



به نام خدا

طراحی و تولید محتوای الکترونیکی (با هوش مصنوعی و نرم افزار)

مؤلفان:

دکتر حامد عباسی

مهندس محمدامین عباسی



هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

◀ عنوان کتاب: طراحی و تولید محتوای الکترونیکی (با هوش مصنوعی و نرم افزار)

◀ مولفان: حامد عباسی - محمدمامین عباسی

◀ ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

◀ طراح جلد: حامد عباسی

◀ نوبت چاپ: اول

◀ تاریخ نشر: ۱۴۰۲

◀ چاپ و صحافی: صدف

◀ تیراژ: ۱۰۰ جلد

◀ قیمت: ۲۵۵۰۰۰۰ ریال

◀ شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۱۸-۷۳۴-۷

◀ نشانی واحد فروش: تهران، خیابان انقلاب، خیابان دانشگاه

◀ تقاطع شهدای ژاندارمری - پلاک ۱۵۸ ساختمان دانشگاه -

◀ طبقه دوم - واحد ۴ تلفن ها: ۶۶۹۶۵۷۴۹ - ۲۲۰۸۵۱۱۱

◀ فروشگاههای اینترنتی دیباگران تهران :

WWW.MFTBOOK.IR

www.dibagarantehran.com

سرشناسه: عباسی، حامد، ۱۳۵۱ -
عنوان و نام پدیدآور: طراحی و تولید محتوای الکترونیکی (با هوش
مصنوعی و نرم افزار) / مولفان: حامد عباسی، محمدمامین عباسی.
مشخصات نشر: تهران: دیباگران تهران: ۱۴۰۲
مشخصات ظاهری: ۲۶۹ ص: مصور، جدول
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۱۸-۷۳۴-۷
وضعیت فهرست نویسی: فیبا یادداشت: کتابنامه: ص: ۲۶۵-۲۶۹
موضوع: سامانه های چند رسانه ای - نرم افزار
Multimedia systems-software: موضوع
شناسه افزوده: عباسی، محمدمامین، ۱۳۷۸ -
رده بندی کنگره: ۷۶/۵۷۵ QA
رده بندی دیویی: ۰۰۶/۷۰۲۸۵
شماره کتابشناسی ملی: ۹۳۲۷۲۱۳

نشانی اینستاگرام دیبا dibagaran_publishing نشانی تلگرام: @mftbook

هر کتاب دیباگران، یک فرصت جدید علمی و شغلی.

هر گوشی همراه، یک فروشگاه کتاب دیباگران تهران.

از طریق سایتهای دیباگران، در هر جای ایران به کتابهای ما دسترسی دارید.

فهرست

فصل اول: کلیات طراحی و تولید محتوای الکترونیکی

اهداف	۱۳
هدف کلی	۱۳
اهداف یادگیری	۱۳
مقدمه	۱۳
طراحی آموزشی	۱۴
کلیات طراحی آموزشی	۱۵
عناصر طراحی آموزشی با تأکید بر محتوا	۲۲
رسانه‌های آموزشی	۲۳
چند رسانه‌ای‌های آموزشی	۲۴
تولید محتوای الکترونیکی	۲۵
انواع محتوای الکترونیکی	۲۶
طراحی آموزشی و تولید محتوای الکترونیکی	۲۶
مسائل فرهنگی و اجتماعی	۲۸
هوش‌های چندگانه	۲۸
گروه سازنده، تخصص‌ها و وظایف	۳۰
الگوی تولید محتوای الکترونیکی چند رسانه‌ای آموزشی	۳۲
عناصر تولید محتوای الکترونیکی	۳۷
طراحی صفحات و ترکیب‌بندی آن	۳۹
ارزشیابی محتوای الکترونیکی	۴۶
انتشار	۵۷
چرخه حیات توسعه نرم‌افزار	۵۷
خلاصه فصل	۵۸

