایستگی		
کد ملی کار					

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه طراحی
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۸ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص‌های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین‌المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- خطوط سیال و روان در طراحی
- ۵- رنگ‌شناسی و درک فضا

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت‌مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مداد- انواع کاغذ و مقوا - شابلون - پرگار - تخته شاسی - کاتر - پاک‌کن - ماژیک - لاک غلط‌گیر - گیره کاغذ - خط‌کش‌ها - تراش - پوشه آرشیو - مانتو و لباس کار - تخته پاک‌کن - میز نور - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - انواع رنگ‌های پوششی و شفاف به همراه تجهیزات اجرایی آنها - منابع تصویری.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی
کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	اجراکار شخصیت	سطح صلاحیت	L1
کد وظیفه	وظیفه:	حجم و سه بعدی سازی شخصیت	گروه کاری	G311
کد کار	کار:	اجرای شخصیت	سطح	۲
کد ملی کار			شایستگی	

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد (زمان، مکان و ...)	نتایج ممکن	استاندارد (شاخصها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	توضیح و تشریح تست مقایسه‌ای و اندازه	زمان: ۴ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی گرافیکی شخصیت‌ها در ارتباط با هم بر اساس سبک کار	۳
			در حد انتظار	طراحی فرم و اجزای شخصیت‌ها	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک اندازه‌های شیت	۱
۲	توضیح و تشریح مدل شیت	زمان: ۴ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی مدل شیت دوبعدی و سه بعدی از چند شخصیت مرتبط با هم	۳
			در حد انتظار	طراحی مدل شیت دوبعدی و سه بعدی از شخصیت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف زوایای مختلف از یک شخصیت	۱
۳	توضیح و تشریح حالات صورت	زمان: ۷ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی و ترکیب اجزای چهره در یک صورت کامل با حالات مختلف	۳
			در حد انتظار	طراحی اجزای چهره در حالت مختلف	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و دسته‌بندی حالات صورت و میمیک‌ها	۱
۴	تشریح و بررسی حالات بدن	زمان: ۷ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی و اجرای رنگی ژست‌های طلایی، داستانی و چالش برانگیز شخصیت	۳
			در حد انتظار	طراحی ژست‌های طلایی، داستانی و چالش برانگیز شخصیت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف آناتومی بدن شخصیت	۱
۵	تفکیک و بررسی شیت توضیحات	زمان: ۷ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی شیت توضیحات مجموع شخصیت‌های یک متن پویانمایی	۳
			در حد انتظار	طراحی شیت توضیحات اندامی، اجزا و متعلقات یک شخصیت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف شیت توضیحات	۱
۶	طراحی و حجم‌پردازی سیاه و سفید	زمان: ۷ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی و حجم‌پردازی سیاه و سفید مجموع شخصیت‌های یک متن پویانمایی	۳
			در حد انتظار	طراحی و حجم‌پردازی سیاه و سفید یک شخصیت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف سه بعدی سازی شخصیت	۱
۷	کاربرد تکنیک‌های خروجی	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	اجرای یک شخصیت دوبعدی رایانه‌ای	۳
			در حد انتظار	گردآوری تصویری شخصیت‌های دوبعدی و سه بعدی	۲
			پایین تر از حد انتظار	دسته‌بندی و تعریف تکنیک‌های خروجی	۱
۸	طراحی لباس، مو و متعلقات شخصیت	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	طراحی لباس و متعلقات چند شخصیت از چند قوم فرهنگی	۳
			در حد انتظار	طراحی شخصیت با لباس یکی از قوم‌های فرهنگی و متعلقاتش	۲
			پایین تر از حد انتظار	دسته‌بندی انواع مو و متعلقات شخصیت	۱
۹	آماده‌سازی رنگی شیت‌ها	زمان: ۵ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	اجرای چند شخصیت با هر کدام از کنتراست‌های رنگی	۳
			در حد انتظار	اجرای یک شخصیت در تعامل با رنگ زمینه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف تناسب و دسته‌بندی کنتراست‌های رنگی	۱
۱۰	ترکیب (کامپوزیت) شیت و فضا	زمان: ۷ دقیقه مکان: کارگاه طراحی	بالاتر از حد انتظار	اجرا و حجم‌پردازی شخصیت در چندین فضای متفاوت رنگی	۳
			در حد انتظار	اجرا و حجم‌پردازی شخصیت طراحی شده دوبعدی در چند فضای متفاوت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و بیان هماهنگی شخصیت و تعامل آن با فضا	۱

شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	مدیریت کارها و پروژه‌ها N62	قابل قبول	توجه به همه موارد
		غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	بلی <input type="checkbox"/>
	خیر <input type="checkbox"/>

معیار شایستگی انجام کار :
کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۱ و ۲ و ۳
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

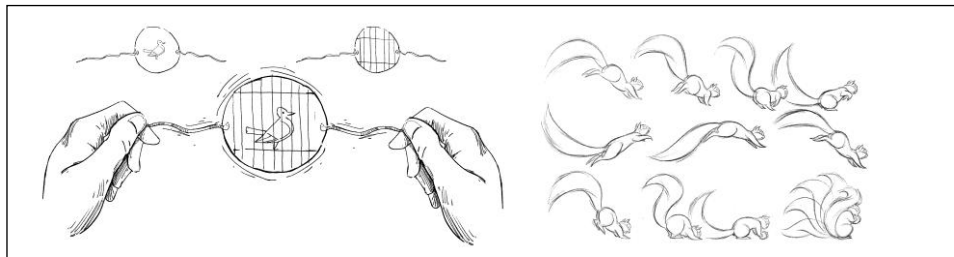
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	طراح کلید اصلی	L1	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی درهم تنیده	G210	تحلیل قوانین فیزیک حرکت و تأثیرات آنها بر پویانمایی با استفاده از قوانین فیزیک و آبرودینامیک بر اساس قوانین اینرسی، جاذبه، جرم و وزن در پویانمایی حرکت
کد کار	کار:	طراحی فریم های اصلی	۲	
کدملی کار		سطح شایستگی		

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن دو (B)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۰ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- خطوط سیال و روان در طراحی
- ۵- علم فیزیک، شیمی، روانشناسی و ریاضیات
- ۶- مرکز ثقل و تعادل

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مداد- انواع کاغذ و مقوا- انواع شابلون- پرگار- تخته شاسی- کاتر- پاک کن- لاک غلط گیر- خط کش ها- تراش- گیره کاغذ- پوشه آرشيو- مانتو و لباس کار- پانچ- پین- منگنه- تخته پاک کن- ماژیک وایت برد- چسب نواری- دیتا پروژکتور و پرده نمایش- رایانه و متعلقاتش- میز نور.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	طراح کلید اصلی	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی درهم تنیده	گروه کاری
کد کار	کار:	طراحی فریم های اصلی	سطح شایستگی
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تفکیک و تشریح قوانین فیزیک در پویانمایی	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی پرتاب توپ، رهاکردن بادکنک، تاب دادن کوله	۳
			در حد انتظار	ثبت تصاویر واقعی پرتاب توپ، رهاکردن بادکنک، تاب دادن کوله پشتی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف قوانین فیزیک حرکتی	۱
۲	توضیح و بررسی خطای دید در ایجاد حرکت	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	ساخت یکی از وسایل اولیه ایجاد توهم حرکت (زئوتروپ، ...)	۳
			در حد انتظار	ساخت توماتروپ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف توهم دید	۱
۳	تعیین فریم در تصاویر متحرک	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	تصویربرداری از حرکات چرخشی یک لاستیک، چرخ...	۳
			در حد انتظار	تصویربرداری از حرکات یک سکه با سرعت های متفاوت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف فریم	۱
۴	تشریح و تطبیق پویانمایی کامل و محدود	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	مقایسه تصویری پویانمایی های کامل و محدود در یک آرشیو تصویری	۳
			در حد انتظار	ثبت و گردآوری تصاویر پویانمایی کامل از فیلم ها	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک پویانمایی کامل و محدود	۱
۵	تطبیق و ارزیابی زمان بندی حرکات	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	ثبت و طراحی کلیدهای اصلی و میانی حرکت یک لاستیک، چرخ	۳
			در حد انتظار	ثبت و طراحی کلیدهای اصلی و میانی یک سکه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف زمان بندی حرکت	۱
۶	تطبیق و ارزیابی حرکات تند و کند شونده	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی یک آونگ	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی و میانی حرکت یک آونگ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف شتاب و سرعت در ایجاد حرکات	۱
۷	تطبیق و ارزیابی فشردگی و کشیدگی در حرکات	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت در جای چند توپ	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی و میانی حرکت در جای یک توپ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف مفاهیم جاذبه و انعطاف در ایجاد حرکت	۱
۸	تطبیق و ارزیابی قوس ها در حرکات	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت چند توپ در حال افتادن با حرکت قوس	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی و میانی یک توپ در حالت افتادن قوسی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف قوس ها در حرکات	۱
۹	تطبیق و ارزیابی پیش حرکت در حرکات	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت پرشی یک قورباغه	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی و میانی حرکت یک توپ در حال پرش از زمین	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف پیش حرکت در حرکات	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	جمع آوری و گردآوری اطلاعات N31 - محاسبه و ریاضی N92	قابل قبول	توجه به همه موارد
		غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و...
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

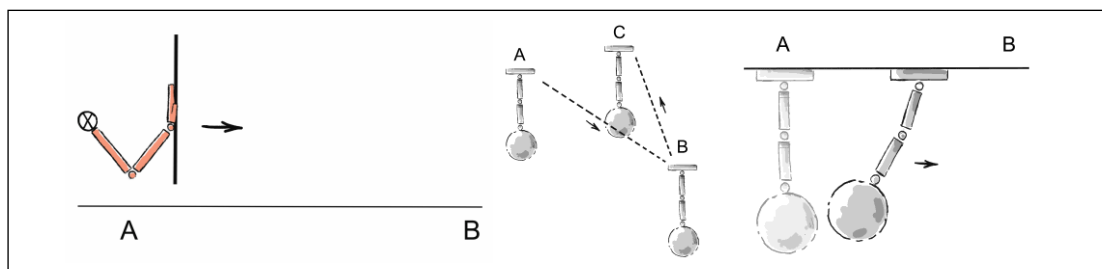
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	طراح کلید میانی	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه	متحرک سازی مفصلی	تحلیل و تشریح قوانین وزن، جاذبه در متحرک سازی اجسام انعطاف پذیر با استفاده از قوانین فیزیک و آیرودینامیک بر اساس اصل تعادل در بی وزنی	
کد کار	طراحی فریم های میانی		
کدملی کار			

۱- شرایط انجام کار:

- مکان: کارگاه انیمیشن دو (B)
- نور یکنواخت
- تهویه استاندارد
- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- زمان ۶۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- خطوط سیال و روان در طراحی
- علم فیزیک و ریاضیات
- مرکز ثقل و تعادل

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- ارائه شفاهی
- پرسش
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مداد- انواع کاغذ- انواع شابلون - پرگار- تخته شاسی - کاتر- پاک کن - لاک غلط گیر - خط کش ها - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشیو- مانتو و لباس کار - پانچ - پین- منگنه - تخته پاک کن - ماژیک وایت برد - چسب نواری - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - میز نور

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی		تاریخ ارزشیابی		نوبت:
کد حرفه	حرفه:	طراح کلید میانی	سطح صلاحیت	L1	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی مفصلی	گروه کاری	G209	تحلیل و تشریح قوانین وزن، جاذبه در متحرک سازی اجسام انعطاف پذیر با استفاده از قوانین فیزیک و آیرودینامیک بر اساس اصل تعادل در بی وزنی	
کد کار	کار:	طراحی فریم های میانی	سطح شایستگی	۲		
کد ملی کار						

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/ داوری نمره دهی)	نمره
۱	تطبیق و ارزیابی مرکز ثقل در حرکات	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی یک شخصیت در حالت تعادل بر اساس مرکز ثقل	۳
			در حد انتظار	متحرک سازی مفاصل و رعایت تعادل و مرکز ثقل	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف وزن و مرکز ثقل اجسام	۱
۲	تجزیه و تحلیل افتادن و بلند شدن یک مفصل و دو بازو	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات قوسی دست در راه رفتن نسبت به پا	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی حرکات قوسی دو بازو و یک مفصل ایستاده	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف جاذبه و تأثیر آن در حرکت سازی	۱
۳	تجزیه و تحلیل حرکت چپ به راست و برعکس بازوی آویزان	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات قوسی آونگی پای انسان نشسته روی صندلی	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی حرکات قوسی دو بازو و یک مفصل آویزان	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف سرعت و شتاب حرکت آویزان	۱
۴	تجزیه و تحلیل حرکت ورق خوردن یک کتاب	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات قوسی یک کرم خاکی	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی حرکات قوسی سه بازو و دو مفصل ایستاده	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف جاذبه در حرکت افتادن و بلند شدن	۱
۵	تجزیه و تحلیل حرکت توپ و دنباله هایش در حالت سقوط	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات پرشی قورباغه یا پرتاب یک خرچنگ	۳
			در حد انتظار	طراحی کلید های اصلی پرتاب وزمین خوردن یک توپ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف جاذبه و همپوشانی در طراحی حرکت	۱
۶	تجزیه و تحلیل حرکت توپ و دنباله هایش در پرواز پرند	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات بال زدن یک پرنده بزرگ	۳
			در حد انتظار	متحرک سازی حرکات بال زدن یک پرنده کوچک یا حشره	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف فضا، وزن و اندازه در طراحی حرکت	۱
۷	تجزیه و تحلیل حرکات مفاصل تحت تأثیر دو منبع نیروی مخالف	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی یک شخصیت هنگام هل دادن یک کمد از نمای جانبی	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی جمع و کشیده شدن دست ها و پاها	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و کاربرد وزن در حرکت و توقف	۱
۸	تجزیه و تحلیل حرکات یک گوی آویزان در جهات مختلف	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات چرخش یک کیف زنانه به جلو و عقب	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی حرکات یک گوی آویزان به سه جهت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف سرعت و شتاب در حرکت یک توپ آویزان	۱
۹	تجزیه و تحلیل حرکات مفاصل در مو و پرچم	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت موی یک دختر بچه در مقابل باد	۳
			در حد انتظار	طراحی کلید اصلی حرکات یک پرچم در باد	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تأثیر شدت باد در حرکات مو و پرچم	۱
۱۰	تجزیه و تحلیل حرکات ترکیبی	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات موی بافته شده دختر در هنگام تاب خوردن	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی رفت و برگشت تاب خوردن یک شخصیت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف وزن، شتاب، شدت در یک حرکت ترکیبی	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	استدلال N11	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	-------------	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	بلی <input type="checkbox"/>	خیر <input type="checkbox"/>
----------------------------------	------------------------------	------------------------------

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

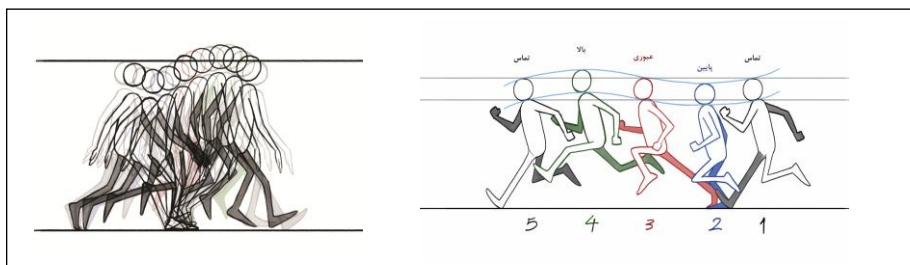
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	متحرک ساز سنتی	L1 سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی ترکیبی انسانی	G208 گروه کاری
کد کار	کار:	متحرک سازی انسانی	۲ سطح شایستگی
کدملی کار			

