



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور



جمهوری اسلامی ایران
وزارت کار و امور اجتماعی

استاندارد مهارت و آموزشی

تولید چند رسانه ای با Authorware

گروه برنامه ریزی درسی فناوری اطلاعات

تاریخ شروع اعتبار: ۱۳۸۲/۰۲/۰۱

کد استاندارد: ۸۴/۸۷/۱/۲-۰

معاونت پژوهش و برنامه ریزی : تهران- خیابان
آزادی- نبش چهارراه خوش- سازمان آموزش فنی و
حرفه‌ای کشور- طبقه پنجم
تلفن: ۶۶۹۴۱۵۱۶ دورنگار: ۶۶۹۴۱۲۷۲
کد پستی : ۱۳۴۵۶۵۳۸۶۸
EMAIL: INFO@IRANTVTO.IR

از کلیه صاحب نظران
تقاضا دارد پیشنهادات و
نظرات خود را درباره
این سند آموزشی به
نشانی‌های مذکور اعلام
نمایند.

دفتر طرح و برنامه های درسی: تهران- خیابان
آزادی- خیابان خوش شمالی- تقاطع خوش و نصرت-
ساختمان فناوری اطلاعات و ارتباطات- طبقه چهارم
تلفن: ۶۶۹۴۴۱۱۹ و ۶۶۹۴۴۱۲۰ دورنگار ۶۶۹۴۴۱۱۷
کد پستی: ۱۴۵۷۷۷۳۶۳
EMAIL: DEVELOP@IRANTVTO.IR



فهرست توانایی های شغل

ردیف	عنوان توانایی
۱	توانایی نصب نرم افزار Authoware
۲	توانایی اجرا و کار با خط جریان و پنجره طراحی نرم افزار Authoware
۳	توانایی کار با آیکون نمایش و ابزارها
۴	توانایی کار با آیکون انتظار (Wait)
۵	توانایی کار با آیکون پاک کن (Erase Icon)
۶	توانایی کار با آیکون فیلم (Movie Icon)
۷	توانایی کار با آیکون صدا (Sound Icon)
۸	توانایی کار با آیکون نقشه (Map Icon)
۹	توانایی کار با آیکون حرکتی (Motion)
۱۰	توانایی کار با آیکون تصمیم گیری (Decision Icon)
۱۱	توانایی کار با آیکون (Frame Work)
۱۲	توانایی کار با آیکون محاوره ای (Interaction)
۱۳	توانایی ایجاد ارتباط بصورت دکمه ای (Button)
۱۴	توانایی استفاده از نوع ارتباط حساس به منطقه (Hot Spot)
۱۵	توانایی کار با نوع ارتباط حساس به شی (Hot Object)
۱۶	توانایی ایجاد ارتباط نوع متنی (Text Entry)
۱۷	توانایی ایجاد ارتباط بصورت منوی کرکره ای (pull Down Menu)
۱۸	توانایی ایجاد ارتباط از نوع محدوده مشخص (Target Area)
۱۹	توانایی ایجاد ارتباط شرطی (Conditional)
۲۰	توانایی ایجاد ارتباط از نوع محدودیت در سعی (Tries Limit)



فهرست توانایی های شغل

ردیف	عنوان توانایی
۲۱	توانایی ایجاد ارتباط از نوع محدودیت زمانی (Time Limit)
۲۲	توانایی ایجاد ارتباط از نوع کلید فشاری (Key Press)
۲۳	توانایی استفاده از متغیرها و توابع
۲۴	توانایی کار با منوهای Authorware
۲۵	توانایی قابل نصب کردن یک برنامه با نرم افزار (install Shild)
۲۶	توانایی استفاده از Project Wizard برای تهیه Setup یک برنامه
۲۷	توانایی تشخیص فایلها به File groups