تمرین ۵۸

فصل دوم: تولید محتوای الکترونیکی با هوش مصنوعی

اهداف ۵۹

هدف کلی ۵۹

اهداف یادگیری ۵۹

مقدمه ۵۹

هوش مصنوعی و متن ۶۲

استفاده از ChatGPT برای تولید متن ۶۲

تبدیل صدا به متن ۶۹

تبدیل متن تصویری یا چاپی به متن قابل ویرایش ۷۰

تولید صدا با هوش مصنوعی ۷۴

تولید تصویر با هوش مصنوعی ۷۵

تولید فیلم با هوش مصنوعی ۷۸

تولید انیمیشن با هوش مصنوعی ۷۹

خلاصه ۸۲

تمرین ۸۲

فصل سوم: تولید محتوا با نرم افزار Captivate

اهداف ۸۳

هدف کلی ۸۳

اهداف یادگیری ۸۳

معرفی و نصب نرم افزار Captivate ۸۳

مراحل نصب نرم افزار Adobe Captivate 11 ۸۴

آشنایی با محیط نرم افزار Adobe Captivate 11 ۹۲

قابلیت‌های کلی نرم افزار برای تولید انواع پروژه ۹۳

۹۳	نحوه کار با نرم افزار Adobe Captivate
۹۳	کار با پروژه خالی (Blank Project)
۹۶	مدیریت اسلایدها
۱۰۰	مدیریت زمان
۱۰۱	اسلاید اصلی (Master Slide)
۱۰۲	کار با ابزار تم (Themes)
۱۰۲	کار با ابزار کادر سیال (Fluid Box)
۱۰۴	نگارش متن
۱۰۶	استفاده از ابزار Text Caption
۱۱۲	استفاده از ابزار Text Entry Box
۱۱۵	استفاده از ابزار Text Animation
۱۱۷	استفاده از کادرهای Title Placeholder در الگوهای انتخابی
۱۱۸	تعامل
۱۱۹	مدلهای تعامل
۱۲۶	کار با اشکال هندسی (Shapes)
۱۲۸	اشکال هندسی غیر تعاملی
۱۲۹	اشکال هندسی تعاملی
۱۳۳	کار با اشیاء غیر تعاملی (Objects)
۱۳۳	کار با کارد برجسته (Highlight Box)
۱۳۵	کار با ابزار ماوس (Mouse)
۱۳۵	کار با ابزار منطقه بزرگنمایی (Zoom Area)
۱۳۶	کار با ابزار Rollover Caption
۱۳۷	کار با ابزار Rollover Image
۱۳۸	کار با ابزار Rollover Slidelet

- کار با ابزار وب (Web) ۱۴۰
- کار با اشیاء تعاملی (Interactions) ۱۴۱
- کار با دکمه (Button) ۱۴۱
- کار با ناحیه کلیک کردنی (Click Box) ۱۴۸
- کار با ابزار کشیدن و انداختن (Drag and Drop) ۱۵۱
- کار با ابزار تعاملات یادگیری (Learning Interactions) ۱۵۳
- کار با ابزارهای درج رسانه‌ها (Media) ۱۶۱
- کار با ابزار کتابخانه دارایی‌ها (Asset library) ۱۶۲
- کار با ابزار درج تصاویر SVG ۱۶۲
- کار با ابزار درج تصاویر (Image) ۱۶۴
- وارد کردن صدا (Audio) ۱۶۵
- وارد کردن ویدئو یا فیلم (Video) ۱۶۸
- وارد کردن انیمیشن (Animation) ۱۷۲
- وارد کردن کاراکتر شخصیت (Characters) ۱۷۴
- وارد کردن HTML5 Animations ۱۷۴
- کار با ابزار ویدئوی تعاملی (Interactive Video) ۱۷۴
- کار با ابزار صدا (Record) ۱۷۷
- ضبط صدا (Record) ۱۷۷
- موسیقی زمینه (Background) ۱۷۹
- صدا گذاری روی متن ۱۸۰
- صداگذاری روی اشیاء تعاملی و غیر تعاملی ۱۸۱
- کار با Audio Management ۱۸۲
- کار با Speech Management ۱۸۲
- ذخیره فایل (Save) ۱۸۳