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن دو (B)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۸ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- خطوط سیال و روان در طراحی
- ۵- تناسب در اجزای بدن
- ۶- مرکز ثقل و تعادل
- ۷- علم فیزیک، ریاضیات و روانشناسی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- انواع مداد- انواع کاغذ- انواع شابلون - پرگار - تخته شاسی - کاتر- پاک کن - لاک غلط گیر - خط کش ها - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشيو- مانتو و لباس کار - پانچ - پین- منگنه - تخته پاک کن - ماژیک وایت برد - چسب نواری - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - میز نور.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ -
ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	متحرک‌ساز سنتی	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک‌سازی ترکیبی انسانی	تحلیل طراحی حرکات ساده و پیچیده در راه رفتن انسان با استفاده از انواع راه رفتن با حالات مختلف درونی بر اساس منطق ایستایی و حرکت
کد کار	کار:	متحرک‌سازی انسانی	
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل راه رفتن دوبا در حالت درجا زدن (Loop)	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی راه رفتن دو پای درجای یک شخصیت چاق	۳
				طراحی کلیدهای اصلی و میانی راه رفتن دو پا (Loop) از پهلو	۲
				دسته‌بندی عوامل مؤثر در راه رفتن شخصیت انسانی	۱
۲	تجزیه و تحلیل حرکت دست‌ها هنگام راه رفتن	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی راه رفتن دو پا و دو دست در جای یک شخصیت چاق	۳
				طراحی کلیدهای حرکت راه رفتن دو پا و دو دست از پهلو	۲
				تعریف کلیدهای تماس، تعادل، عبوری و قوسی	۱
۳	تجزیه و تحلیل حرکت راه رفتن انسان در ۸ فریم	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک سازی راه رفتن یک انسان چاق در ۸ فریم	۳
				طراحی کلیدهای حرکتی راه رفتن یک انسان در ۸ فریم	۲
				تعریف مفهوم یک‌سوم در انتخاب کلیدهای عبوری، تماس، بالا و پایین	۱
۴	تجزیه و تحلیل حرکت راه رفتن انسان در ۱۶ فریم	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی حرکت راه رفتن کودک نو پا	۳
				طراحی کلیدهای حرکتی راه رفتن انسان در ۱۶ فریم	۲
				تعریف مفهوم یک‌دوم در انتخاب کلیدهای عبوری، تماس بالا و پایین	۱
۵	تجزیه و تحلیل حرکت اتصالات و دنباله‌ها	زمان: ۴ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی یک شخصیت چاق با موی بلند	۳
				طراحی دنباله حرکت‌ها در راه رفتن یک انسان	۲
				بیان تأثیرات حرکت اصلی بر روی دنباله‌ها و اتصالات	۱
۶	تجزیه و تحلیل حرکت راه رفتن انسان با خوشحالی	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی راه رفتن شخصیت انسانی چاق با خوشحالی	۳
				طراحی فریم‌های تماس، پایین، عمودی، بالا راه رفتن شخصیت با خوشحالی	۲
				تعریف حالت شادی در نوع زبان بدن	۱
۷	تجزیه و تحلیل حرکت راه رفتن انسان با ناراحتی	زمان: ۸ دقیقه کارگاه متحرک سازی دوبعدی	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی راه رفتن شخصیت انسانی چاق با ناراحتی	۳
				طراحی کلیدهای تماس، پایین، عمودی، بالا، راه رفتن شخصیت با ناراحتی	۲
				تعریف حالت ناراحتی در نوع زبان بدن	۱
۸	تجزیه و تحلیل حرکت دویدن انسان	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی حرکت دویدن یک شخصیت چاق	۳
				طراحی کلیدهای اصلی و میانی حرکت دویدن یک شخصیت	۲
				تعریف عوامل مؤثر بر حالت دویدن یک انسان	۱
۹	تجزیه و تحلیل حرکت پریدن انسان	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی حرکت پریدن یک شخصیت چاق	۳
				طراحی کلیدهای اصلی و میانی حرکت پریدن یک شخصیت	۲
				تعریف و دسته‌بندی مراحل پرش یک انسان	۱
۱۰	تجزیه و تحلیل یک حرکت ترکیبی	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر ازحد انتظار	متحرک‌سازی یک شخصیت چاق از حالت ایستادن، حرکت، توقف	۳
				طراحی کلیدهای اصلی و میانی یک حرکت ترکیبی	۲
				تعریف مفهوم پیش حرکت برای هر حرکت	۱

شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	استدلال N11 - محاسبه و ریاضی N92	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	----------------------------------	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار :
کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی ، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

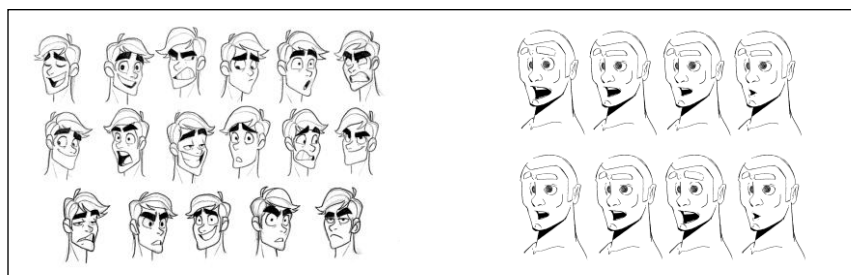
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	بازیگر	سطح صلاحیت	L1
کد وظیفه	بازی سازی موقعیتی	گروه کاری	G207
کد کار	بازی سازی	سطح شایستگی	۲
کدملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن دو (B)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- خطوط سیال و روان در طراحی
- ۵- تناسبات در اجزای بدن
- ۶- مرکز ثقل و تعادل
- ۷- علم فیزیک، ریاضیات و روانشناسی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مداد- انواع کاغذ - انواع شابلون - پرگار- تخته شاسی - کاتر- پاک کن - لاک غلط گیر - خط کش ها - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشیو- مانتو و لباس کار - پانچ - پین- منگنه - تخته پاک کن - ماژیک وایت برد - چسب نواری - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - میز نور.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	بازیگر	بازیگر
کد وظیفه	وظیفه:	بازی سازی موقعیتی	بازی سازی موقعیتی
کد کار	کار:	بازی سازی	بازی سازی
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تطبیق حس های اصلی و فرعی چهره شخصیت	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حالات میمیک صورت در یک شخصیت پویانمایی	۳
			در حد انتظار	بازی سازی و طراحی حالات میمیک صورت یک شخصیت پویانمایی	۲
			پایین تر از حد انتظار	دسته بندی احساس های عاطفی	۱
۲	تبدیل یک حس صورت به حس دیگر	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	تبدیل حالت های اصلی فرعی میمیک با حفظ نقاط عطف متامورف بین تصاویر اشیاء و ثبت سیر تکاملی	۳
			در حد انتظار	تعریف نقطه عطف بین حس میمیک	۲
			پایین تر از حد انتظار		۱
۳	تشریح و توضیح قوانین در حرکت چرخشی صورت	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات چرخشی سر یک بز با دنباله های اضافه شده	۳
			در حد انتظار	متحرک سازی ضربات چکش با حرکات چرخشی سر یک بز	۲
			پایین تر از حد انتظار	دسته بندی قوانین تأثیرگذار در حرکت چرخشی صورت	۱
۴	ترکیب حروف صدا دار و بی صدا	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات لب و صورت در هنگام ادای یک کلمه	۳
			در حد انتظار	بازی سازی و ثبت حرکات لب به هنگام ادای یک کلمه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک حروف صدا دار و بی صدا در طراحی حرکات لب	۱
۵	تشریح و توضیح بازی سازی گفت و گو	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حرکات لب و صورت در هنگام ادای یک جمله	۳
			در حد انتظار	بازی سازی و ثبت حرکات لب به هنگام ادای یک جمله	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعیین نقاط تأکید در ادای یک جمله (دیالوگ)	۱
۶	ارزیابی بازیگری و بازی سازی	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی حالات مختلف روحی یک شخصیت چاق	۳
			در حد انتظار	بازی سازی حالات مختلف روحی در موقعیت های متفاوت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف بازیگری و بازی سازی	۱
۷	ارزیابی بازی همپوشانی	زمان: ۹ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی یک شخصیت چاق در حالت بلند شدن از صندلی	۳
			در حد انتظار	بازی سازی حرکت بلند شدن از روی صندلی با حالت روحی متفاوت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف همپوشانی	۱

شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	خود مدیریتی N61 - مستندسازی N37	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	---------------------------------	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار :
کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

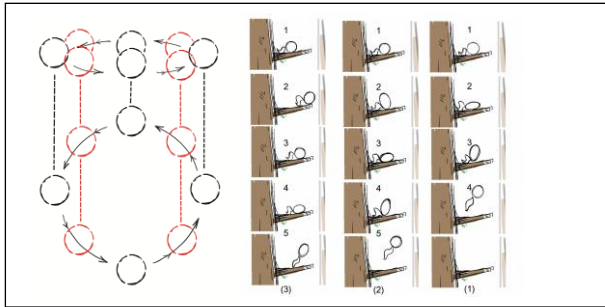
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	ترکیب کننده حرکات (کامپوزیتور)	سطح صلاحیت	L1
کد وظیفه	اجرای حرکات ترکیبی	گروه کاری	G206
کد کار	ترکیب حرکات	سطح شایستگی	۲
کدملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن دو (B)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۲ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- خطوط سیال و روان در طراحی
- ۵- تناسبات در اجزای بدن
- ۶- مرکز ثقل و تعادل
- ۷- علم فیزیک، ریاضیات و روانشناسی
- ۸- اصول پرسپکتیو و عمق نمایی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- انواع مداد- انواع کاغذ- انواع شابلون - پرگار- تخته شاسی - کاتر- پاک کن - لاک غلط گیر - خط کش ها - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشیو- مانتو و لباس کار - پانچ - پین- منگنه - تخته پاک کن - ماژیک وایت برد - چسب نواری - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - میز نور

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	ترکیب کننده حرکات (کامپوزیتور)	سطح صلاحیت	استاندارد عملکرد کار: تحلیل قوانین پرسپکتیو در صحنه آرایبی و متحرک سازی ترکیبی با استفاده از ترسیم بر اساس رعایت اصول نقاط گریز
کد وظیفه	اجرای حرکات ترکیبی	گروه کاری	
کد کار	ترکیب حرکات	سطح شایستگی	
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری /نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل حرکت ترکیبی یک سنجاقک	زمان: ۱۰ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی دو سنجاب در حرکات ترکیبی پریدن بر روی چند درخت	۳
				طراحی کلیدهای داستان گوی، اصلی، عبوری در حرکت ترکیبی سنجاب	۲
				تعریف قوانین دوازده گانه پویانمایی	۱
۲	ارزیابی پرسپکتیو در حرکت به عمق	زمان: ۱۰ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی فضایی از خیابان، درختان با سرعت ثابت نزدیک می شوند.	۳
				طراحی کلیدهای حرکتی یک بطری یا توپ، با سرعت ثابت نزدیک می شود	۲
				تعریف و تفکیک پرسپکتیو و عوامل تأثیرگذار آن در حرکت به عمق	۱
۳	ارزیابی پرسپکتیو در حرکت چرخشی	زمان: ۱۰ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی یک بازی در شهر بازی در حال چرخش حول محور ثابت	۳
				طراحی کلیدهای حرکتی یک سکه در حال چرخش حول محور ثابت	۲
				تعریف و تفکیک پرسپکتیو و عوامل تأثیرگذار آن در حرکت چرخشی	۱
۴	تطبيق پرسپکتیو و طراحی حرکت افتادن	زمان: ۱۰ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی افتادن یک کانتینر	۳
				طراحی حرکت افتادن یک مکعب فلزی و مقوایی	۲
				تفکیک عناصر موثر در رسم پرسپکتیو	۱
۵	تجزیه و تحلیل حرکت راه رفتن از روبه رو	زمان: ۱۰ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی ترکیبی شخصیت در حرکت از روبه رو با حرکت فضا و صحنه	۳
				طراحی کلیدهای حرکتی شخصیت در حرکت از روبه رو به سطح	۲
				تعریف کلیدهای حرکتی اصلی، عبوری و فریم های میانی	۱
۶	تجزیه و تحلیل حرکت راه رفتن به پشت	زمان: ۱۲ دقیقه کارگاه انیمیشن (B)	بالتر از حد انتظار درحد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی ترکیبی شخصیت در حرکت از پشت به عمق با حرکت فضا	۳
				طراحی کلیدهای حرکتی شخصیت در حرکت به عمق	۲
				تعریف کلیدهای حرکتی اصلی، عبوری فریم های میانی در حرکت از پشت	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	محاسبه و ریاضی N92 - استدلال N11		قابل قبول	توجه به همه موارد
			غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار :
کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

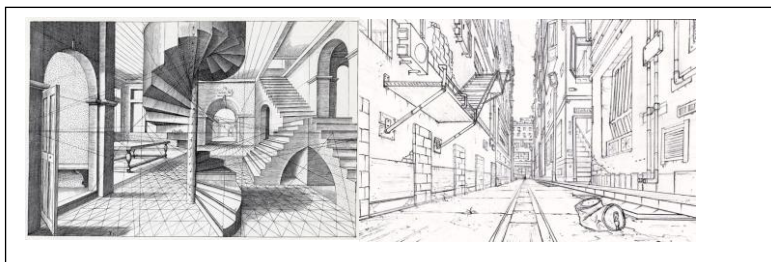
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	تصویرساز	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	طراحی فضاهای دوبعدی (کانسپت فضا)	گروه کاری
کد کار	کار:	تصویرسازی مفهومی صحنه و فضا	سطح شایستگی
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن یک (A)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۸ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- خطوط سیال و روان در طراحی
- رنگ شناسی و درک فضا
- اصول پرسپکتیو و عمق نمایی
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- انواع مداد- انواع کاغذ- انواع شابلون- خطکش - پرگار - تراش - گیره کاغذ- پوشه آرشیو- میز نور و طراحی- دیتاپروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری - فلش - Ram reader - کاتالوگ نمونه رنگ - انواع رنگ های پوششی و شفاف و تجهیزات اجرای رنگ - چسب نواری - منگنه - مانتو و لباس - قلم نوری - نرم افزار فتوشاپ - هارد اکسترنال - تخته پاک کن - ماژیک- مداد کنته- زغال- محو کن- منابع تصویری و فیلم.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه کد وظیفه کد کار کد ملی کار	حرفه : وظیفه: کار:	تصویرساز	استاندارد عملکرد کار:
		طراحی فضاهای دوبعدی (کانسپت فضا)	L1 G105
		تصویرسازی مفهومی صحنه و فضا	۲
طراحی فضاهای دوبعدی بر اساس اصول سبک‌های هنری با استفاده از عناصر بصری			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل کانسپت فضای دوبعدی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	تناسب گرافیک با محتوا با استفاده جدید از ابزار اجرایی	۳
			در حد انتظار	تناسب گرافیک فیلم با محتوای فیلمنامه	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف فضا	۱
۲	ارزیابی فضاهای پیرامون	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	ارائه آرشو عکس از مکان‌ها، تکنیک و زوایای خاص	۳
			در حد انتظار	ارائه آرشو عکس از مکان‌های مرتبط با محتوای فیلم	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف کاربرد عکس و تکنیک فضا	۱
۳	ارزیابی اسکچ کانسپت فضاهای دوبعدی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی کانسپت فیلمنامه با تکنیک‌های ترکیبی	۳
			در حد انتظار	طراحی کانسپت بر اساس محتوای فیلمنامه	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک کانسپت‌ها	۱
۴	ارزیابی عمق در فضاهای دوبعدی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	اجرای نور و سایه‌پردازی در فضای دارای پرسپکتیو خط و جو	۳
			در حد انتظار	طراحی فضا بر اساس اصول پرسپکتیو خط و جو	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک پرسپکتیوها	۱
۵	تجزیه و تحلیل فرم در طراحی فضا	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی بدیع فضای امروزی با تلفیق عناصر معماری، اسان، حیوان، اشیا	۳
			در حد انتظار	طراحی فضا با تلفیق عناصر انسان، حیوان و اشیا	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک فرم‌های انسان، حیوان، اشیا و فضا	۱
۶	تجزیه و تحلیل کانسپت فضای واقعی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی فضای واقعی با زاویه دید خلاقانه	۳
			در حد انتظار	طراحی فضا با تصاویر واقعی منطبق بر محتوا	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف فضاهای واقعی (رنال)	۱
۷	تطبیق نقشه و پلان کلی داستان	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی فضای کلی با تکنیک خلاق و مناسب فضا	۳
			در حد انتظار	طراحی پلان فضای کلی و هماهنگ از داستان	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف پلان فضای کلی متن	۱
۸	توضیح و تشریح فضاهای اسطوره‌ای و تاریخی	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی فضای باستانی با ترکیب نقوش انسانی و حیوانی	۳
			در حد انتظار	طراحی فضای باستانی	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف و دسته‌بندی فضاهای باستانی	۱
۹	توضیح و تشریح فضاهای علمی- تخیلی و ترکیبی	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی فضای آینده با نمایش ریشه‌های تاریخی	۳
			در حد انتظار	طراحی فضای فانتزی با تغییرات تکنولوژی	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	جداسازی تفاوت فضاهای مناسب گذشته، حال و آینده	۱
۱۰	ارزیابی فضاهای پانوراما و نامتعارف	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار	طراحی فضای سراسرنما و نامتعارف هماهنگ با فیلمنامه	۳
			در حد انتظار	طراحی فضای سراسر نما و نامتعارف - مطابق با فیلمنامه	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف فضای سراسر نما و نامتعارف	۱