اهداف و ریز برنامه درسی

شماره	شرح	زمان آموزش		
		نظری	عملی	جمع
۱	توانایی نصب نرم افزار Authoware ۱-۱ آشنایی با نیازمندیهای سیستم برای استفاده از نرم افزار Authoware - مقدار حافظه RAM - مقدار فضای آزاد بر روی دیسک سخت - مقدار حافظه گرافیکی و نوع کارت گرافیکی - نوع کارت صدا ۱-۲ آشنایی با نرم افزار Authoware و امکانات آن ۱-۳ شناسایی اصول نصب نرم افزار Authoware	۰/۵	۰/۵	۱
۲	توانایی اجرا و کار با خط جریان و پنجره طراحی نرم افزار Authoware ۲-۱ آشنایی با خط جریان (Flow line) ۲-۲ آشنایی با پنجره طراحی (Design window) ۲-۳ آشنایی با پالت آیکونها (palette Icons) ۲-۴ آشنایی با آیکونهای Authoware ۲-۵ آشنایی با آیکون نمایش (Display Icon) ۲-۶ آشنایی با آیکون پاک کن (Erase Icon) ۲-۷ آشنایی با آیکون انتظار (wait Icon) ۲-۸ آشنایی با آیکون هدایت (Navigate Icon) ۲-۹ آشنایی با آیکون قالب (Frame work Icon) ۲-۱۰ آشنایی با آیکون تصمیم گیری (Decision Icon) ۲-۱۱ آشنایی با آیکون محاوره ای (Interaction Icon) ۲-۱۲ آشنایی با آیکون محاسبه (Calculation Icon) ۲-۱۳ آشنایی با آیکون نقشه (Map Icon)	۱	۳	۴