۱۸۳	پیش‌نمایش اسلایدها (Preview)
۱۸۴	انتشار یا خروجی گرفتن از پروژه (Publish)
۱۸۴	انتشار برای استفاده در کامپیوتر (Publish to Computer)
۱۸۶	انتشار برای وسایل سیار (Publish For Devices (App))
۱۸۷	انتشار برای Publish to Adobe Connect
۱۸۸	انتشار اختصاصی برای Publish to Adobe Captivate Prime
۱۸۸	ابزار انجمن (Community)
۱۸۹	ابزار Assets
۱۸۹	کار با کتابخانه (Library)
۱۹۰	ابزار خصوصیات یا ویژگی‌ها (Properties)
۱۹۰	کار با خط زمان (TimeLine)
۱۹۱	تنظیمات خط زمان (TimeLine)
۱۹۳	آشنایی با گزینه‌های مهم منوهای نرم‌افزار Captivate
۱۹۳	گزینه‌های مهم منوی File
۱۹۵	گزینه‌های مهم منوی Edit
۱۹۹	گزینه‌های مهم منوی View
۲۰۰	گزینه‌های مهم منوی Insert
۲۰۱	گزینه‌های مهم منوی Modify
۲۰۲	گزینه‌های مهم منوی Project
۲۰۲	گزینه‌های مهم منوی Quiz
۲۰۳	گزینه‌های مهم منوی Audio
۲۰۴	گزینه‌های مهم منوی Video
۲۰۵	گزینه‌های مهم منوی Themes
۲۰۵	گزینه‌های مهم منوی Window

- ۲۱۲ اصول و روش ساخت آزمون‌های الکترونیکی
- ۲۱۳ انواع ارزشیابی
- ۲۱۴ اصول کلی در طراحی آزمون‌های الکترونیکی
- ۲۱۶ دسته‌بندی انواع سؤال‌های آموزشی و قواعد تهیه آن‌ها
- ۲۱۶ قواعد تهیه سؤال‌های صحیح - غلط
- ۲۱۶ قواعد تهیه سؤال‌های جورکردنی
- ۲۱۷ قواعد تهیه سؤال‌های چند گزینه‌ای
- ۲۱۷ قواعد تهیه سؤال‌های تشریحی
- ۲۱۷ قواعد تهیه سؤال‌های کوتاه پاسخ
- ۲۱۷ نحوه ساخت آزمون‌های الکترونیکی
- ۲۱۸ کار با سؤال‌ها چند گزینه‌ای و تنظیمات آن
- ۲۲۱ کار با سؤال‌های صحیح-غلط و تنظیمات آن
- ۲۲۲ کار با سؤال‌های کامل کردنی و تنظیمات آن
- ۲۲۳ کار با سؤال‌های کوتاه پاسخ و تنظیمات آن
- ۲۲۴ کار با سؤال‌های جور کردنی و تنظیمات آن
- ۲۲۵ کار با سؤال‌های کلیک کردنی و تنظیمات آن
- ۲۲۶ کار با سؤال‌های مرتب کردنی و تنظیمات آن
- ۲۲۶ کار با سؤال‌های نظرسنجی و تنظیمات آن
- ۲۲۷ نحوه ساخت آزمون تصادفی
- ۲۲۷ کار با مخزن سؤال و مدیریت آن
- ۲۲۸ نتایج آزمون یا کارنامه (Quiz Results)
- ۲۲۹ تنظیمات آزمون
- ۲۳۳ کار با Action های پیشرفته
- ۲۳۴ نحوه اجرای Advanced Actions در حالت عادی (غیر شرطی)

۲۳۷Conditional Actions در حالت Advanced Actions نحوه اجرای
۲۴۰ Video Demo فیلم برداری از محیط نرم افزارها با ابزار
۲۴۱ (Video Demo) روش کار با ابزار فیلم برداری
۲۴۵ نحوه ویرایش فیلم ضبط شده
۲۴۶ ویرایش صدا
۲۴۷ بزرگنمایی
۲۴۸ ویرایش فیلم
۲۴۹ افزودن اشیاء به فیلم
۲۵۱ پیش نمایش، ذخیره و انتشار
۲۵۱ (Software Simulation) کار با ابزار شبیه سازی
۲۵۳ (Demo) فیلم برداری به حالت نمایشی
۲۵۴ (Assessment) فیلم برداری به حالت سنجش
۲۵۵ (Training) فیلم برداری به حالت آموزشی
۲۵۶ (Custom) فیلم برداری به حالت سفارشی ترکیب شده
۲۵۷ Settings تنظیمات مربوط به دکمه
۲۶۰ From PowerPoint کار با ابزار
۲۶۲ Virtual Reality Project کار با ابزار
۲۶۲ خلاصه
۲۶۳ تمرین
۲۶۵ منابع

خط‌مشی انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران در عرصه کتاب‌هایی با کیفیت عالی است که بتواند
خواسته‌های به روز جامعه فرهنگی و علمی کشور را تا حد امکان پوشش دهد.
هر کتاب دیباگران تهران، یک فرصت جدید شغلی و علمی

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بی‌کران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگی این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی و آموزشی گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم.