توجه به همه موارد	قابل قبول	تفکر خلاق N15- مستندسازی N37	شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
توجه به موارد زیست محیطی	غیر قابل قبول		

<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
--	----------------------------------

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ...
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:	
کد حرفه	دستیار صحنه و فضا	حرفه :	استاندارد عملکرد کار:	
			L1	سطح صلاحیت
			G104	گروه کاری
کد وظیفه	فضاسازی و صحنه پردازی دوبعدی	وظیفه:	۰۳	
			۰۳۰۲	کد کار
کد ملی کار	صحنه پردازی	کار:	۲	
				سطح شایستگی

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن یک (A)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۶ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک) و زبان سینما
- خطوط سیال و روان در طراحی
- اصول سبک ها و مکاتب هنری
- زبان بصری بین المللی
- رنگ شناسی و درک فضا
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی
- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی
- اصول پرسپکتیو و عمق نمایی
- علم و هنر نورپردازی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

- ### ۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار: میز طراحی (ترسیم) - اسبک یا خرک - مداد کنته - زغال - محو کن - انواع مداد - انواع کاغذ - انواع شابلون - خط کش - پرگار - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشیو - میز نور - مانتو و لباس کار - دیتا پرژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری - فلش - Ram reader - کاتالوگ نمونه رنگ - ماژیک انواع رنگ های پوششی و شفاف و تجهیزات اجرای رنگ - چسب نواری - منگنه - قلم نوری - نرم افزار فتوشاپ - هارد اکسترنال - تخته پاک کن - منابع تصویری و فیلم.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	دستیار صحنه و فضا	L1	استاندارد عملکرد کار: فضا سازی و
کد وظیفه	وظیفه:	فضا سازی و صحنه پردازی دوبعدی	G104	صحنه پردازی دوبعدی؛ با استفاده از پالت رنگی و هارمونی فرم و رنگ بر اساس استوری برد فیلمنامه و اصول سبک پردازی
کد کار	کار:	صحنه پردازی	۲	
کد ملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره دهی)	نمره
۱	تطبیق لایه بندی فضا بر اساس استوری برد	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی لایه پیش زمینه و پس زمینه با گرافیک هماهنگ	۳
				طراحی لایه های پیش زمینه و پس زمینه	۲
				تفکیک لایه پیش زمینه و پس زمینه در فضای سراسرنما	۱
۲	تطبیق طراحی فضا با حرکت و زاویه دوربین	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی زوایای بدیع از چند زاویه	۳
				طراحی زاویه مناسب دوربین با فیلمنامه برای یک صحنه	۲
				تفکیک انواع حرکات دوربین در خلق یک فضا	۱
۳	تطبیق رنگ و تعیین پالت رنگی	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی و رنگ بندی یک نما هماهنگ با ژانر	۳
				طراحی یک نمای هماهنگ با سبک و گونه فیلم نامه	۲
				تعریف پالت رنگی	۱
۴	تجزیه و تحلیل نور و سایه در طراحی فضا	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی نوآورانه یک فضا با منبع نور و نوع سایه پردازی بدیع	۳
				طراحی یک فضا با نمایش نور و سایه مناسب	۲
				تعریف نور و اهمیت آن در فضا سازی	۱
۵	تعیین هماهنگی بین عناصر فضا	زمان: ۶ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی فضا با استفاده بدیع از کنتراست رنگ و فرم	۳
				طراحی فضا با استفاده از فرم های دارای هارمونی فرم و رنگ	۲
				تعریف هماهنگی در فضا	۱
۶	ارزیابی سبک ها و مکاتب هنری در طراحی فضا	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی خلاقانه و ترکیبی از چند شیوه هنری برای طراحی فضا	۳
				طراحی فضا به شیوه یک سبک هنری	۲
				تعریف سبک های هنری و توانایی تفکیک آنها	۱
۷	ارزیابی تکنیک های تصویر سازی در طراحی فضا	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تجربه ترکیب تکنیک های تصویر سازی در طراحی فضا	۳
				طراحی فضای مناسب فیلمنامه با تکنیک اجرایی تصویر سازی	۲
				دسته بندی تکنیک های مختلف اجرایی در فضا سازی	۱
۸	ارزیابی اغراق در طراحی فضا	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی اغراق آمیز و رسامی از فضای هماهنگ با فیلمنامه	۳
				طراحی اغراق آمیز فضای مناسب با فیلمنامه	۲
				تعریف اغراق در فضا	۱
۹	تشریح فضاهای دوبعدی و سه بعدی	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	خلق فضای خیال پردازانه با ترکیب دوبعدی و سه بعدی	۳
				طراحی فضای دوبعدی و سه بعدی ترکیبی	۲
				تفکیک و دسته بندی فضاهای دوبعدی و سه بعدی	۱
۱۰	کاربرد سبک بصری در انتخاب نرم افزار	زمان: ۸ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی فضا توسط چند نرم افزار به صورت ترکیبی	۳
				طراحی فضا توسط یک نرم افزار انتخابی	۲
				دسته بندی و تعریف کاربرد نرم افزارهای مختلف	۱

شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	مستند سازی N37 - تفکر خلاق N15	قابل قبول	توجه به همه موارد
		غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

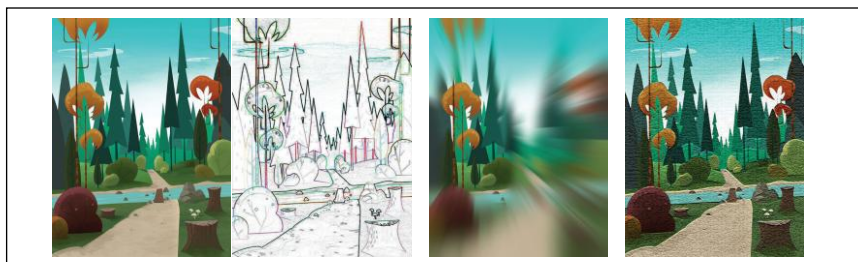
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه	وظیفه:	آماده سازی فضای دوبعدی؛ با استفاده از	
کد کار	کار:	تلفیق تصاویر در فتوشاپ بر اساس	
کد ملی کار		استوری بُرد فیلمنامه	

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۹ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- علم رایانه و ریاضیات
- زبان بصری بین المللی
- رنگ شناسی و درک فضا
- شناخت ابزارهای اجرایی
- اصول پرسپکتیو و عمق نمایی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مداد- انواع کاغذ- انواع شابلون - پرگار - خط کش ها - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشیو - میز نور - مانتو و لباس کار - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری - لوح فشرده - فلش مموری - Ram reader - کاتالوگ نمونه رنگ - قلم نوری - نرم افزار فتوشاپ - منگنه - هارد اکسترنال - پویشگر - چاپگر - دستگاه کپی - تخته پاک کن - ماژیک - چسب نواری - منابع تصویری و فیلم.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:				
کد حرفه	حرفه :	فتوشاپ کار	استاندارد عملکرد کار:				
				کد وظیفه	۰۳	وظیفه:	اجرای رایانه‌ای فضای دوبعدی
				کد کار	۰۳۰۳	کار:	اپراتوری رایانه
کد ملی کار			بر اساس استوری بُرد فیلمنامه				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره دهی)	نمره
۱	ارزیابی و بررسی فضای نرم افزار فتوشاپ	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	انتقال تصاویر به نرم افزار فتوشاپ و تنظیم سایز و کیفیت تصاویر	۳
				انتقال تصاویر به نرم افزار فتوشاپ	۲
				تعریف ابعاد تصویر	۱
۲	تشریح مقدمات در نرم افزار فتوشاپ	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	انتقال تصاویر به صفحه جدید	۳
				ایجاد یک صفحه جدید با فرمت (HDTV و HDV و موود RGB)	۲
				تعریف و دسته بندی فایل های دیجیتال و فرمتها	۱
۳	ارزیابی دستورها و کاربرد پنجره‌ها	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی خطی با رعایت اصول ترکیب بندی و رنگ آمیزی با پالت رنگ	۳
				طراحی خطی یک فضا و استفاده از پالت رنگ برای رنگ آمیزی	۲
				تعریف دستورهای نرم افزار و کاربرد پنجره‌ها	۱
۴	توضیح و تشریح ابزار ویرایش	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	آماده سازی لایه جدید و انتقال قسمتی از تصویر قبلی با یک برش خلاق	۳
				آماده سازی لایه جدید و انتقال قسمتی از تصویر قبلی	۲
				تعریف جعبه ابزار و تفکیک کاربردی ابزارهای ویرایش	۱
۵	توضیح و تشریح پنجره لایه‌ها و تاریخچه	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ساخت چند لایه برای یک طرح و عمق نمایی در رنگ آمیزی	۳
				ساخت چند لایه برای یک طرح و رنگ آمیزی آن	۲
				تعریف لایه‌ها	۱
۶	تبیین قلم نوری در فضای دیجیتال	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	clean از یک طرح پیچیده و انتخاب مناسب حرکات افقی و عمودی	۳
				clean از یک طرح ساده و انتخاب مناسب حرکات افقی و عمودی	۲
				تعریف حرکت pan و tilt و نسبت های صفحه	۱
۷	ارزیابی مراحل آماده سازی طرح اولیه	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	رنگ آمیزی و بافت گذاری یک طرح با سبک هنری مناسب	۳
				رنگ آمیزی و بافت گذاری یک طرح	۲
				دسته بندی سبک های هنری و تعریف انواع بافت	۱
۸	ارزیابی نورپردازی و فیلترها	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	نورپردازی یک طرح با انتخاب زاویه نور و کاربرد خلاقانه فیلترها	۳
				نورپردازی یک طرح و استفاده از فیلترهای مناسب	۲
				دسته بندی فیلترها و تعریف منبع نور	۱
۹	تحلیل تکنیک های تصویر سازی دیجیتال	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی خطی فضای تخیلی و ترکیبی با ترکیب بندی جدید	۳
				طراحی خطی فضا به وسیله برش تصاویر و استفاده از قلم نوری	۲
				تعریف قلم نوری و تفکیک انواع فضا سازی	۱
۱۰	ترکیب نهایی و تطبیق با دیگر نرم افزارها	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	انتقال تصاویر به پریمیر و افترافکتس با دو فرمت PSD و Tiff	۳
				انتقال تصاویر به پریمیر و افترافکتس	۲
				دسته بندی فرمت های تصاویر و تعریف نرم افزارهای پریمیر و افترافکتس	۱

شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	به کارگیری فناوری های مناسب N42-یادگیری N35	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
---	---	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

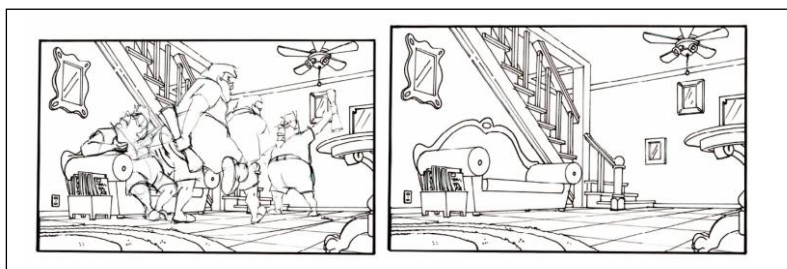
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	لی اوت من (طرح بند)	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	ارتباط عناصر فضای یک اثر (لی اوت یا طرح بندی)	گروه کاری
کد کار	کار:	طرح بندی (لی اوت)	سطح شایستگی
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: کارگاه انیمیشن یک (A)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۲ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک) و زبان سینما
- زبان بصری بین المللی
- شناخت ابزارهای اجرایی
- رنگ شناسی و درک فضا
- اصول سبک ها و مکاتب هنری
- خطوط سیال و روان در طراحی
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی
- اصول پرسپکتیو و عمق نمایی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

میز ترسیم- انواع مداد - انواع کاغذ - انواع شابلون - خط کش - پرگار - تراش - گیره کاغذ - پوشه آرشیو - میز نور - مانتو و لباس کار - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری - فلش - Ram Reader - کاتالوگ نمونه رنگ - قلم نوری - نرم افزار فتوشاپ - هارد اکسترنال - پوششگر - چاپگر - دستگاه کپی - انواع رنگ های شفاف و پوششی به همراه تجهیزات اجرای رنگ - دستگاه کپی - تخته پاک کن و ماژیک - چسب نواری - منگنه - منابع تصویری و فیلم.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	لی اوت من (طرح بند)	L1	استاندارد عملکرد کار:
	کد وظیفه	ارتباط عناصر فضای یک اثر	G102	
	کد کار	طرح بندی (لی اوت)	۲	
کد ملی کار		کار:	طرح بندی (لی اوت) فیلمنامه با استفاده از زوایای دوربین، پرسپکتیو نور و سایه بر اساس سبک بصری فیلمنامه مصور (استوری بُرد)	

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/ داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل لی اوت صحنه	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی خلافتانه لی اوت برای چند پلان از یک سکانس فیلمنامه	۳
				طراحی لی اوت برای یک پلان از یک سکانس فیلمنامه	۲
				تعریف لی اوت صفحه	۱
۲	تحلیل لی اوت صحنه بر اساس حرکت شخصیت	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی و لی اوت اجزا صحنه، محل دوربین و شخصیت ها با مقیاس ها	۳
				طراحی اجزا صحنه با مقیاس مناسب	۲
				تعریف لی اوت صحنه با توجه به حرکت شخصیت ها	۱
۳	ارزیابی حرکت و زوایای دوربین	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی یک شخصیت در نماهای مختلف و ارتفاع متفاوت دوربین ها	۳
				طراحی یک شخصیت در فضا با نمای بسته، متوسط یا باز	۲
				تفکیک زوایای دوربین در طراحی لی اوت	۱
۴	ارزیابی عناصر تشکیل دهنده پلان	زمان: ۵ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی چند شخصیت به طور همزمان در یک فضا	۳
				طراحی شخصیت در محل مناسب کادر و استفاده از اندازه مناسب	۲
				تعریف نسبت طلایی، تناسب - اندازه - هم پوشانی - تقویت کنش	۱
۵	تجزیه و تحلیل عناصر تداوم فضا	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی استوری بُرد برای یک پلان از یک فیلمنامه با رعایت تداوم فضا	۳
				آنالیز و تحلیل یک پلان از یک پویانمایی از نظر تداوم فضا	۲
				تفکیک عناصر تداوم فضا	۱
۶	ارزیابی عمق جوی در فضا	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی نمای چند لایه با ایجاد عمق نمایی و تغییر وضوح	۳
				طراحی پانوراما از فضا	۲
				تعریف عمق نمایی در فضا	۱
۷	تجزیه و تحلیل ترفندها و افکت ها	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی حرکت در عمق به صورت پَن خمیده و سیکل حرکتی	۳
				طراحی یک سیکل حرکت تکرار شونده	۲
				تعریف سیکل تکرار شونده حرکتی و حرکت در عمق	۱
۸	ارزیابی کمی و کیفی نور	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی نورپردازی برای یک فضا و ایجاد حس روانی جدید	۳
				طراحی یک فضا و نورپردازی هماهنگ با منبع نور	۲
				تعریف کاربرد نور در فضا سازی و تفکیک منابع نور	۱
۹	توضیح و تشریح شیوه های اجرا	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی لی اوت برای حرکت چند شخصیت، همزمان در یک فضا	۳
				طراحی لی اوت برای حرکت یک شخصیت در یک فضا	۲
				تفکیک شیوه های اجرا	۱
۱۰	ارزیابی عمق خطی در فضا	زمان: ۷ دقیقه کارگاه انیمیشن (A)	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی یک یا چند شخصیت در فضا برای ایجاد عمق نمایی خطی	۳
				درک تأثیر محل قرار گیری شخصیت در فضا و تفاوت آنها	۲
				تعریف عمق نمایی خطی فضا	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	محاسبه و ریاضی N92 - تفکر خلاق N15	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	------------------------------------	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..

کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:	
کد حرفه	حرفه :	متصدی جلوه‌های ویژه	سطح صلاحیت	L1
				G101
				۲
کد وظیفه	وظیفه:	تمهیدات و طراحی صحنه برای فضاهای سه‌بعدی	گروه کاری	استاندارد عملکرد کار: آماده‌سازی صحنه برای تلفیق تصاویر با استفاده از پرده کروماکی (سبز، آبی) و نرم‌افزارهای مرتبط بر اساس نوع تروکاژها
				۰۳
				۰۳۰۵
کد کار	کار:	افکت‌گذاری	سطح شایستگی	۲
				کد ملی کار

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۴۵ دقیقه

۲ - نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک) و زبان سینما
- علم رایانه
- اصول پرسپکتیو و عمق‌نمایی
- زبان بصری بین‌المللی
- شناخت ابزارهای اجرایی
- رنگ‌شناسی و درک فضا
- اصول سبک‌ها و مکاتب هنری
- فیلمنامه‌شناسی و ادبیات داستانی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت‌مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مانتو و لباس کار - مداد - پاک‌کن - ماژیک - تخته پاک‌کن - کاغذ - دفترچه یادداشت - دیتا پروژکتور - پرده نمایش - پوشه آرشیو - رایانه و متعلقاتش - نرم‌افزارهای سه‌بعدی - منابع تصویری و فیلم.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	سطح صلاحیت	L1	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	گروه کاری	G101	آماده سازی صحنه برای تلفیق تصاویر با استفاده از پرده کروماکی (سبز، آبی) و نرم افزارهای مرتبط بر اساس نوع تروکاژها
کد کار	کار:	سطح شایستگی	۲	
کد ملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	ارزیابی تکنولوژی های نوین در فضا سازی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	اجرای یکی از عناصر فضا دارای بافت	۳
				آنالیز چند فضای سه بعدی از نظر بافت عناصر	۲
				تفکیکی عناصر تشکیل دهنده فضای سه بعدی	۱
۲	تجزیه و تحلیل انواع فضاهای سه بعدی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	آماده سازی ماکت فضا سازی با پرده کروماکی	۳
				ارائه گزارش کار از پردازش های چند وجهی میلیونی	۲
				تفکیک انواع فضاهای سه بعدی	۱
۳	تطبیق اغراق و متعارف و فضاهای سه بعدی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی تبدیل دوجه فضا به یکدیگر با کمک مورف	۳
				طراحی یک فضای خیالی یا فانتزی با استفاده از اغراق	۲
				تعریف اغراق و متامورف	۱
۴	ارزیابی کاربرد رایانه در طراحی فضای سه بعدی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی یک زمینه دیجیتال پینت در ترکیب با شخصیت استاپ موشن	۳
				طراحی یک فضا با دیجیتال پینت، مت پینت یا دیجیتال پینت	۲
				تعریف کاربرد رایانه در طراحی فضای سه بعدی	۱
۵	ارزیابی تکنیک های ترکیبی سه بعدی در فضا	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	گردآوری انواع نرم افزارهای کامپوزیت به همراه نمونه های اجرایی آنها	۳
				گردآوری انواع نرم افزارهای کامپوزیت	۲
				تفکیک تکنیک های سه بعدی ترکیبی برای فضا سازی	۱
۶	تحلیل کروماکی در فضای سه بعدی	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	عکاسی از یک شخصیت در مقابل پرده کروماکی و تلفیق با زمینه دلخواه	۳
				گردآوری تصویری از پشت صحنه های استفاده از پرده کروماکی	۲
				تعریف و دسته بندی پرده کروماکی	۱
۷	تحلیل و بررسی افکت ها و تروکاژها	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تحقیق در مورد نحوه ساخت سیالات و گازها با نرم افزار	۳
				تحقیق و بررسی در مورد نحوه ساخت حرکات داینامیک با نرم افزار	۲
				دسته بندی انواع اقلیت ها و تروکاژها	۱
۸	ارزیابی آثار تجربی (Experimental)	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ارائه فضای خلاق اکسپریمنتال	۳
				گردآوری نمونه های فضا سازی خلاق Experimental	۲
				تعریف فضا سازی تجربی Experimental	۱
۹	تجزیه و تحلیل مواد در طراحی فضای سه بعدی	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی و ساخت فضا سازی صحنه ای سه بعدی	۳
				گردآوری مواد مختلف قابل استفاده در فضا سازی با ذکر کاربرد	۲
				تعریف و تفکیک خواص مواد و کاربرد آنها در فضا سازی سه بعدی	۱
۱۰	تحلیل ترندهای صحنه در استاپ موشن	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تصویربرداری از آسمان و تلفیق با شخصیت سه بعدی به طور جداگانه	۳
				گردآوری و تحلیل ترندهای فضا سازی سه بعدی صحنه ای	۲
				تعریف و تفکیک انواع فضا سازی های سه بعدی صحنه ای	۱

شایستگی های غیر فنی ، ایمنی ، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش	به کار گیری فناوری های مناسب N42 - مستند سازی N37	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
---	---	----------------------------	---

بله <input type="checkbox"/>	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
خیر <input type="checkbox"/>	

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..

کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی ، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش

کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	کد حرفه	حرفه :	عروسک ساز	سطح صلاحیت	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
		حرفه :	عروسک ساز	سطح صلاحیت	L2	استاندارد عملکرد کار:	
	کد وظیفه	وظیفه:	ساخت شخصیت های سه بعدی صحنه ای (عروسک)	گروه کاری	G330	ساخت شخصیت سه بعدی صحنه ای با استفاده از مفتول و خمیر بر اساس استاندارد قابلیت تحرک و ایستایی	
	کد کار	کار:	ساخت عروسک	سطح شایستگی	۲		
	کد ملی کار						

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: استودیو سه بعدی صحنه
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۲ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی
- رنگ شناسی
- قوانین وزن، تعادل و ایستایی
- تناسبات در اجزای بدن - طراحی دوخت
- مرکز ثقل و تعادل
- اصول سبک ها و مکاتب هنری
- علم شیمی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مواد - انواع کاغذ و مقوا و کارتن - انواع شابلون - انواع رنگ های شفاف و پوشش - پرگار - پالت - دستمال - لیوان یکبار مصرف - تخته شاسی - کاتر - پاک کن - ماژیک - لاک غلط گیر - آهن ربا - انواع چسب مایع و نواری - آرد - انواع سیم مفتولی - تخته پاک کن - انواع فوم و اسفنج - منگنه - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - گیره کاغذ - خط کش - تراش - قیچی - پوشه آرشيو - مانتو و لباس کار - منابع تصویری - ابزارهای فنی (برقی و دستی) - انواع نخ و کاموا - تخته پاک کن - پارچه سوزن - ابزارهای مجسمه سازی - انواع ساچمه.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	عروسک‌ساز	L2	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	ساخت شخصیت‌های سه‌بعدی (عروسک)	G330	ساخت شخصیت سه‌بعدی صحنه‌ای با استفاده از مفتول و خمیر بر اساس استاندارد قابلیت تحرک و ایستایی
کد کار	کار:	ساخت عروسک	۲	
کد ملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تشریح و ساخت اسکلت شخصیت سه‌بعدی صحنه‌ای	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	الگوسازی و ترسیم نقشه آرماتور بدن حیوانات	۳
				الگوسازی و ترسیم نقشه آرماتور بدن انسان	۲
				تفکیک آرماتور اسکلت بدن	۱
۲	تشریح و ساخت اسکلت دست و پا	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	الگوسازی و ترسیم نقشه آرماتور دست و پای پرندگان	۳
				الگوسازی و ترسیم نقشه آرماتور دست و پای انسان	۲
				تفکیک آرماتور اسکلت دست و پا	۱
۳	تشریح و ساخت احجام بدن	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	حجم‌پردازی بدن، دست و پای عروسک حیوانی	۳
				حجم‌پردازی بدن، دست و پای عروسک انسانی	۲
				تعریف ساختار استخوانی بدن انسان و حیوان	۱
۴	تشریح و ساخت حجم سر و صورت	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت یک سر حیوان	۳
				ساخت یک سر انسانی با میمیک‌های متفاوت	۲
				تفکیک اجزای سر و صورت	۱
۵	تکمیل اندام (اتصال‌ها، سر و ایستایی روی صحنه)	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	نصب اندام‌ها و سر به بدن عروسک حیوانی	۳
				نصب اندام‌ها و سر به بدن عروسک انسانی	۲
				تعریف مگنت و تفکیک نگه‌دارنده‌ها	۱
۶	آماده‌سازی صورت شخصیت سه‌بعدی صحنه‌ای	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	رنگ‌آمیزی و گریم صورت و بدن عروسک حیوانی	۳
				رنگ‌آمیزی و گریم صورت و بدن عروسک انسانی	۲
				تفکیک رنگ	۱
۷	آماده‌سازی پوشش موی انسان	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت پوشش موی انسان قابل متحرک‌سازی	۳
				ساخت پوشش موی انسان	۲
				تفکیک پوشش موی انسانی	۱
۸	آماده‌سازی پوشش بدن حیوانات	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت پوشش بدن چند عروسک حیوانی	۳
				ساخت پوشش بدن یک عروسک حیوانی	۲
				تفکیک پوشش موی بدن حیوانات	۱
۹	آماده‌سازی لباس و کفش	زمان: ۶ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت لباس و پوشش پا برای چند عروسک	۳
				ساخت لباس و پوشش پا	۲
				تفکیک لباس و پوشش پای انسان	۱
۱۰	آماده‌سازی ابزار و وسایل شخصی	زمان: ۸ دقیقه مکان: استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت متعلقات و تزئینات شخصی چند عروسک	۳
				ساخت متعلقات و تزئینات شخصی عروسک	۲
				تفکیک ابزار و وسایل شخصیت	۱

توجه به همه موارد	قابل قبول	مدیریت کیفیت N63 - مدیریت مواد و تجهیزات N66	شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
توجه به موارد زیست محیطی	غیرقابل قبول		

<input type="checkbox"/> بلی	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
<input type="checkbox"/> خیر	

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	دکورساز صحنه عروسکی	استاندارد عملکرد کار: ساخت فضا و اجزای صحنه
کد وظیفه	وظیفه:	ساخت صحنه و فضا	(وسایل دکور) سه بعدی صحنه‌ای؛ با استفاده از
کد کار	کار:	ساخت دکور	خمیر، مفتول، آبجکت و مفصل بر اساس استاندارد
کد ملی کار		سطح شایستگی	اندازه‌های عروسک در صحنه

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: استودیو سه بعدی صحنه
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۷۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار/ مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص‌های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی، علم شیمی
- رنگ‌شناسی
- فیلمنامه‌شناسی و ادبیات داستانی
- اصول پرسپکتیو و درک فضا

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت‌مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

انواع مواد - انواع کاغذ و مقوا و کارتن - انواع رنگ‌های شفاف و پوشش - پالت - دستمال - لیوان یک بار مصرف - پاکن - لاک
 غلط‌گیر - انواع حلال‌ها - انواع چسب - انواع گیره - خط کش‌ها - متر - تراش - قیچی - مانتو و لباس کار - تخته پاک‌کن - ماژیک -
 دیتا پروژکتور - رایانه و متعلقاتش - انواع پیچ و میخ - ابزارهای فنی (برقی و دستی) - انواع فوم اسفنج و چوب پنبه - انواع مفتول و
 سیم - گچ - بست‌ها - باند گچی - پارافین - کاغذ سمباده - سلفون - انواع فویل - سوزن خیاطی - سینی - انواع خمیر مجسمه‌سازی -
 انواع تخته و نئوپان - لوله و رابط - شمع - موم - ابزارهای مجسمه‌سازی - روغن جلا و کرچک - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	دکورساز صحنه عروسکی	استاندارد عملکرد کار: ساخت فضا و اجزای صحنه (وسایل دکور) سه بعدی صحنه‌ای؛ با استفاده از خمیر، مفتول، آبجکت و مفصل بر اساس استاندارد اندازه‌های عروسک در صحنه
کد وظیفه	وظیفه:	ساخت صحنه و فضا	
کد کار	کار:	ساخت دکور	
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/ داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تشریح و ساخت میز و صحنه عروسکی	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	تعیین محل قرارگیری دوربین و زوایا نسبت به میز بر اساس محتوا	۳
			در حد انتظار	ساخت میز کار با استحکام لازم برای نگه داری دکور	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک و تعریف خواص مواد	۱
۲	تشریح و ساخت انواع چشم انداز	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت یک فضای طبیعی یا شهری خلافتانه در طراحی و انتخاب مواد	۳
			در حد انتظار	ساخت یک فضای طبیعی یا شهری	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک محیط‌های طبیعی و فضاهای شهری	۱
۳	تشریح و ساخت انواع بناها، دیوارها و جداکننده‌ها	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت دیوار به همراه رنگ آمیزی با رعایت جزئیات و جنس	۳
			در حد انتظار	ساخت دیوار به همراه رنگ آمیزی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک انواع دیوار و جداکننده‌ها	۱
۴	آماده سازی آسمان	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت یک آسمان با حالت خاص مثل ابری یا غروب	۳
			در حد انتظار	ساخت یک آسمان شب یا روز	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف موقعیت زمانی	۱
۵	تشریح و ساخت پس زمینه‌ها و ایجاد عمق	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت یک پس زمینه با پرسپکتیو دو نقطه‌ای و پرسپکتیو جوی	۳
			در حد انتظار	ساخت یک پس زمینه با پرسپکتیو یک نقطه‌ای	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف پس زمینه و پرسپکتیو	۱
۶	تشریح و ساخت انواع درخت و پوشش های گیاهی	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت یک درخت یا گیاه با شاخ و برگ متحرک	۳
			در حد انتظار	ساخت یک درخت یا گیاه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک درختان و پوشش های گیاهی	۱
۷	تشریح و ساخت اجزای طبیعی متحرک	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت یک حوض آب با فواره و هیمة آتش بزرگ و طبیعی	۳
			در حد انتظار	ساخت یک حوض آب یا هیمة آتش	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک عناصر متحرک طبیعی	۱
۸	تشریح و ساخت درها و پنجره‌ها	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت در و پنجره با قابلیت باز و بسته شدن	۳
			در حد انتظار	ساخت در و یا پنجره ثابت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک ورودی‌ها و خروجی‌ها	۱
۹	تشریح و ساخت وسایل صحنه (آکسوار)	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	ساخت وسایل صحنه با رعایت جنس و استفاده از مواد خلاق	۳
			در حد انتظار	ساخت چند نمونه از وسایل صحنه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک وسایل صحنه و مواد ساخت	۱
۱۰	ترکیب، نصب و چیدمان	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار	نصب و چیدمان وسایل و عناصر صحنه با رعایت استحکام و ایستایی	۳
			در حد انتظار	چیدمان عناصر صحنه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف موقعیت و تناسب	۱

توجه به همه موارد	قابل قبول	به کارگیری فناروری‌های مناسب N42- مدیریت منابع مالی N63- مدیریت مواد و تجهیزات N66	شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
توجه به موارد زیست محیطی	غیر قابل قبول		

<input type="checkbox"/> بلی	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
<input type="checkbox"/> خیر	

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

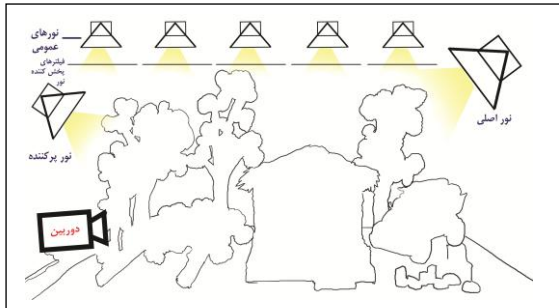
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	نورپرداز	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	نورپردازی	گروه کاری
کد کار	کار:	به کارگیری نورها	سطح شایستگی
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: استودیو سه بعدی صحنه
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20e^0 \pm 3^0$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی
- رنگ شناسی
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی
- اصول پرسپکتیو و درک فضا
- نورپردازی
- استانداردهای نماها و زوایای دوربین