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			آشنایی با آیکون فیلم (Movie Icon)	۲-۱۴
			آشنایی با آیکون صدا (Sound Icon)	۲-۱۵
			آشنایی با آیکون ویدیو (Video Icon)	۲-۱۶
			آشنایی با پرچم های شروع و پایان	۲-۱۷
			شناسایی اصول اجرای نرم افزار (Authoware) و کار با خط جریان و پنجره طراحی	۲-۱۸
۹	۷	۲	<p>توانایی کار با آیکون نمایش و ابزارها</p> <p>۳-۱ شناسایی روشهای بازنمودن آیکون نمایش</p> <p>۳-۲ شناسایی اصول کار با ابزارهای جعبه ابزار (Tool box)</p> <p>- ابزار اشاره گر (pointer)</p> <p>- ابزار خط مستقیم (Straight Line tool)</p> <p>- ابزار خط مایل (Diagonal Line tool)</p> <p>- ابزار رسم بیضی (Ellipse tool)</p> <p>- ابزار رسم چهارگوش (Rectangle)</p> <p>- ابزار رسم چهارضلعی با گوشه های گردشده (Rounded rectangle tool)</p> <p>- ابزار رسم چندضلعی (Rolygon tool)</p> <p>- ابزار متن (Text box)</p> <p>۳-۳ شناسایی اصول رنگ آمیزی اشیاء طراحی شده در آیکون نمایش</p> <p>۳-۴ آشنایی با قالبهای تصویری قابل استفاده در نرم افزار (Authowae)</p> <p>۳-۵ شناسایی اصول واردکردن تصاویر</p> <p>۳-۶ شناسایی اصول افکت گذاری در آیکون نمایش</p> <p>- افکت ها (Transition)</p> <p>- تنظیم کردن یک افکت بصورت سفارشی</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none"> - تخصیص دادن یک افکت به شی های یک آیکون نمایش - وارد کردن و افکت گذاشتن روی یک تصویر - شناسایی اصول تنظیم نمودن پنجره مشخصات آیکون نمایش - روشهای باز کردن پنجره مشخصات آیکون نمایش - تنظیمات پنجره مشخصات آیکون نمایش <p style="text-align: center;">(Properties Display Icon)</p> <ul style="list-style-type: none"> - نمایش تصاویر در لایه های مختلف در آیکون نمایش - شناسایی اصول کار با آیکون نمایش و ابزارها 	
۲	۱/۵	۰/۵	<p style="text-align: center;">توانایی کار با آیکون انتظار (Wait)</p> <ul style="list-style-type: none"> ۴-۱ آشنایی با مفهوم Wait در برنامه ۴-۲ آشنایی با انواع Wait در برنامه ۴-۳ شناسایی اصول باز کردن پنجره مشخصات Wait ۴-۴ شناسایی تنظیمات پنجره مشخصات Wait ۴-۵ شناسایی اصول کار با آیکون Wait 	
۲/۵	۲	۰/۵	<p style="text-align: center;">توانایی کار با آیکون پاک کن (Erase Icon)</p> <ul style="list-style-type: none"> ۵-۱ شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات آیکون پاک کن ۵-۲ تنظیم پاک کن اشیاء با یک افکت مناسب ۵-۳ شناسایی اصول پاک کردن اشیای داخل یک آیکون نمایش با یک افکت مناسب ۵-۴ شناسایی اصول کار با آیکون پاک کن 	
۴	۳	۱	<p style="text-align: center;">توانایی کار با آیکون فیلم (Movie Icon)</p> <ul style="list-style-type: none"> ۶-۱ آشنایی با انواع قالبهای فیلم در نرم افزار Authowae ۶-۲ شناسایی اصول باز کردن آیکون فیلم ۶-۳ شناسایی اصول وارد کردن یک فیلم در آیکون فیلم ۶-۴ شناسایی اصول ذخیره فیلم بصورت داخلی یا خارجی / (Internal External) 	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>۶-۵ شناسایی اصول تنظیم نمودن پنجره مشخصات آیکون فیلم</p> <p>۶-۶ شناسایی اصول وارد کردن یک فیلم و پخش آن</p> <p>۶-۷ شناسایی اصول کار با آیکون فیلم</p>	
۴	۳	۱	<p>۷ توانایی کار با آیکون صدا (Sound Icon)</p> <p>۷-۱ آشنایی با انواع قالبهای صدا در نرم افزار Authowae</p> <p>۷-۲ شناسایی اصول باز کردن آیکون صدا</p> <p>۷-۳ شناسایی اصول تنظیم نمودن پنجره مشخصات آیکون صدا</p> <p>۷-۴ شناسایی اصول وارد کردن یک صدا و پخش آن</p> <p>۷-۵ شناسایی اصول کار با آیکون صدا</p>	
۲/۵	۲	۰/۵	<p>۸ توانایی کار با آیکون نقشه (Map Icon)</p> <p>۸-۱ آشنایی با گروه بندی کردن آیکونها</p> <p>۸-۲ شناسایی اصول روشهای گروه بندی آیکونها (Group)</p> <p>۸-۳ شناسایی اصول روشهای خارج کردن آیکونها از گروه بندی شده (Ungroup)</p> <p>۸-۴ شناسایی اصول گروه بندی کردن چند آیکون روی خط جریان و خارج کردن آنها از حالت گروه بندی شده</p> <p>۸-۵ شناسایی اصول کار با آیکون نقشه</p>	
۳	۲	۱	<p>۹ توانایی کار با آیکون حرکتی (Motion)</p> <p>۹-۱ شناسایی اصول کار با آیکون (Motion)</p> <p>۹-۲ شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات آیکون حرکت</p> <p>۹-۳ شناسایی اصول حرکت دادن به یک شیء</p> <p>۹-۴ شناسایی اصول کار با آیکون حرکتی</p>	
۴	۳	۱	<p>۱۰ توانایی کار با آیکون تصمیم گیری (Decision Icon)</p> <p>۱۰-۱ آشنایی با کاربردهای آیکون تصمیم گیری</p> <p>۱۰-۲ شناسایی اصول تنظیم پنجره مشخصات آیکون تصمیم گیری</p> <p>۱۰-۳ شناسایی اصول ایجاد یک حلقه شمارشی با آیکون Decision</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			۱۰-۴ شناسایی اصول ایجاد یک حلقه شرطی با آیکون Decision ۱۰-۵ شناسایی اصول منشعب شدن به یکی از مسیرهای تعریف شده با آیکون Decision ۱۰-۶ شناسایی اصول انتخاب شی ها بصورت تصادفی با آیکون Decision ۱۰-۷ شناسایی اصول کار با آیکون Decision	
۵/۵	۴	۱/۵	۱۱ توانایی کار با آیکون (Frame Work) ۱۱-۱ آشنایی با کاربرد آیکون Frame Work ۱۱-۲ شناسایی اصول کار با آیکون هدایت (Navigate Icon) - کاربرد آیکون هدایت - روشهای استفاده از آیکون هدایت - تنظیم پنجره مشخصات آیکون هدایت - کاربرد پرش کردن در برنامه - روشهای پرش کردن با آیکون هدایت ۱۱-۳ شناسایی اصول انجام تنظیمات اولیه آیکون Frame Work ۱۱-۴ شناسایی اصول محدود کردن دکمه های Previous Next در آیکون Frame Work ۱۱-۵ شناسایی اصول تغییر دکمه های پیش فرض و استفاده دکمه های به جای دکمه های Custom پیش فرض ۱۱-۶ شناسایی اصول کار با آیکون Frame Work	
۱/۵	۱	۰/۵	۱۲ توانایی کار با آیکون محاوره ای (Interaction) ۱۲-۱ آشنایی با مفهوم ارتباطات محاوره ای در برنامه نویسی ۱۲-۲ آشنایی با کاربرد آیکون محاوره ای ۱۲-۳ شناسایی انواع ارتباطات محاوره ای در آیکون Interaction ۱۲-۴ شناسایی اصول کار با آیکون محاوره ای	
۴	۳	۱	۱۳ توانایی ایجاد ارتباط بصورت دکمه ای (Button) ۱۳-۱ آشنایی با مفهوم و کاربرد دکمه در برنامه	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>آشنایی با نماد پاسخ در آیکون محاوره ای (Response Symbol)</p> <p>۱۳-۲</p> <p>شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات آیکون Interaction در نوع دکمه ای</p> <p>۱۳-۳</p> <p>شناسایی اصول وارد کردن یک کرسر در آیکون Interaction</p> <p>۱۳-۴</p> <p>شناسایی اصول مراحل تهیه دکمه سفارشی (CustoM0) در برنامه</p> <p>۱۳-۵</p> <p>شناسایی اصول ایجاد ارتباط بصورت دکمه ای</p> <p>۱۳-۶</p>	
۳	۲	۱	<p>توانایی استفاده از نوع ارتباط حساس به منطقه (Hot Spot)</p> <p>آشنایی با کاربردهای حساس کردن منطقه در برنامه</p> <p>۱۴-۱</p> <p>شناسایی اصول تعریف ارتباط Hot Spot در برنامه</p> <p>۱۴-۲</p> <p>شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات آیکون Interaction در نوع Hot Spot</p> <p>۱۴-۳</p> <p>شناسایی اصول حساس کردن قسمتی از یک تصویر</p> <p>۱۴-۴</p> <p>شناسایی اصول استفاده از نوع ارتباط حساس به منطقه</p> <p>۱۴-۵</p>	
۳	۲	۱	<p>توانایی کار با نوع ارتباط حساس به شی (Hot Object)</p> <p>آشنایی با کاربرد های حساس کردن اشیاء در برنامه</p> <p>۱۵-۱</p> <p>شناسایی اصول تعریف ارتباط Hot Object در برنامه و کار با آن</p> <p>۱۵-۲</p> <p>شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات آیکون Interaction در نوع Hot Object</p> <p>۱۵-۳</p> <p>شناسایی اصول حساس کردن یک شی در برنامه</p> <p>۱۵-۴</p> <p>شناسایی اصول کار با نوع ارتباط حساس به شی</p> <p>۱۵-۵</p>	
۴	۳	۱	<p>توانایی ایجاد ارتباط نوع متنی (Text Entry)</p> <p>آشنایی با کاربردهای نوع متنی در برنامه</p> <p>۱۶-۱</p> <p>شناسایی اصول تعریف یک Text Entry</p> <p>۱۶-۲</p> <p>شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات نوع Text Entry</p> <p>۱۶-۳</p>	



اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			شناسایی اصول ویرایش فونت - رنگ و سایر در متن دریافتی از کاربرد Text Entry	۱۶-۴
			شناسایی اصول ایجاد نوع ارتباط متنی	۱۶-۵
۲	۱/۵	۰/۵	توانایی ایجاد ارتباط بصورت منوی کرکره ای (pull Down Menu) شناسایی اصول تعریف منو کرکره ای pull Down Menu	۱۷-۱
			شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات نوع pull Down	۱۷-۲
			آشنایی با کاراکترهای ویژه در نوع ارتباط pull Down	۱۷-۳
			شناسایی اصول ایجاد یک منو کرکره ای	۱۷-۴
۳/۵	۳	۰/۵	توانایی ایجاد ارتباط از نوع محدوده مشخص (Target Area) آشنایی با کاربردهای نوع Target Area	۱۸-۱
			شناسایی اصول تعریف نوع Target Area	۱۸-۲
			شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات Target Area	۱۸-۳
			آشنایی با شی حرکت کردنی در نوع Target Area	۱۸-۴
			شناسایی اصول تعریف محدود و مشخص برای شی حرکت کردنی	۱۸-۵
			شناسایی اصول ایجاد ارتباط از نوع محدوده مشخص Target Area	۱۸-۶
۲	۱/۵	۰/۵	توانایی ایجاد ارتباط شرطی (Conditional) آشنایی با کاربرد نوع شرطی در برنامه	۱۹-۱
			شناسایی اصول تعریف نوع شرطی	۱۹-۲
			شناسایی اصول تنظیمات تعریف نوع شرطی	۱۹-۳
			آشنایی با انواع شرطها در نوع ارتباط شرطی	۱۹-۴
			شناسایی اصول ایجاد ارتباط شرطی	۱۹-۵