گسترده‌گی علوم و سرعت توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی چشمگیری در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه، نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش برجسته نموده است.

در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران با همکاری اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران و محققان در زمینه‌های گوناگون و مورد نیاز جامعه تلاش نموده برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پُر بار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقمندان قرار دهد.

کتابی که در دست دارید تألیف "جناب آقایان دکتر حامد عباسی و محمدامین عباسی" است که با تلاش همکاران ما در نشر دیباگران تهران منتشر گشته و شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

با نظرات خود مشوق و راهنمای ما باشید

با ارائه نظرات و پیشنهادات و خواسته‌های خود، به ما کمک کنید تا بهتر و دقیق‌تر در جهت رفع نیازهای علمی و آموزشی کشورمان قدم برداریم. برای رساندن پیام‌هایتان به ما از رسانه‌های دیباگران تهران شامل سایتهای فروشگاهی و صفحه اینستاگرام و شماره‌های تماس که در صفحه شناسنامه کتاب آمده استفاده نمایید.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
dibagaran@mftplus.com

مقدمه مؤلفان

گسترش استفاده از محتوای الکترونیکی در سطوح مختلف آموزش‌های رسمی و غیر رسمی، به عنوان یک بخش مهم از آموزش و یادگیری به‌ویژه طراحی آموزشی در دوره‌های مختلف آموزش‌های آنلاین و غیر آنلاین شده است. از این روی، ضرورت تولید محتوای الکترونیکی توسط سازمان‌های مجری دوره‌های آموزشی چه در سطح آموزشگاهی و چه در سطح دانشگاهی به یک امر اجتناب‌ناپذیر تبدیل شده است. از آنجایی که بخشی از هزینه این گونه دوره‌های صرف تولید محتوا می‌شود، پس بهتر است با رعایت اصول و استانداردهای تولید محتوا، کارایی و اثربخشی محتوای تولید شده را ارتقاء و در حالت ایده‌آل تضمین نماییم. بر همین مبنا این کتاب قصد دارد راهکارهای اصولی تولید محتوا را برای تولید کنندگان، اساتید، معلمان، دانشجویان و کلیه علاقمندان این حوزه ارائه نماید.

این کتاب شامل سه فصل است:

فصل اول، کلیات طراحی و تولید محتوای الکترونیکی که به تشریح مفاهیم و تعاریف می‌پردازد. فصل دوم، تولید محتوای الکترونیکی با هوش مصنوعی که برخی از روش‌های تولید محتوا با هوش مصنوعی تشریح شده است.

فصل سوم، تولید محتوا با نرم‌افزار Captivate که روش کار نرم‌افزار و اصول طراحی چند رسانه‌ای به صورت تلفیقی و کاربردی توضیح داده شده است.

مطالعه این کتاب را که حاصل تجارب علمی، عملی، آموزشی، پژوهشی و فناوری مؤلفان است، به کلیه فعالان عرصه تولید محتوای الکترونیکی، اساتید، دانشجویان، معلمان، مربیان و مهارت آموزان سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور، دانشجویان رشته‌های فناوری اطلاعات، کامپیوتر (نرم‌افزار)، تکنولوژی آموزشی، رشته‌های متعدد دانشگاه فرهنگیان، واحدهای درسی رشته‌های علوم تربیتی مرتبط با فناوری، هنرآموزان، هنرجویان و کلیه کسانی که در این حوزه قصد خدمت، ایجاد اشتغال و کارآفرینی دارند، توصیه می‌شود. همچنین کتاب می‌تواند برای واحدهای درسی تولید محتوای الکترونیکی، کاربرد فناوری در آموزش، کاربست فناوری در یادگیری، طراحی و تولید چند رسانه‌ای‌های آموزشی در مقاطع مختلف دانشگاهی تدریس شود.

از مدیریت محترم مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران و کارکنان زحمت‌کش آن مؤسسه، بویژه سرکار خانم زهره قزلباش که در فرآیند انتشار این کتاب زحمات فراوانی متحمل شدند، تقدیر و تشکر ویژه داریم. در پایان ضمن تشکر از تمامی اساتید، صاحب نظران و دانشجویان، پذیرای انتقادات و پیشنهادات شما بزرگواران در جهت اصلاح و بهبود محتوای این کتاب هستیم.

دکتر حامد عباسی

Hamed.abbasi2202@Yahoo.com

مهندس محمدمامین عباسی

Ma.abbasi1999@Yahoo.com