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- چراغها و وسایل روشنایی - نورسنج- فیلترها- Soft box - گیره های نگه دارنده استودیویی- بالابر استودیویی (پانتوگراف) - باتری - شارژر- بستها - دوربین و متعلقاتش - لوله و رابط- تخته پاک کن - ماژیک- مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	نورپرداز	سطح صلاحیت L2	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	نورپردازی	گروه کاری G328	طراحی و اجرای نورپردازی سه‌بعدی صحنه‌ای؛ با استفاده از نور طبیعی و مصنوعی بر اساس زمان داستان و سبک بصری
کد کار	کاربرد نورها	سطح شایستگی ۲	
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل منابع نوری	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت یک فانوس چینی	۳
				تشخیص و دسته‌بندی انواع لامپ‌ها	۲
				تفکیک منابع نوری	۱
۲	تشریح پایه‌ها و نگاه‌دارنده‌های منابع نوری	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	نصب و راه اندازی پایه نوری و نورپردازی مناسب صحنه	۳
				انتخاب و تشخیص نوع لامپ و نور مناسب برای صحنه	۲
				تفکیک پایه‌ها و نگاه‌دارنده‌ها	۱
۳	ارزیابی نصب و ایمن‌سازی	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	نصب و راه اندازی تجهیزات نورپردازی با رعایت موارد ایمنی	۳
				تفکیک انواع نورهای پُرکننده، اصلی و عمومی	۲
				تفکیک روش‌های ایمن‌سازی	۱
۴	ارزیابی و کنترل نور	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	نصب تجهیزات کنترل نور و استفاده از آن در عکاسی	۳
				نصب تجهیزات کنترل نور	۲
				تفکیک منابع کنترل و تأمین منابع نور	۱
۵	تشریح و توضیح تجهیزات نورپردازی	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک تجهیزات نورپردازی همراه با رعایت نظافت و موارد ایمنی	۳
				تفکیک تجهیزات نورپردازی و قرار دادن در محل مخصوص خود	۲
				تفکیک تجهیزات نورپردازی	۱
۶	تشریح، توضیح و کاربرد انواع نور	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	عکاسی از عروسک سه‌بعدی صحنه‌ای با نورپردازی خلاق و مناسب	۳
				طراحی نورپردازی روی عروسک سه‌بعدی صحنه‌ای	۲
				تفکیک منابع نور	۱
۷	تجزیه و تحلیل نورپردازی	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	طراحی نورپردازی روی یک شخصیت برای بیان حالات احساسی	۳
				تحلیل یک پویانمایی از نظر نوع نورپردازی	۲
				تفکیک امکانات نورپردازی	۱
۸	تجزیه و تحلیل فیلمنامه، استوری‌برد و لی‌اوت	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ترسیم الگوی نورپردازی و انتخاب صحیح نور برای یک استوری‌برد	۳
				تحلیل چند صحنه پویانمایی از نظر محل و نوع نورپردازی	۲
				تعریف فیلمنامه	۱
۹	ارزیابی نورپردازی داخلی	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ساخت شعله آتش	۳
				ترسیم الگوی نورپردازی روی شخصیت سه‌بعدی صحنه	۲
				تعریف نورپردازی داخلی	۱
۱۰	ارزیابی نورپردازی خارجی	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	طراحی نورپردازی خارجی به طبق استوری‌برد با دید خلاق	۳
				تحلیل نورپردازی خارجی انجام شده روی یک پویانمایی	۲
				تعریف نورپردازی خارجی	۱
۱۱	ارزیابی نورپردازی در فضاسازی روایی	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین‌تر از حد انتظار	ثبت تصویر از شخصیت با نورپردازی انتزاعی و سایه شکل‌ساز	۳
				نورپردازی روی شخصیت سه‌بعدی برای ایجاد حالات خاص	۲
				تعریف نقش نور در ساخت فضاهای عجیب	۱

شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	محاسبه ریاضی N92- مدیریت منابع مالی N63- مدیریت مواد و تجهیزات N66	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و... کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر	

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه	وظیفه:	متصدی فنی دوربین تک فریم	
کد کار	۰۴	تصویربرداری تک فریم	
کد ملی کار	۰۴۰۴	ثبت تصویر	۲

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: استودیو سه بعدی صحنه
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۳ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- رنگ شناسی
- علم فیزیک و ریاضیات
- زبان بصری بین المللی
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی
- کاربرد ابزارهای تصویربرداری
- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی
- اصول پرسپکتیو و درک فضا

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- ارائه شفاهی
- پرسش
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

دوربین و متعلقاتش - مداد- پاک کن - ماژیک - تخته پاک کن - تراش - دفترچه یادداشت - دیتا پروژکتور- پرده نمایش - لوح فشرده - رایانه و متعلقاتش - هارد اکسترنال - فلش مموری Ram Reader- زمان سنج (کرونومتر) - فیلترها- نورسنج- Soft box - اهرم نگه دارنده - گیره های نگه دارنده - صفحه مشبک- استودیوی (پانتوگراف)- چراغها و وسایل روشنایی- شارژر- باتری- پاک کننده لنز دوربین - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	متصدی فنی دوربین تک فریم	سطح صلاحیت	L2
کد وظیفه	وظیفه:	تصویربرداری تک فریم	گروه کاری	G327
کد کار	کار:	ثبت تصویر	سطح شایستگی	۲
کد ملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره دهی)	نمره
۱	تفکیک و تشریح اجزا مختلف دوربین	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	جداسازی اجزاء یک دوربین و سرهم کردن مجدد آن	۳
				تهیه جدول تفکیک اجزای انواع دوربین‌ها	۲
				شناخت انواع دوربین‌ها	۱
۲	ارزیابی تنظیمات دوربین	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	عکاسی از سوژه با ایجاد عمق میدان	۳
				تهیه جدول نقش تنظیمات دوربین در ایجاد حالات تصویر	۲
				تفکیک تنظیمات دوربین	۱
۳	ارزیابی ابزارهای جانبی دوربین	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ساخت پایه متحرک‌سازی دوربین	۳
				عکاسی از یک صحنه با چند فیلتر و تحلیل تفاوت نتایج	۲
				تفکیک ابزارهای جانبی دوربین	۱
۴	توضیح و تشریح انتقال و مدیریت پوشه‌ها (فایل‌ها)	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	انتقال تصاویر عکاسی ساده به پوشه و نام‌گذاری آن	۳
				ایجاد پوشه برای ذخیره تصاویر در یکی از درایوها	۲
				تعریف حافظه و تفکیک متعلقات آن	۱
۵	تعیین نگهداری دوربین و تجهیزات جانبی	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تهیه جدول راه‌های ایمن‌سازی دوربین از نظر سخت‌افزار و نرم‌افزار	۳
				تهیه جدول برای خطاها و نقص‌های احتمالی دوربین	۲
				تفکیک روش‌های ایمن‌سازی	۱
۶	تشریح حرکت اپتیکی در ترکیب با حرکات شخصیت	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک‌سازی به وسیله حرکات Pan, Tilt در ۳۶ فریم	۳
				گردآوری و تحلیل انواع حرکات اپتیکی دوربین در پویانمایی‌ها	۲
				تعریف حرکات اپتیکی	۱
۷	تشریح حرکت دوربین بر روی پایه ثابت	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	فیلم‌برداری به شیوه حرکت Pan, Tilt در پویانمایی‌ها	۳
				گردآوری، نمایش و تحلیل انواع حرکات Pan, Tilt در پویانمایی‌ها	۲
				تفکیک ثبت تصاویر با دوربین ثابت	۱
۸	تشریح حرکت دوربین بر روی پایه متحرک	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	فیلم‌برداری و متحرک‌سازی با یک یا چند نوع حرکت دوربین	۳
				تهیه جدول کاربردهای انواع حرکات دوربین با توجه به فیلمنامه	۲
				تفکیک ثبت تصاویر با دوربین متحرک	۱
۹	تطبیق متحرک‌سازی همزمان دوربین با دکورهای متحرک	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک‌سازی با رعایت حرکت همزمان دوربین عناصر و شخصیت	۳
				گردآوری و تحلیل حرکات همزمان دوربین، عناصر و شخصیت	۲
				تفکیک عناصر مؤثر در ثبت تصاویر دوربین	۱
۱۰	تطبیق متحرک‌سازی همزمان دوربین با نورهای متحرک	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	نورپردازی متحرک با رایانه بر روی یک صحنه فیلم‌برداری شده	۳
				نورپردازی متحرک و فیلم‌برداری از یک صحنه سه‌بعدی	۲
				تفکیک نورهای موجود در صحنه	۱
۱۱	تطبیق متحرک‌سازی شخصیت با تکنیک پرده سبز	زمان: ۶ دقیقه استودیو سه‌بعدی صحنه	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک‌سازی حرکت و صحنه در مقابل پرده کروماکی با فیلم دیگر	
				متحرک‌سازی سیکل حرکتی در جا یا پرواز و تلفیق با فیلم دیگر	
				تعریف کروماکی و تفکیک آن	

شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش		مدیریت منابع مالی N63 - مدیریت مواد و تجهیزات N66		قابل قبول	توجه به همه موارد
				غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی
معیار شایستگی انجام کار: کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ...		ارزشیابی کار		بلی <input type="checkbox"/>	
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش		(شایستگی انجام کار)		خیر <input type="checkbox"/>	
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار					

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	متحرک ساز عروسکی سه بعدی صحنه (انیماتور)	L2	استاندارد عملکرد کار: تصویر برداری سه بعدی صحنه ای با
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی شخصیت و خروجی	G326	استفاده از رایانه در محیط نرم افزار
کد کار	کار:	حرکت سازی	۲	دراگون بر اساس توالی منطقی حرکت و متحرک سازی مستقیم
کد ملی کار				

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: استودیو سه بعدی صحنه
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۵ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک) و زبان سینما
- زبان بصری بین المللی
- رنگ شناسی
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی
- علم فیزیک، ریاضیات
- کاربرد ابزارهای تصویربرداری و صدابرداری
- درک موسیقایی
- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی
- اصول پرسپکتیو و درک فضا
- علم رایانه

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- دوربین و متعلقاتش - رایانه و متعلقاتش - دیتا پروژکتور - پرده نمایش - دفتر یادداشت - مداد - پاک کن - ماژیک - تخته پاک کن - نرم افزار دراگون - پاک کننده لنز دوربین - شارژر - باتری - فیلترها - Soft box - نورسنج - زمان سنج (کرنومتر) - گیره های نگهدارنده استودیویی - بالابر استودیویی (پانتوگراف) - چراغ ها و وسایل روشنایی - نرم افزار فتوشاپ - اهرم نگهدارنده - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نوبت:	تاریخ ارزشیابی	شماره ملی	نام و نام خانوادگی
	استاندارد عملکرد کار: تصویر برداری سه بعدی صحنه‌ای با استفاده از رایانه در محیط نرم‌افزار دراگون بر اساس توالی منطقی حرکت و متحرک‌سازی مستقیم	L2	متحرک‌ساز عروسکی سه بعدی صحنه (انیماتور)
		G326	متحرک‌سازی شخصیت و خروجی
		۲	حرکت‌سازی
		حرفه :	کد حرفه
		وظیفه:	کد وظیفه
		کار:	کد کار
			کد ملی کار

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل شیوه‌های مناسب متحرک‌سازی	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک‌سازی یک شخصیت سه بعدی صحنه‌ای با دو روش	۳
				نمایش قسمت‌هایی از انواع متحرک‌سازی در هر دو حالت	۲
				تفکیک روش‌های متحرک‌سازی	۱
۲	تجزیه و تحلیل بازیگری در متحرک‌سازی	زمان: ۷ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	اعمال قوانین ۱۲ گانه روی یک شخصیت با همزمانی حالت چهره	۳
				اعمال قوانین ۱۲ گانه روی یک شخصیت عروسکی و عکاسی از آن	۲
				تعریف بازیگری و بازی‌سازی	۱
۳	ارزیابی زمان‌بندی	زمان: ۷ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	بررسی انواع عوامل مؤثر بر زمان‌بندی حرکت شخصیت سه بعدی	۳
				زمان‌بندی با شتاب ثابت و متغیر برای یک شخصیت سه بعدی	۲
				تفکیک عوامل مؤثر بر زمان‌بندی	۱
۴	توضیح و تشریح بخش‌های حرکت	زمان: ۵ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی اغراق آمیز سه بخش اصلی حرکت برای یک عروسک	۳
				تحلیل انواع نمونه‌های متحرک‌سازی با تأثیر از حالات درونی	۲
				تعریف بخش‌های حرکت	۱
۵	تجزیه و تحلیل حالات معلق	زمان: ۴ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک‌سازی حالت معلق و ناپایدار یک شخصیت سه بعدی صحنه‌ای	۳
				متحرک‌سازی پرواز یک پرنده با کمک میله نگاه‌دارنده	۲
				تعریف حالات معلق	۱
۶	ارزیابی تنظیمات اولیه تصاویر ورودی	زمان: ۷ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم کیفیت و تفکیک پذیری در چند سطح روی یک تصویر	۳
				اجرای تنظیمات اولیه نور و رنگ روی چند تصویر وارد شده به رایانه	۲
				تفکیک تنظیمات اولیه نرم‌افزار Dragon	۱
۷	تشریح فریم‌های تصویری	زمان: ۷ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	مقایسه مزایا و معایب تصاویر به دو روش الکلنگی	۳
				کنترل تصاویر وارد شده به رایانه	۲
				تفکیک عوامل مؤثر بر ثبت تصاویر	۱
۸	تشریح خط زمان (Time line)	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ویرایش فریم‌های خط زمان و زمان‌بندی هماهنگ با ریتم فیلمنامه	۳
				وارد کردن تعدادی از فریم‌ها به خط زمان	۲
				تعریف خط زمان	۱
۹	تشریح جدول تصویر برداری (X-sheet)	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ثبت مشخصات نما و جزئیات روی جدول تصویر برداری ثبت شده	۳
				بیکر بندی اولیه جدول تصویر برداری	۲
				تعریف جدول تصویر برداری X-Sheet	۱
۱۰	ترکیب تصاویر و خروجی آزمایشی (Test Render)	زمان: ۸ دقیقه استودیو سه بعدی صحنه	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ساخت خروجی و ویرایش و ساخت mp4 از نماهای فیلم برداری	۳
				ساخت خروجی از نماهای فیلم برداری شده قبلی	۲
				تعریف خروجی آزمایشی Test Render	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	مدیریت کارها و پروژه‌ها N62	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	-----------------------------	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

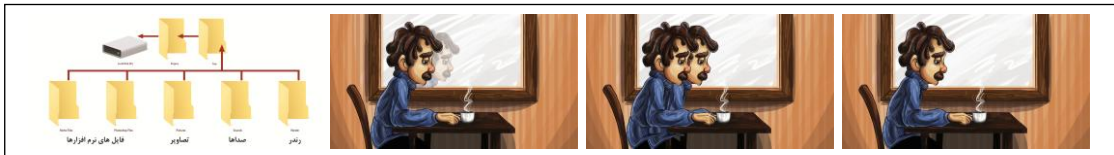
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	متصدی جلوه‌های ویژه رایانه	L2
کد وظیفه	وظیفه:	کاربرد رایانه در متحرک‌سازی و جلوه‌های تکمیلی	G225
کد کار	کار:	تنظیم پروژه و افکت‌گذاری	۲
کد ملی کار		تنظیم پروژه و افکت‌گذاری	

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۴۸ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص‌های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین‌المللی
- علم رایانه
- علم ریاضیات

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت‌مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مداد - پاک‌کن - تراش - ماژیک - تخته پاک‌کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم‌افزار فتوشاپ - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پویسگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - فلش مموری - Ram Reader - دوربین و متعلقاتش - شارژر - باتری - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل

نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر تالیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش



نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	سطح صلاحیت	L2	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	گروه کاری	G225	تحلیل استفاده از نرم‌افزارهای مختلف
کد کار	کار:	سطح شایستگی	۲	متحرک‌سازی و به کارگیری جلوه‌های تکمیلی بر روی پلان با استفاده از نرم‌افزار فتوشاپ بر اساس تفاوت‌های نرم‌افزاری
کد ملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره دهی)	نمره
۱	ارزیابی پویانمایی رایانه‌ای دوبعدی	زمان: ۳ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	تهیه جدول تطبیقی پویانمایی‌های سنتی و رایانه‌ای	۳
			در حد انتظار	گردآوری آرشیو تصویری مقایسه‌ای از پویانمایی‌های رایانه‌ای	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف پویانمایی رایانه‌ای دوبعدی	۱
۲	تحلیل عوامل مؤثر در متحرک‌سازی رایانه‌ای	زمان: ۳ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	تهیه جدول تحلیلی بودجه‌بندی یک پروژه پویانمایی رایانه‌ای	۳
			در حد انتظار	گردآوری آرشیو تصویری مقایسه‌ای از پویانمایی‌های وکتور و بیت‌مپ	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک عوامل تأثیرگذار در انتخاب نوع نرم‌افزار دوبعدی	۱
۳	توضیح و تشریح قابلیت‌های نرم‌افزار	زمان: ۳ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	طراحی و اجرای یک منظره با هشت لایه در نرم‌افزار فتوشاپ	۳
			در حد انتظار	طراحی و اجرای یک منظره با سه لایه در نرم‌افزار فتوشاپ	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک و تعریف پنجره زمان و لایه	۱
۴	بررسی تنظیمات مشترک پروژه‌های پویانمایی	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	تنظیم یک پروژه سی‌ثانیه‌ای در نرم‌افزار Moho یا TV Paint	۳
			در حد انتظار	گردآوری آرشیو تصویری مقایسه‌ای نسبت تصاویر پویانمایی‌های قدیم و جدید	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک تنظیمات مشترک در نرم‌افزارهای پویانمایی	۱
۵	تجزیه و تحلیل مرتب‌سازی پروژه	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	ذخیره‌سازی فایل‌های صوتی و تصویری درون پوشه‌های مرتبط	۳
			در حد انتظار	ساخت پوشه و نام‌گذاری آنها در نرم‌افزار فتوشاپ	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک مرتب‌سازی پروژه در نرم‌افزار فتوشاپ	۱
۶	تجزیه و تحلیل نورپردازی رایانه‌ای	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	نورپردازی جهت‌دار بر روی شخصیت و شخصیت‌پردازی ویژه در نرم‌افزار فتوشاپ	۳
			در حد انتظار	نورپردازی نرم و سخت در نرم‌افزار فتوشاپ	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف نور و جهت آن، تفکیک انواع نورپردازی	۱
۷	تحلیل روش ایجاد سایه و انعکاس	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	خلق سایه و انعکاس برای یک شی یا شخصیت متحرک	۳
			در حد انتظار	خلق سایه و انعکاس برای یک شی یا شخصیت ثابت	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف سایه‌پردازی به صورت ترکیبی	۱
۸	تجزیه و تحلیل سیستم‌های ذره‌ای	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	ساخت جلوه‌های آتش و انفجار در رایانه	۳
			در حد انتظار	گردآوری آرشیو تصویری از پارتیکل‌های پویانمایی سه‌بعدی	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک سیستم‌های ذره‌ای (Particle Systems)	۱
۹	تفکیک انواع متحرک‌سازی پیش‌زمینه	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	متحرک‌سازی زمینه به صورت ترکیبی	۳
			در حد انتظار	متحرک‌سازی زمینه به صورت افقی، عمودی و در عمق جداگانه	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تفکیک عناصر پیش‌زمینه در متحرک‌سازی	۱
۱۰	به کارگیری سیستم لایه‌بندی در فتوشاپ	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	ثبت حرکت در صحنه و ایجاد عمق‌نمایی به همراه جلوه باران	۳
			در حد انتظار	ثبت و حرکت در صحنه با دوربین رایانه‌ای	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعریف لایه‌بندی در نرم‌افزار فتوشاپ	۱

توجه به همه موارد	قابل قبول	خود مدیریتی N61 - محاسبه و ریاضی N92	شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
توجه به موارد زیست محیطی	غیر قابل قبول		

<input type="checkbox"/> بلی	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
<input type="checkbox"/> خیر	

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیر فنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

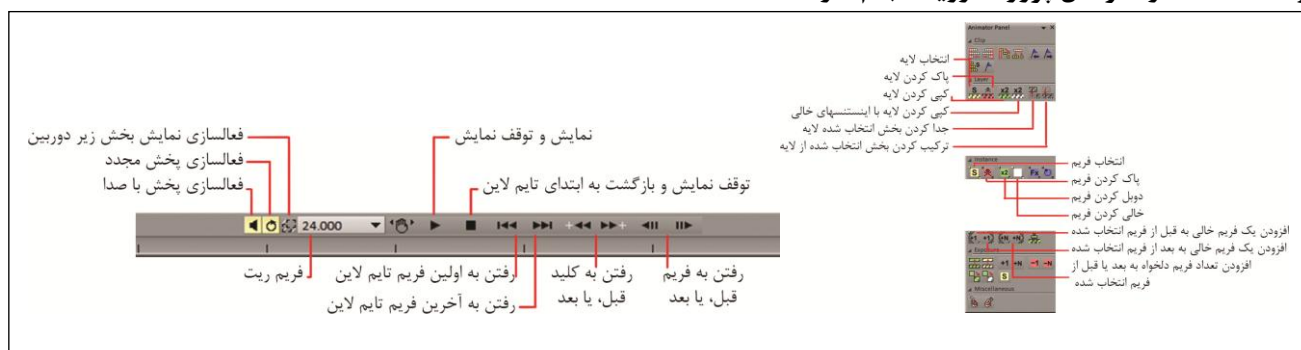
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	متحرک سازی سنتی رایانه‌ای (تی وی پینت)	L2 سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی مبتنی بر طراحی (شیوه سِل انیمیشن)	G224 گروه کاری
کد کار	کار:	طراحی برای روش سِل انیمیشن در تی وی پینت	۲ سطح شایستگی
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- علم رایانه و ریاضیات
- قوانین وزن، مرکز ثقل و تعادل

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم افزار تی وی پینت - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پویسگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - دوربین و متعلقاتش - فلش مموری - Ram Reader - شارژر - باتری - مانیتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	متحرک ساز سنتی رایانه (تی وی پینت)	L2	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی مبتنی بر طراحی (شیوه سبل انیمیشن)	G224	متحرک سازی و رنگ آمیزی یک شخصیت با استفاده از نرم افزار TV Paint بر اساس نوار صدای ضبط شده
کد کار	کار:	طراحی برای روش سبل انیمیشن در تی وی پینت	۲	
کدملی کار				

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/ داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تبیین پروژه	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	تهیه جدول تطبیقی، مقایسه ای بین دو پروژه نرم افزارهای فتوشاپ و تی وی پینت	۳
			در حد انتظار	ساخت یک پروژه در محیط نرم افزار TV Paint و نام گذاری آن	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک محیط نرم افزار TV Paint	۱
۲	تبیین فریم	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	زمان بندی متفاوت با کم یا زیاد کردن فریم ها	۳
			در حد انتظار	ساخت یک لایه طراحی با فریم مشخص	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف لایه و فریم در نرم افزار TV Paint	۱
۳	تبیین طراحی در نرم افزار TV Paint	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت ترکیبی یک شی یا شخصیت	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای یک حرکت بر اساس استوری برد	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف قلمها در نرم افزار TV Paint	۱
۴	ارزیابی میز نور در نرم افزار TV Paint	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	طراحی کلیدهای میانی با فواصل برابر بر اساس قوس حرکتی سر	۳
			در حد انتظار	تنظیم فریمها و میز نور در نرم افزار TV Paint	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف میز نور در نرم افزار TV Paint	۱
۵	ارزیابی رنگ آمیزی نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت رایانه	بالا تر از حد انتظار	طراحی رنگ آمیزی چند شکل ترکیبی	۳
			در حد انتظار	رنگ آمیزی محدوده یک خط بسته و تغییر رنگ خط آن	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک روش های رنگ آمیزی در نرم افزار TV Paint	۱
۶	ارزیابی زمان بندی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت سر یک شخصیت با پنج نوع زمان بندی متفاوت	۳
			در حد انتظار	طراحی کلیدهای اصلی برای حرکت سر شخصیت با زمان بندی معمولی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف زمان بندی در نرم افزار TV Paint	۱
۷	ارزیابی نوار صدا	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	وارد کردن نوار صدای موسیقی افکت و صدای ضبط شده به محیط پروژه	۳
			در حد انتظار	وارد کردن نوار صدای ضبط شده به محیط پروژه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف نوار صدا در نرم افزار TV Paint	۱
۸	تجزیه و تحلیل جدول فیلم برداری	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	طراحی لایه لپ سینک ادای یک جمله کامل، هماهنگ با لایه تصویر	۳
			در حد انتظار	طراحی لایه لپ سینک ادای یک کلمه، هماهنگ با لایه تصویر	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف جدول فیلم برداری Exposure Sheet	۱
۹	تجزیه و تحلیل لایه ها	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	طراحی سیکل حرکت شغل یک شخصیت در تی وی پینت	۳
			در حد انتظار	طراحی سیکل حرکت یقه یک شخصیت در تی وی پینت	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک لایه ها	۱
۱۰	تکمیل پروژه و خروجی	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالا تر از حد انتظار	تغییر در سرعت پخش نوار صدا، تصویر و ایجاد یک موقعیت دراماتیک بدیع	۳
			در حد انتظار	تغییر در سرعت پخش نوار تصویر و صدا	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک روش های پخش	۱

شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	یادگیری N35	قابل قبول	توجه به همه موارد
		غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی
	<input type="checkbox"/> خیر

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..

کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش

کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	ترکیب کننده (کامپوزیتور) لایه ها در تی وی پینت	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	کاربردهای متحرک سازی سنتی (شیوه سیل انیمیشن)	گروه کاری
کد کار	کار:	متحرک سازی سنتی به روش سیل انیمیشن	سطح شایستگی
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۶ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- اصول سبک های و مکاتب هنری
- ۴- علم رایانه
- ۵- علم فیزیک و ریاضیات
- ۶- قوانین وزن، مرکز ثقل و تعادل
- ۷- تناسبات در اجزای بدن

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم افزار تی وی پینت - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پویسگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - فلش مموری - Ram Reader - دوربین و متعلقاتش - شارژر - باتری - مانیتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نوبت:	تاریخ ارزشیابی	شماره ملی	نام و نام خانوادگی
استاندارد عملکرد کار: متحرک سازی یک شخصیت، صحنه، ایجاد عمق و روتوسکوپی بر اساس نوار فیلم زنده ضبط شده با استفاده از افکت های نرم افزار TV Paint	L2	سطح صلاحیت	کاربرد متحرک سازی سنتی (شیوه سیل انیمیشن)
	G223	گروه کاری	ترکیب کننده (کامپوزیتور) لایه ها در تی وی پینت
	۲	سطح شایستگی	متحرک سازی سنتی به روش سیل انیمیشن
			کد حرفه : کد وظیفه : ۰۵ کد کار : ۰۵۰۳ کد ملی کار :

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/ داوری / نمره دهی)	نمره
۱	ارزیابی حرکات دوربین در نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی حرکت تراولینگ دوربین بین لایه ها	۳
				متحرک سازی دوربین در راستای افقی و عمودی	۲
				تفکیک حرکات دوربین در نرم افزار	۱
۲	ارزیابی حرکات لایه ها در نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی سه لایه با سرعت های متفاوت	۳
				متحرک سازی یک لایه نسبت به یک لایه ثابت	۲
				تفکیک حرکت لایه ها نسبت به هم	۱
۳	ارزیابی مولتی پلان در نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی ترکیبی از حرکات دوربین (X و Y و Z)	۳
				متحرک سازی یکی از حرکات دوربین در محور X یا Z یا Y	۲
				تعریف جایگاه دوربین بین لایه ها	۱
۴	تبیین افکت های تصویری در نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	به کارگیری جلوه های تصویری در یک جسم با حرکات ترکیبی	۳
				خلق موشن پلر بر روی یک جسم متحرک	۲
				تفکیک جلوه های تصویری	۱
۵	تبیین پویانمایی جانبی	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی جلوه های مه، آتش، برف، باران، ...	۳
				متحرک سازی دود آگروز برای یک ماشین در حال حرکت	۲
				تفکیک جلوه های جانبی	۱
۶	ارزیابی مقدمات نوار در نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تهیه جدول تحلیلی از پویانمایی ها روتوسکوپی شده در ارتباط با قوانین پویانمایی	۳
				گردآوری آرشیو تصویری از پویانمایی های روتوسکوپی شده	۲
				تعریف تکنیک روتوسکوپی	۱
۷	تبیین ورود نوار فیلم به در نرم افزار TV Paint	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	بریدن و جدا کردن بخش های مختلف نوار فیلم و جابه جایی آنها	۳
				وارد کردن نوار فیلم با فرم های مختلف به نرم افزار	۲
				تعریف نوار فیلم	۱
۸	ارزیابی تنظیم فریم بر ثانیه Frame rate	زمان: ۸ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تبدیل یک نوار فیلم به حالت روتوسکوپی	۳
				تنظیم سرعت نمایش و تبدیل نوار فیلم راه رفتن به وضعیت دو فریمی	۲
				تعریف فریم ریت	۱
۹	تجزیه و تحلیل و خواناسازی فریم های فیلم	زمان: ۸ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم کاربرد جلوه های تصویری در ویرایش چند تصویر و اصلاح آنها	۳
				تست و آزمایش جلوه های ویرایش تصویر	۲
				تفکیک ابزارهای ویرایشی تصویر	۱
۱۰	تحلیل کاربردهای فیلم در روتوسکوپی	زمان: ۸ دقیقه مکان سایت	بالا تر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تکرار یک حرکت سیکل از عمق به سطح	۳
				نقاشی از روی فریم های فیلم	۲
				تفکیک کاربردهای فیلم در روش روتوسکوپی	۱

توجه به همه موارد	قابل قبول	توسعه شایستگی و دانش N36	شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
توجه به موارد زیست محیطی	غیر قابل قبول		
<input type="checkbox"/> بلی	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)		
<input type="checkbox"/> خیر			

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

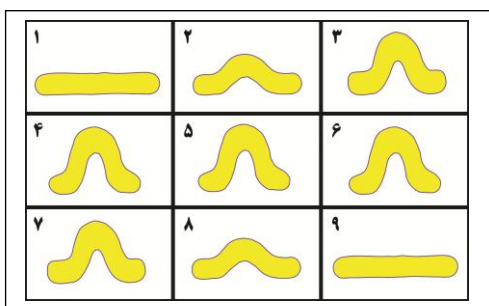
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	طراح سنتی رایانه (موهو)	سطح صلاحیت	L2
کد وظیفه	وظیفه:	طراحی مبتنی بر وکتور (کاتاوت)	گروه کاری	G222
کد کار	کار:	طراحی به شیوه کاتاوت در نرم افزار موهو	سطح شایستگی	۲
کد ملی کار				

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی
- ۴- علم رایانه
- ۵- علم ریاضیات
- ۶- مرکز ثقل و تعادل

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- مشاهده کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم افزار موهو - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پویسگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - دوربین و متعلقاتش - فلش مموری - Ram Reader - شارژر - باتری - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	طراح سنتی رایانه (موهو)	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	طراحی مبتنی بر وکتور (کاتاوت)	آماده سازی و متحرک سازی شکل های ساده و پیچیده در حالت وکتور و تنظیم فریم های کلیدی با استفاده از نرم افزار Moho بر اساس نوار زمان نرم افزار
کد کار	کار:	طراحی به شیوه کاتاوت در نرم افزار موهو	۲
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها/داوری/نمره دهی)	نمره
۱	تبیین شکل ساده	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	کپی و تکثیر شکل های ساده دوبعدی در یک لایه	۳
			در حد انتظار	ترسیم شکل های ساده دوبعدی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک شکل های ساده	۱
۲	ترکیب رنگ و جنسیت	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	تغییر جنس در شکل های و افکت گذاری رنگ گذاری شکل های ساده دوبعدی	۳
			در حد انتظار	تفکیک شیوه های رنگ گذاری و جنس اشیاء	۲
			پایین تر از حد انتظار		۱
۳	ارزیابی قلم ها و ضخامت خطوط	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	تغییر ضخامت خطوط	۳
			در حد انتظار	تغییر قلم خطوط	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک قلم ها	۱
۴	تجزیه و تحلیل فریم های کلیدی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی شکل ساده با تغییر اندازه و چرخش در ۳۶ فریم	۳
			در حد انتظار	طراحی و متحرک سازی شکل های ساده	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک فریم های کلیدی	۱
۵	تجزیه و تحلیل متغیرهای تکمیلی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	ساخت چرخه حرکت (سیکل) برای یک شکل ساده	۳
			در حد انتظار	طراحی و متحرک سازی یک شکل ساده در ۳۶ فریم	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف چرخه حرکت (سیکل)	۱
۶	تبیین شکل پیچیده	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	ترسیم شکل پیچیده با ابزار Blob و Free hand	۳
			در حد انتظار	ترسیم شکل پیچیده به کمک اضافه کردن نقطه	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف شکل ساده و تفکیک رسم آن (دستی و رایانه ای)	۱
۷	تجزیه و تحلیل پنجره لایه ها	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	کپی لایه ها و ساختن ماسک	۳
			در حد انتظار	تنظیم لایه ها (شفافیت و جنس)	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک لایه ها	۱
۸	ارزیابی لایه فریم به فریم	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	متحرک سازی و ترسیم در لایه فریم به فریم	۳
			در حد انتظار	ساختن و تنظیم لایه فریم به فریم	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف حرکات فریم به فریم	۱
۹	ارزیابی حفره در شکل و ترتیب شکل ها	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	مرتب سازی شکل ها در یک لایه ها	۳
			در حد انتظار	ساخت و تنظیم یک حفره	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف شکل بسته و باز	۱
۱۰	ارزیابی متحرک سازی شکل پیچیده	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار	طراحی و متحرک سازی پس زمینه وکتوری	۳
			در حد انتظار	طراحی و متحرک سازی یک شکل پیچیده	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف و تفکیک شکل های پیچیده	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	محاسبه و ریاضی N92 - حل مسئله N13.	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	------------------------------------	----------------------------	---