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۱/۵	۱	۰/۵	<p>توانایی ایجاد ارتباط از نوع محدودیت در سعی (Tries Limit)</p> <p>۲۰-۱ آشنایی با کاربرد نوع Tries Limit</p> <p>۲۰-۲ شناسایی اصول تعریف نوع Tries Limit</p> <p>۲۰-۳ شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات محدودیت در سعی</p> <p>۲۰-۴ شناسایی اصول ایجاد ارتباط از نوع محدودیت در سعی</p>	۲۰
۱/۵	۱	۰/۵	<p>توانایی ایجاد ارتباط از نوع محدودیت زمانی (Time Limit)</p> <p>۲۱-۱ آشنایی با کاربرد نوع محدودیت زمانی</p> <p>۲۱-۲ شناسایی اصول تنظیم ارتباط از نوع محدودیت زمانی</p> <p>۲۱-۳ شناسایی اصول تنظیمات پنجره مشخصات محدودیت زمانی</p> <p>۲۱-۴ شناسایی اصول ایجاد ارتباط از نوع محدودیت زمانی</p>	۲۱
۱	۰/۵	۰/۵	<p>توانایی ایجاد ارتباط از نوع کلید فشاری (Key Press)</p> <p>۲۲-۱ آشنایی با کاربرد ارتباط از نوع Key Press</p> <p>۲۲-۲ شناسایی اصول تنظیم ارتباط از نوع Key Press</p> <p>۲۲-۳ شناسایی اصول کار با پنجره مشخصات Key Press</p> <p>۲۲-۴ شناسایی اصول کار با کلیدهای قابل استفاده در ارتباط Key Press</p> <p>۲۲-۵ شناسایی اصول ایجاد ارتباط Key Press</p>	۲۲
۸	۶	۲	<p>توانایی استفاده از متغیرها و توابع</p> <p>۲۳-۱ آشنایی با انواع متغیر</p> <p>۲۳-۲ شناسایی اصول کار با آیکون محاسبه (Calculation)</p> <p>- باز کردن آیکون محاسبه</p> <p>- طریقه تعریف متغیر سفارشی (Custom) در برنامه</p> <p>- مقداردهی یک متغیر</p> <p>۲۳-۳ آشنایی با متغیرهای سیستمی</p> <p>۲۳-۴ شناسایی اصول نمایش محتوی یک متغیر</p> <p>۲۳-۵ شناسایی اصول نمایش ساعت سیستم با استفاده از متغیرهای زمان و تاریخ</p>	۲۳



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			۲۳-۶ شناسایی اصول ایجاد یک عبارت - انواع عبارات و انواع عملگرها - طریقه ایجاد یک عبارت ۲۳-۷ آشنایی با توابع سیستمی و نحوه استفاده آن ۲۳-۸ شناسایی اصول استفاده از دستورات برنامه نویسی در برنامه ۲۳-۹ شناسایی اصول استفاده از متغیرها و توابع	
۱۱	۱۰	۱	توانایی کار با منوهای Authorware ۲۴-۱ شناسایی اصول کار با منوی (open file) و (Save file) و (Save as) و (Save Export) و (Media) - Publish کردن برنامه تحت web - Package کردن برنامه - تهیه بسته نرم افزاری از فایل های بزرگ - تنظیم کردن پنجره (Page Setup) ۲۴-۲ شناسایی اصول کار با منوی (past, copy) و Edit و Clear و Find و Cut و (paste Special) و undo ۲۴-۳ شناسایی اصول کار با منوی (Current Icon) و View و Tool Bar و Menu Bar و Floaling panels و Shap to Grip و Grid ۲۴-۴ شناسایی اصول کار با منوی (Knowledge Insert) و (Knowledge Objects) و Objects آماده در برنامه - گزینه Media - وارد کردن فایل‌های Gif متحرک (Gif Anination) - وارد کردن فایل‌های فیلم در قالب (Quick time) - وارد کردن فایل‌های (Flash) ۲۴-۵ شناسایی اصول کار با منوی (Image Prop) و Modify و Aligh و File و Icon و Bring erties و Unqroup و Send to Back و Group to Front	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			شناسایی اصول کار با منوی Text (Font – Size- Style) و Alignment – Scrolling- Number Format- Define Style)	۲۴-۶
			شناسایی اصول کار با منوی Control (Restart-Stop-Play - Reset- Stepinto-Step over-Restart from flag- Reset to flag Xtras (Library Links- Spelling – Icon Size Report- Other)	۲۴-۷
			شناسایی اصول کار با منوی Commands Online Resources Find Xtras	۲۴-۸
			شناسایی اصول کار با منوی Window(open parent Maps)	۲۴-۹
			Close parent Maps - Cascade Map- Cascade All Map - Close All Maps- Close- window- panels- Inspectors -Knowledge- Objects- Fudction- Variables -Buttons	۲۴-۱۰
			Cursors- External Media Browser Help شناسایی اصول کار با منوی	۲۴-۱۱
			شناسایی اصول کار با منوهای Authorware	۲۴-۱۲
۲	۱	۱	توانایی قابل نصب کردن یک برنامه با نرم افزار (install Shild)	۲۵
			آشنایی با اصول قابل نصب کردن برنامه	۲۵-۱
			آشنایی با تفاوت‌های برنامه های دارای Setup و برنامه های بدون Setup	۲۵-۲
			شناسایی اصول نصب نرم افزار Install Shild	۲۵-۳
			آشنایی با بلوک‌های نرم افزار Install Shild	۲۵-۴
			آشنایی با Component	۲۵-۵
			آشنایی با File Groups	۲۵-۶
			آشنایی با Setup type	۲۵-۷
			شناسایی اصول قابل نصب کردن یک برنامه با نرم افزار (Install Shild)	۲۵-۸



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۴	۳	۱	<p>توانایی استفاده از Project Wizard برای تهیه Setup یک برنامه</p> <p>شناسایی اصول تنظیم کردن پنجره های Project wizard</p> <ul style="list-style-type: none"> - تنظیم پنجره Welcom - تنظیم پنجره Choose Dialogs - تنظیم پنجره Choose Target platform - تنظیم پنجره Specify Languages - تنظیم پنجره Specify Setuptypes - تنظیم پنجره Specify Components - تنظیم پنجره Specify File Groups 	<p>۲۶</p> <p>۲۶-۱</p> <p>۲۶-۲</p>
			<p>توانایی تشخیص فایلها به File groups</p> <p>شناسایی اصول اتصال فایلها به File groups</p> <p>شناسایی اصول تخصیص با Components ها</p> <p>شناسایی اصول تنظیم آیکون در برنامه نصبی</p> <p>شناسایی اصول قراردادن تصویر دلخواه در هنگام اجرای Setup کردن برنامه</p> <p>شناسایی اصول قراردادن موزیک در هنگام اجرای برنامه Setup</p> <p>شناسایی اصول انجام تغییر رنگ پشت زمینه در هنگام اجرای برنامه Setup</p> <p>شناسایی اصول قراردادن یک افکت برای نمایش تصاویر و پنجره ها در هنگام اجرای Setup</p> <p>آشنایی با ساختن Shortcut</p> <p>شناسایی اصول ساختن Media بصورت Disk Image</p> <p>شناسایی اصول ذخیره Disk Image در یک مسیر خاص درحافظه دیسک سخت</p>	<p>۲۷</p> <p>۲۷-۱</p> <p>۲۷-۲</p> <p>۲۷-۳</p> <p>۲۷-۴</p> <p>۲۷-۵</p> <p>۲۷-۶</p> <p>۲۷-۷</p> <p>۲۷-۸</p> <p>۲۷-۹</p> <p>۲۷-۱۰</p>
۶/۵	۵/۵	۱		



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل : تولید چند رسانه ای با Authware

فهرست استاندارد تجهیزات ، ابزار ، مواد و وسایل رسانه ای

ردیف	مشخصات فنی	تعداد	شماره
۱	وسایل کمک آموزشی		
۲	فرآیند کار		
۳	نرم افزار		
۴	سخت افزار		