بله <input type="checkbox"/>	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
خیر <input type="checkbox"/>	

معیار شایستگی انجام کار: کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و...
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

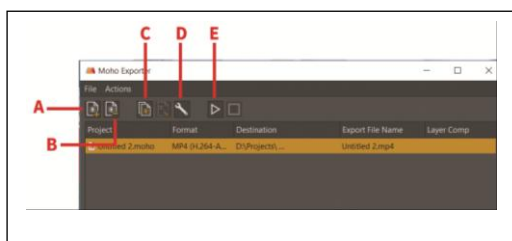
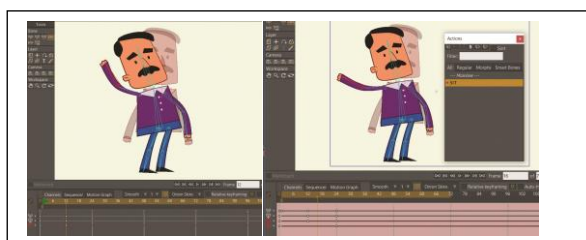
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :			
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی مبتنی بر اسکلت گذاری (کات اوت)	G221	اسکلت گذاری و متحرک سازی شکل ها با استفاده از نرم افزار
کد کار	کار:	متحرک سازی به شیوه کات اوت در نرم افزار موهو	۲	Moho بر اساس قابلیت های نرم افزار
کد ملی کار				

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۶ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- اصول سبک های و مکاتب هنری
- ۴- علم رایانه
- ۵- علم فیزیک و ریاضیات
- ۶- قوانین وزن، مرکز ثقل و تعادل
- ۷- تناسب در اجزای بدن

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- چک لیست
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم افزار موهو - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پوشیگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - فلش مموری - Ram Reader - شارژر - باتری - دوربین و متعلقاتش - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/اشغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	متحرک ساز سنتی رایانه (موهو)	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	متحرک سازی مبتنی بر اسکلت گذاری (کات اوت)	اسکلت گذاری و متحرک سازی شکل ها با استفاده از نرم افزار Moho بر اساس قابلیت های نرم افزار
کد کار	کار:	متحرک سازی به شیوه کات اوت در نرم افزار موهو	۲
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تبیین اتصال خودکار شکل به استخوان	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	ویرایش و متحرک سازی استخوان	۳
			در حد انتظار	انتقال شکل به استخوان	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف استخوان و تفکیک محدوده حرکتی	۱
۲	تبیین اتصال نقاط به استخوان	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	اتصال نقاط به استخوان و جداسازی آن در چند شخصیت	۳
			در حد انتظار	اتصال نقاط به استخوان و جداسازی آن	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف نقاط شکل	۱
۳	تبیین اتصال لایه به استخوان	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	اتصال لایه به استخوان و جداسازی آن در چند شخصیت	۳
			در حد انتظار	اتصال لایه به استخوان و جداسازی آن با ابزار Bind Layer	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف لایه	۱
۴	تبیین تنظیمات استخوان ها	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	تنظیم کردن حالات حرکتی استخوان	۳
			در حد انتظار	ساختن Bone Dynamics	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک تنظیمات استخوان	۱
۵	ارزیابی مدل با شکل های Bitmap	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	اتصال تصویر بیت مپ به استخوان ها	۳
			در حد انتظار	طراحی و آماده سازی مدل در نرم افزار فتوشاپ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف بیت مپ و وکتور	۱
۶	تجزیه و تحلیل حرکت در نوار زمان	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	متحرک سازی استخوان با ابزار Manipulate Bone	۳
			در حد انتظار	تنظیم پنجره Sequencer و میز نور Onion Skins	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف نوار زمان	۱
۷	تبیین سوییچ در انواع لایه های ارزیابی و تحلیل Bone و Smart و Action	زمان: ۶ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	متحرک سازی لیپ سینک	۳
			در حد انتظار	ساخت لایه سوئیچ	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک لایه های سوئیچ	۱
۸	ارزیابی حرکت های دوربین	زمان: ۸ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	ریگ نواحی مفاصل با استفاده از Smart Bone	۳
			در حد انتظار	ساخت آرشیو متحرک سازی با Action ، تنظیم Smart Bone	۲
			پایین تر از حد انتظار	تعریف اکشن و اسمارت ین	۱
۹	تکمیل پروژه و خروجی	زمان: ۸ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	متحرک سازی یک شی و دوربین همزمان با هم	۳
			در حد انتظار	متحرک سازی دوربین	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک حرکت های دوربین	۱
۱۰	تبیین خروجی همزمان چند فایل	زمان: ۸ دقیقه مکان سایت	بالتر از حد انتظار	تنظیم بخشی از تایم لاین و خروجی گرفتن	۳
			در حد انتظار	تنظیم فرمت های مختلف برای خروجی	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک انواع خروجی	۱
شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش		مدیریت کارها و پروژه ها N62		قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی

<input type="checkbox"/> بدی <input type="checkbox"/> خیر	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و . کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی ، ایمنی، بهداشت ، توجهات زیست محیطی و نگرش کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار	

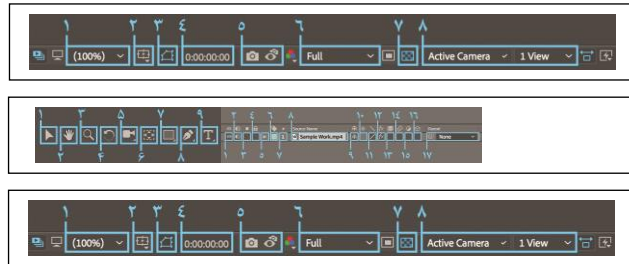
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	متصدی افترافکتس	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	مقدمات ترکیب بندی لایه ها و تنظیمات پروژه	فراگیری پنجره ها و تنظیمات پروژه در نرم افزار افترافکتس بر اساس کاربرد پنجره ها با استفاده از تقسیم بندی فضای کار
کد کار	کار:	تنظیم پروژه در افترافکتس	
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۰ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- علم رایانه
- علم ریاضیات

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم افزار فتوشاپ - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پویسگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - فلش مموری - Ram Reader - دوربین و متعلقاتش - شارژر - باتری - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	کد حرفه	کد وظیفه	کد کار	کد ملی کار	حرفه:	ممتصدی افتراکتس	سطح صلاحیت	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
		۰۶	۰۶۰۱		حرفه:		L2		استاندارد عملکرد کار:	
					وظیفه:	مقدمات ترکیب بندی لایه ها و تنظیمات پروژه	گروه کاری		فراگیری پنجره ها و تنظیمات پروژه در نرم افزار افتراکتس بر اساس کاربرد پنجره ها با استفاده از تقسیم بندی فضای کار	
					کار:	تنظیم پروژه در افتراکتس	سطح شایستگی	۲		

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	ارزیابی تلاش های اولیه ترکیب Composite	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	کامپوزیت یک صحنه برای فیلم یا عکس زنده	۳
				ارائه آرشو تصویری از صحنه های قبل و بعد کامپوزیت در فیلم ها	۲
				تعریف کامپوزیت و فتومونتاژ	۱
۲	تحلیل آماده سازی پروژه	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	بازگشت به حالت پیش فرض و مدیریت جدید برای پنجره ها	۳
				تنظیم پنجره های نرم افزار افتراکتس	۲
				تفکیک مراحل پیش تولید در نرم افزار افتراکتس	۱
۳	تجزیه و تحلیل مدیریت لایه ها	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی عناصر به صورت تعاملی	۳
				لایه بندی فایل تعریف شده و متحرک سازی عناصر	۲
				تعریف لایه ها و دسته بندی تنظیمات در نرم افزار افتراکتس	۱
۴	تجزیه و تحلیل مدیریت پنجره ترکیب	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم پنجره ترکیب در نرم افزار	۳
				کاربرد پنجره ترکیب در نرم افزار افتراکتس	۲
				تعریف و تفکیک پنجره کامپوزیشن	۱
۵	تجزیه و تحلیل پنجره ابزارها	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم پنجره ابزار Tools	۳
				کاربرد پنجره ابزار Tools	۲
				تفکیک نوار ابزار نرم افزار افتراکتس	۱
۶	ارزیابی فرمت های کاربردی در افتراکتس	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تغییر فرمت فایل های صدا و تصویر قابل خوانا در نرم افزار افتراکتس	۳
				ورود فرمت های صدا و تصویر	۲
				تعریف فرمت های کاربردی نرم افزار افتراکتس	۱
۷	ارزیابی لایه بندی فایل ها Sequence Options	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تغییر فرمت فایل های ناخوانا در نرم افزار افتراکتس	۳
				ورود فایل به نرم افزار با حالت تک لایه و لایه باز	۲
				تعریف لایه و نام گذاری فایل ها در افتراکتس	۱
۸	ارزیابی تنظیمات پروژه	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ترکیب چند فیلم با هم یا استفاده از زمینه های موشن گرافیکس	۳
				تنظیم زمان و ابعاد فیلم در پروژه	۲
				تعیین و دسته بندی تنظیمات پروژه در افتراکتس	۱
۹	ارزیابی لایه ها در افتراکتس	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	مدیریت لایه ها در نرم افزار افتراکتس	۳
				به کار گیری لایه ها در نرم افزار افتراکتس	۲
				دسته بندی و تعریف کارایی لایه ها در افتراکتس	۱
۱۰	ارزیابی پنجره های کاربردی تکمیلی	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	مدیریت پنجره های تکمیلی	۳
				به کار گیری پنجره های تکمیلی	۲
				دسته بندی پنجره های کاربردی تکمیلی در نرم افزار افتراکتس	۱
شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش		تنظیم و اصلاح عملکردهای سیستم N22 - سازماندهی اطلاعات N32		قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی

<input type="checkbox"/> بلی	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
<input type="checkbox"/> خیر	

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

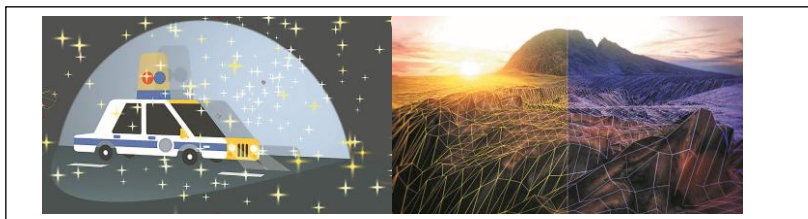
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	ترکیب کننده لایه ها (کامپوزیتور) در افتراکتس	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	کامپوزیت و ترکیب لایه ها	گروه کاری
کد کار	کار:	ترکیب بندی	سطح شایستگی
کد ملی کار			

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۸ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- اصول سبک های و مکاتب هنری
- ۴- علم رایانه
- ۵- علم فیزیک و ریاضیات
- ۶- قوانین وزن، مرکز ثقل و تعادل
- ۷- تناسبات در اجزای بدن
- ۸- نورپردازی
- ۹- درک موسیقایی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - دفترچه یادداشت - رایانه و متعلقاتش - نرم افزار افتراکتس - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - چاپگر - پوشگر - قلم نوری - هارد اکسترنال - فلش مموری - Ram Reader - شارژر - باتری - دوربین و متعلقاتش - مانتو و لباس کار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱- ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	ترکیب کننده لایه ها در افترا فکتس	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه	وظیفه:	کامپوزیت و ترکیب لایه ها	متحرک سازی لایه ها بر اساس ترکیب و جایگاه آنها با استفاده از مدیریت لایه ها
کد کار	کار:	ترکیب بندی	
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تجزیه و تحلیل ترسیم تصاویر ساده	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم آبجکت ها در لایه تناسب با مرکز نقل آنها	۳
				تنظیم مرکز ثقل و مرتب سازی هر لایه	۲
				دسته بندی لایه های متحرک سازی	۱
۲	ارزیابی حرکات تکرار شونده	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ترکیب چند حرکت تکرار شونده	۳
				متحرک سازی تکرار شونده با حفظ قوانین پویانمایی	۲
				تعریف ویژگی حرکات تکرار شونده (Loop)	۱
۳	تشریح اتصالات لایه ها	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ترکیب شکل های پیچیده	۳
				رسم شکل، رنگ و متحرک سازی آن	۲
				تفکیک لایه های متصل و تعریف فرزند و والد	۱
۴	تشریح ماسک و ابزار Pen	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ذخیره ماسک های تعریف شده جدید	۳
				دورگیری محتویات لایه و متحرک سازی آنها	۲
				تعریف ماسک و تفکیک بخش های تصویر	۱
۵	ترکیب لایه دوربین و عناصر در فضای سه بعدی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	افزودن لنز جدید به لایه دوربین	۳
				ساخت و کاربرد لایه دوربین با لنزهای متفاوت	۲
				تعیین لایه دوربین	۱
۶	تجزیه و تحلیل نورپردازی	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ترکیب نور و سایه	۳
				ساخت انواع نور در صحنه	۲
				تعریف لایه نور	۱
۷	تجزیه و تحلیل افکت ها	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم جلوه های رنگی	۳
				کاربرد جلوه های رنگی	۲
				دسته بندی جلوه ها (Effects)	۱
۸	تجزیه و تحلیل افکت های تکمیلی در کامپوزیت	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم جلوه ها و پارتیکل ها	۳
				کاربرد جلوه ها و پارتیکل ها	۲
				دسته بندی جلوه های تکمیلی	۱
۹	ارزیابی پلاگینزها در نرم افزار افترا فکتس	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تنظیم پلاگینزها	۳
				کاربرد پلاگینزها	۲
				تعریف دسته بندی پلاگینزها	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	محاسبه و ریاضی N92	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	--------------------	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار : کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و...
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

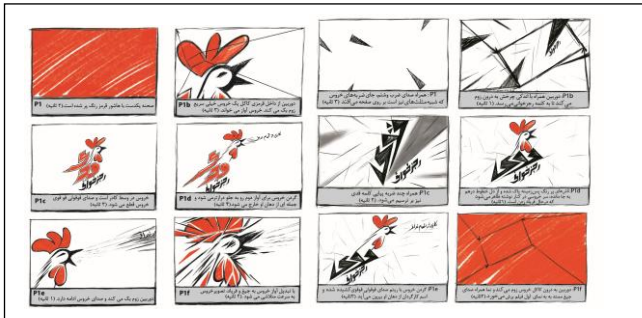
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی		شماره ملی		تاریخ ارزشیابی :	نوبت:
کد حرفه	حرفه :	طراح عنوان بندی (تیتراژ)	سطح صلاحیت	استاندارد عملکرد کار:	اجرای عنوان بندی (تیتراژ) براساس محتوا و موضوع فیلم با استفاده از عناصر تأثیرگذار
کد وظیفه	وظیفه:	عنوان بندی فیلم و پویانمایی	گروه کاری		
کد کار	کار:	عنوان بندی	سطح شایستگی		
کد ملی کار				L2	
				G118	
				۲	

۱- شرایط انجام کار :

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۲ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- زبان بصری بین المللی
- علم رایانه
- خوانایی تصاویر و نوشتار
- کاربرد ابزارهای تصویربرداری و صدا برداری
- نورپردازی
- فیلمنامه شناسی و ادبیات داستانی
- اصول پرسپکتیو و عمق نمایی
- رنگ شناسی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

- مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - پوشه آرشیو - مانتو و لباس کار - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویر - لوح فشرده - فلش مموری - Ram Reader - چاپگر - پوششگر - هارد اکسترنال - دستگاه کپی - قلم نوری - نرم افزار فتوشاپ - خط کش - شابلون - پرگار.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه کد وظیفه کد کار کدملی کار	حرفه : وظیفه: کار:	طراح عنوان بندی (تیتراژ)	استاندارد عملکرد کار:
		عنوان بندی فیلم و پویانمایی	اجرای عنوان بندی (تیتراژ) براساس محتوا و موضوع فیلم با استفاده از عناصر تأثیر گذار
		عنوان بندی	
L2	سطح صلاحیت		
G118	گروه کاری		
۰۶			
۰۶۰۳			
۲	سطح شایستگی		

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	ارزیابی سیر تحول عنوان بندی	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	آنالیز یک عنوان بندی از نظر رابطه گرافیک و محتوا	۳
				گردآوری تصویری انواع عنوان بندی ها و تحلیل اهمیت وجود آنها	۲
				تعریف عنوان بندی و کاربرد آن در فیلم	۱
۲	ارزیابی ایده پردازی	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ایده پردازی خلاق برای یک موضوع سفارش داده شده	۳
				آنالیز چند عنوان بندی از نظر ایده و نوع بیان اطلاعات	۲
				تعریف ایده و ایده پردازی	۱
۳	ارزیابی دکوپاژ نوشتاری ایده	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی فیلمنامه مصور (استوری برد) برای ایده ثبت شده نوشتاری	۳
				ثبت ایده برای موضوع سفارشی به صورت نوشتاری	۲
				تعریف دکوپاژ نوشتاری ایده	۱
۴	تجزیه و تحلیل عناصر عنوان بندی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تهیه جدول مقایسه ای برای کاربرد تصویر و نوشتار و ارتباط آن با محتوا	۳
				نمایش و تحلیل یک عنوان بندی از نظر عناصر به کار رفته	۲
				تعریف و تفکیک عناصر عنوان بندی	۱
۵	ارزیابی هارمونی در عنوان بندی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تحلیل هارمونی تک تک عناصر یک عنوان بندی با محتوا و با یکدیگر	۳
				گردآوری و تحلیل چند عنوان بندی از نظر هارمونی	۲
				تعریف هارمونی	۱
۶	ارزیابی مسیر ساخت عنوان بندی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تهیه نمودار مفهومی از مراحل ساخت عنوان بندی از ابتدا تا انتها	۳
				گردآوری و نمایش پشت صحنه های مسیر ساخت در عنوان بندی	۲
				تفکیک و تشریح مراحل ساخت یک عنوان بندی	۱
۷	تعیین ایده اولیه عنوان بندی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تهیه جدول نمایشی از روش های خلق و بسط ایده	۳
				ارائه گزارش از روش های خلق ایده دیگر هنرمندان با تحقیقات میدانی	۲
				تفکیک محدودیت های عنوان بندی از طرف کارگردان	۱
۸	تحلیل استوری برد عنوان بندی	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی استوری برد برای ساخت عنوان بندی بر اساس ایده	۳
				ارائه ایده برای ساخت عنوان بندی	۲
				تعریف استوری برد در عنوان بندی	۱
۹	تحلیل چیدمان (لی اوت) عنوان بندی	زمان: ۱۰ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	گردآوری عناصر بصری، صوتی و نوشتاری در ساخت عنوان بندی	۳
				پیچ کردن و تحلیل ایده مصور شده	۲
				تعریف لی اوت	۱
۱۰	تکمیل اجرای نهایی ایده	زمان: ۱۰ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تدوین نهایی عنوان بندی مطابق زمان بندی و محتوا	۳
				کامپوزیت و صداگذاری عنوان بندی هماهنگ با محتوا	۲
				تفکیک مراحل اجرایی نهایی عنوان بندی	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	انتخاب و به کارگیری فناوری های مناسب N41 - مذاکره N58	قابل قبول	توجه به همه موارد
		غیر قابل قبول	توجه به موارد زیست محیطی

<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
--	----------------------------------

معیار شایستگی انجام کار :
کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	سازنده موشن گرافیکس	L2
کد وظیفه	وظیفه:	زمینه های موشن گرافیکس	G117
کد کار	کار:	متحرک سازی تصاویر گرافیکی	۲
کد ملی کار		استاندارد عملکرد کار: ساخت یک موشن گرافیکس بر اساس به کارگیری قوانین پویانمایی (انیمیشن) با استفاده از تحلیل اصول ساختاری انواع موشن گرافیکس	

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- در محیط آتلیه (کارگاه طراحی)
- ۲- نور یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۵۸ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- | | | |
|------------------------------|---------------------------------|--|
| ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک) | ۴- علم رایانه | ۷- کاربرد ابزارهای تصویربرداری و صدابرداری |
| ۲- زبان بصری بین المللی | ۵- علم فیزیک و ریاضیات | ۸- نورپردازی |
| ۳- اصول سبک های و مکاتب هنری | ۶- قوانین وزن، مرکز ثقل و تعادل | ۹- درک موسیقایی |

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- | | | |
|---------------|-----------------------|--------------------|
| - مشاهده | - پرسش | - چک لیست |
| - ارائه شفاهی | - نمونه کار (کارپوشه) | - رضایت مندی مشتری |

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - تخته پاک کن - تراش - پوشه آرشیو - منابع تصویری - رایانه و متعلقاتش - فلش مموری - مانیتو و لباس کار - قلم نوری - منابع صوتی - دفترچه یادداشت - چاپگر - پوشگر - دستگاه کپی - لوح فشرده - هارد اکسترنال - Ram reader.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	سطح صلاحیت	استاندارد عملکرد کار: ساخت یک موشن گرافیکس بر اساس به کارگیری قوانین پویانمایی (انیمیشن) با استفاده از تحلیل اصول ساختاری انواع موشن گرافیکس
کد وظیفه	وظیفه:	L2	
کد کار	کار:	گروه کاری	
کد ملی کار		سطح شایستگی	۲

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تحلیل پویانمایی در موشن گرافیکس	زمان: ۳ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	گردآوری و دسته بندی آثار غیر سینمایی پویانمایی	۳
				تهیه جدول مقایسه ای ساخت موشن گرافیکس و پویانمایی	۲
				تفکیک اجزای تشکیل دهنده موشن گرافیکس	۱
۲	ارزیابی پیش تولید و طراحی ایده	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی نمودار مفهومی از مراحل پیش تولید یک موشن گرافیکس تلویزیونی	۳
				طراحی نمودار مفهومی از مراحل پیش تولید یک موشن گرافیکس شخصی	۲
				تفکیک مراحل طراحی ایده و پیش تولید	۱
۳	تحلیل استوری برد در موشن گرافیکس	زمان: ۹ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	جمع آوری و ترکیب عناصر مورد نیاز در استوری برد ثبت شده	۳
				طراحی استوری برد برای یک موشن گرافیکس بر اساس ایده	۲
				تفکیک استوری برد و لی اوت در موشن گرافیکس	۱
۴	ارزیابی عناصر تصویری در متحرک سازی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی رایانه ای با شیوه کات اوت و مبتنی بر حرکت لایه ها یا رنگ	۳
				تحلیل متحرک سازی مبتنی بر رنگ یا لایه ها در یک کات اوت رایانه ای	۲
				تفکیک عناصر تصویری در متحرک سازی	۱
۵	تحلیل مراحل تکمیلی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	اضافه کردن نریشن به عناصر آوایی برای تکمیل کات اوت قبلی	۳
				ساخت و تکمیل کات اوت ساخته شده قبلی با عناصر آوایی	۲
				تفکیک مرحله تکمیلی	۱
۶	ارزیابی هویت شبکه TV Identity	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی جدول دسته بندی ویژگی های گرافیکی در ارتباط با محتوای شبکه	۳
				طراحی جدول تصویری از ویژگی های مؤثر در تشکیل محتوای شبکه	۲
				تعریف هویت شبکه	۱
۷	ارزیابی محتوا در معرفی شبکه	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	تحلیل و مقایسه یک موشن گرافیکس در چند شبکه مختلف	۳
				طراحی اینفوگرافیک از کاربردهای موشن گرافیکس های شبکه ای	۲
				تفکیک موشن گرافیکس های کاربردی شبکه	۱
۸	تجزیه و تحلیل تبلیغات مناسبی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ایده پردازی برای یک موشن گرافیکس مناسبی	۳
				گردآوری و تحلیل چند نمونه موشن گرافیکس شبکه ای مناسبی	۲
				تعریف موشن گرافیکس های مناسبی	۱
۹	تجزیه و تحلیل موشن گرافیکس های استودیویی	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	گردآوری نمونه تصویری و تحلیل کاربرد کروماکی در پس زمینه متحرک	۳
				ارائه گزارش یا کنفرانس بازدید از یک استودیو ساخت موشن گرافیکس	۲
				تعریف موشن گرافیکس استودیویی	۱
۱۰	تجزیه و تحلیل موشن گرافیکس در رسانه ها	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی یک موشن گرافیکس برای یک بازی رایانه ای	۳
				طراحی اینفوگرافی از کاربردهای موشن گرافیکس	۲
				تعریف و تفکیک موشن گرافیکس در رسانه ها	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	جمع آوری و گردآوری اطلاعات N31 - انتخاب و به کارگیری فناوری های مناسب N41	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	---	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار: کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و ..

کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش

کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

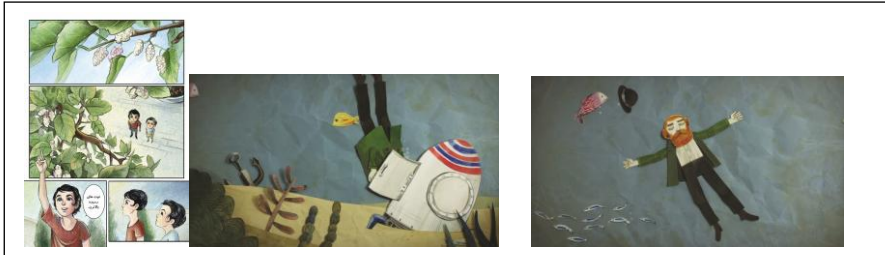
نمون برگ ۸-۱ - تحلیل استاندارد عملکرد کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	حرفه:	سازنده موزیک ویدئو و موشن کمیک	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه:	وظیفه:	موشن کمیک و موزیک ویدئو با رویکرد پویانمایی	توانایی بررسی انواع موشن کمیک و موزیک ویدئو بر اساس ساختار روایی پویانمایی با استفاده از تحلیل منابع مرجع
کد کار:	کار:	ساخت نماهنگ و موشن کمیک	
کد ملی کار:			

۱- شرایط انجام کار:

- ۱- مکان: سایت
- ۲- نور: یکنواخت
- ۳- تهویه استاندارد
- ۴- دمای $20^{\circ} \pm 3^{\circ}$
- ۵- وسایل ایمنی استاندارد محیط فردی
- ۶- زمان ۶۲ دقیقه

۲- نمونه / نقشه کار / مراحل پروژه / رویه انجام کار:



۳- شاخص های اصلی استاندارد عملکرد کار:

- ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک)
- ۲- زبان بصری بین المللی
- ۳- اصول سبک های و مکاتب هنری
- ۴- علم رایانه
- ۵- علم فیزیک و ریاضیات
- ۶- قوانین وزن، مرکز ثقل و تعادل
- ۷- کاربرد ابزارهای تصویربرداری و صدابرداری
- ۸- نورپردازی
- ۹- درک موسیقایی

۴- ابزارهای ارزشیابی:

- مشاهده
- پرسش
- چک لیست
- ارائه شفاهی
- نمونه کار (کارپوشه)
- رضایت مندی مشتری

۵- ابزار و تجهیزات مورد نیاز انجام کار:

منابع تصویری کمیک استریپ - انواع رنگ های شفاف و پوششی - انواع مداد و کاغذ - تخته شاسی - انواع چسب - انواع گیره - مداد - پاک کن - تراش - ماژیک - پوشه آرشیو - رایانه و متعلقاتش - هارد اکسترنال - فلش مموری - مانیتو و لباس کار - قلم نوری - منابع صوتی و تصویری - دفترچه یادداشت - چاپگر - پوشیگر - دستگاه کپی - لوح فشرده.

۶- تکالیف کاری مرتبط در گروه کاری/شغل:



نمون برگ ۹-۱ - ارزشیابی کار

نام و نام خانوادگی	شماره ملی	تاریخ ارزشیابی	نوبت:
کد حرفه	حرفه:	سازنده موزیک ویدئو و موشن کمیک	سطح صلاحیت
کد وظیفه	وظیفه:	موشن کمیک و موزیک ویدئو با رویکرد پویانمایی	گروه کاری
کد کار	کار:	ساخت نماهنگ و موشن کمیک	سطح شایستگی
کد ملی کار			

ردیف	مراحل کار	شرایط عملکرد	نتایج ممکن	استاندارد (شاخص ها / داوری / نمره دهی)	نمره
۱	تطبیق موشن کمیک و پویانمایی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی جدول مقایسه ای از تفاوت های موشن کمیک و پویانمایی	۳
				گردآوری نمونه کمیک استریپ های پویانمایی شده	۲
				تعریف کمیک استریپ	۱
۲	ارزیابی ایده پردازی در موشن کمیک	زمان: ۶ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	بازنویسی و تغییر ساختار یک موشن کمیک از نظر ایده	۳
				گردآوری و تحلیل چند اثر موشن کمیک از نظر ایده	۲
				تفکیک ایده پردازی	۱
۳	تبیین اجرای یک موشن کمیک	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	طراحی لی اوت مفهومی برای یک موشن کمیک دلخواه	۳
				ارائه آرشو لی اوت مفهومی یک موشن کمیک	۲
				تعریف کانسپت (ساختار طراحی)	۱
۴	ارزیابی متحرک سازی موشن کمیک	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	متحرک سازی لایه های یک بخش از تصاویر در نرم افزار افترافکتس	۳
				تغییر ابعاد تصاویر به ابعاد استاندارد سینمایی	۲
				بیان مناسب ابعاد تصویر در موشن کمیک	۱
۵	ارزیابی افکت های تکمیلی	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	استفاده از افکت های صوتی و تصویری برای تکمیل یک موشن کمیک	۳
				گردآوری و تفکیک انواع جلوه های تکمیلی در موشن کمیک و موزیک ویدئو	۲
				تعریف جلوه های تکمیلی	۱
۶	ارزیابی تناسب گونه های موسیقی با تصاویر	زمان: ۴ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ترکیب یک بخش از یک موسیقی دلخواه با تصاویر هماهنگ	۳
				ارائه آرشو از نمونه های ترکیب انواع موسیقی با تصویر	۲
				تفکیک سبک های موسیقی	۱
۷	ارزیابی تناسب روایت در موسیقی با تصاویر	زمان: ۵ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ارائه جدول مقایسه ای از تناسب تصویر با موسیقی در پویانمایی ها	۳
				گردآوری و نمایش موسیقی های دارای روایت	۲
				تفکیک مراحل پیش تولید یک موزیک ویدئو	۱
۸	تحلیل تکنیک های پویانمایی و موزیک ویدئو	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ساخت یک نماهنگ با تکنیک های دستی و رایانه ای سه بعدی	۳
				ارائه آرشو تصویری نماهنگ با تکنیک های دستی و رایانه ای سه بعدی	۲
				تفکیک تکنیک های سه بعدی دستی و رایانه ای پویانمایی	۱
۹	تحلیل تکنیک های تلفیقی و موزیک ویدئو	زمان: ۸ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	ساخت یک نماهنگ با تکنیک های تلفیقی	۳
				ارائه آرشو تصویری نماهنگ ها با تکنیک تصویرسازی	۲
				تفکیک تکنیک های تصویرسازی	۱
۱۰	تحلیل و بررسی موزیک ویدئو	زمان: ۷ دقیقه مکان: سایت	بالاتر از حد انتظار در حد انتظار پایین تر از حد انتظار	بازنویسی و تغییر ساختار یک موشن کمیک از نظر ایده	۳
				گردآوری و تحلیل چند اثر موشن کمیک از نظر ایده	۲
				تفکیک ایده پردازی	۱

شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش	انتخاب و به کارگیری فناوری های مناسب N41 کارآفرینی N81 - مدیریت کارها و پروژه ها N62	قابل قبول غیر قابل قبول	توجه به همه موارد توجه به موارد زیست محیطی
--	--	----------------------------	---

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)	<input type="checkbox"/> بلی <input type="checkbox"/> خیر
----------------------------------	--

معیار شایستگی انجام کار: کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۲ و ۳ و...
کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش
کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار