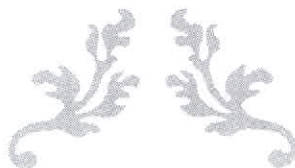




جمهوری اسلامی ایران

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

شورای عالی برنامه ریزی آموزشی



برنامه درسی رشته

طراحی صنعتی

Industrial Design

مقطع کارشناسی ارشد ناپیوسته



کرایش



طراحی اسباب بازی | Toy Design

گروه هنر و معماری

پیشادی کار گروه تخصصی هنر

بیت

نام رشته: طراحی صنعتی

عنوان گرایش: طراحی اسباب بازی

گروه تحصیلی: هنر و معماری

زیرگروه تحصیلی: هنرهای کاربردی

نوع مصوبه: تدوین

پیشنهادی: کارگروه تخصصی هنر

تاریخ تصویب: ۱۴۰۲/۰۴/۲۵

برنامه درسی تدوین شده دوره کارشناسی ارشد ناپیوسته رشته طراحی صنعتی گرایش طراحی اسباب بازی بر اساس تاییدیه شماره ۱۴۰۲/۵۳۴۸/دش تاریخ ۱۴۰۲/۰۳/۲۳ شورای تحول و ارتقای علوم انسانی و در جلسه شماره ۹۶۲ تاریخ ۱۴۰۲/۰۴/۲۵ شورای عالی برنامه ریزی آموزشی به شرح زیر تصویب شد:

ماده یک- این برنامه درسی برای دانشجویانی که پس از تصویب این برنامه درسی در دانشگاه ها و مراکز آموزش عالی پذیرفته می شوند، قابل اجرا است.

ماده دو- این برنامه درسی در سه فصل: مشخصات کلی، جدول های واحدهای درسی و سرفصل دروس تنظیم شده است و برای اجرا در دانشگاه ها و موسسه های آموزش عالی پس از اخذ مجوز پذیرش دانشجو از شورای گسترش آموزش عالی و سایر ضوابط و مقررات مصوب وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ می شود.

ماده سه- این برنامه درسی از شروع سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ به مدت ۵ سال قابل اجرا است و پس از آن، در صورت تشخیص کارگروه تخصصی مربوطه، نیاز به بازنگری دارد.

دکتر قاسم عمو عابدینی

معاون آموزشی

و دبیر شورای عالی برنامه ریزی آموزشی

دکتر رضا نقی زاده

مدیر کل دفتر برنامه ریزی آموزش عالی



برنامه درسی رشته

طراحی صنعتی، گرایش طراحی اسباب بازی

INDUSTRIAL DESIGN, TOY DESIGN

کارشناسی ارشد ناپیوسته

نوع برنامه: تدوینی (تأسیسی)

گروه تحصیلی: هنر و معماری

زیرگروه تحصیلی: هنرهای کاربردی

تهیه کنندگان برنامه:

دکتر حمید رضا عمارلو، عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دکتر بابک امرایی، عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دکتر فواد نجم الدین، عضو هیئت علمی دانشگاه علم و فرهنگ

دکتر آیدین مهدی زاده تهرانی

کارگروه هنر

اسفند ۱۴۰۱



برای



فصل اول

مشخصات کلی برنامه درسی



عنوان برنامه به فارسی: طراحی صنعتی، گرایش طراحی اسباب بازی	عنوان برنامه به انگلیسی: INDUSTRIAL DESIGN, TOY DESIGN	رشته: طراحی صنعتی گرایش: طراحی اسباب بازی
دوره (مقطع): کارشناسی ☐ کارشناسی ارشد ☒ دکتری تخصصی ☐	کارگروه: هنر	
نوع برنامه: تدوینی (تاسیسی) ☒ بازنگری تحولی ☐	تاریخ تدوین: اسفند ۱۴۰۱ تاریخ آخرین بازنگری: ---	

۱-۱- مقدمه

دوره کودکی زمان شکلگیری شخصیت و ایجاد عادات مختلف و پیشگیری از بروز برخی مشکلات است. توجه به مسائل و مشکلات کودکان باعث پیشرفت و ترقی جامعه می شود و غفلت در رفع مشکلات آنان، خسارات جبران ناپذیری به بار می آورد. بازی کردن در سنین پایین از مهمترین فعالیتهای یک کودک است، که ضمن آن مهارتهای لازم برای دوره های بعدی زندگی را نیز کسب می کند. در این میان اسباب بازی ها به عنوان واسطه یادگیری مهارتها، نقش مهمی ایفا می نمایند. زیرا یک اسباب بازی قادر است به صورت هدفمند مهارت هایی را به کودک بیاموزد و آن را در ناخودآگاه او ثبت نماید. اسباب بازی در دست انسان فرصتی است برای تجربه و آزمون فردا هایی که خواهد آمد. اسباب بازی برای بازی و برای آزمون زندگی، اسبابی نیست که بتوان به سادگی از کنار آن عبور کرد. بلکه شکل دهنده و سازنده نسل هایی خواهد بود که دنیا را تغییر خواهند داد. بازی برای انسان ها راه ورود به دنیای آینده است. طراحی اسباب بازی برای اوقات فراغت خانواده ها به خصوص کودکان و نوجوانان وظیفه ای خطیر و مورد اعتماد است. اسباب بازی که نه فقط ایمن باشد و سرگرمی ایجاد کند، بلکه اسبابی که دریچه و نگاه انسان را به دنیا شکل دهد. طراحی اسباب بازی از دیرباز در خدمت مربیان، والدین و افرادی که با پرورش کودک سر و کار دارند بوده است. با رشد فناوری و تولید انبوه وسایل و سازه ها، اسباب بازی نیز به عنوان یکی از صنایع مورد توجه قرار گرفت و کارخانه های بزرگی برای تولید اسباب بازی در دنیا شکل گرفتند. بنابراین طراحی اسباب بازی به دست طراحان و صنعتگران انجام گرفت به کمک آنها وارد حوزه های دانشگاهی و تربیت افراد برای ورود به شاخه های طراحی شد. از این رو سرمایه گذاری و برنامه ریزی در امر طراحی و تولید اسباب بازی، از حساسترین و مهمترین وظایف دست اندرکاران و مسئولان جامعه است و باید از اولویت ویژه ای برخوردار باشد. همچنین تربیت متخصصانی که بتوانند شرایط بهتری را برای ایجاد یا رشد صنعت اسباب بازی رقم بزنند، یکی از وظایف خطیر نهادهای آموزشی است. از سوی دیگر با توجه به پژوهش های صورت گرفته و حضور بیش از چند دهه حوزه طراحی اسباب بازی در ایران به نظر می رسد بزرگترین مشکلی که امروز این صنعت با آن درگیر است و هنوز نتوانسته خود را از آن رها کند کپی برداری از بازی ها و اسباب بازی های غیر ایرانی است. عدم حضور طراحان و تیم های طراحی و سردرگمی تولیدکنندگان از بابت طراحی اسباب بازی و پیچیدگی آن باعث شده اغلب حاضر به تغییر رویه از کپی برداری به طراحی داخلی نباشند. در صورتی که به نظر می رسد با پشتوانه فرهنگی غنی ایران اسلامی باید در این عرصه ها حضور پررنگ تری داشت. این موضوع و دیگر موضوعات مطرح شده نوید این مهم را می دهد که جامعه دانشگاهی باید به تربیت متخصصانی در این زمینه همت گمارد.



۱-۲- معرفی و تبیین برنامه درسی

برنامه درسی مفهومی پویا است که با تغییرات اجتماعی و محیط پیرامون تغییر می پذیرد. گاه این تغییرات پنهان انجام می شود و گاه با پیش بینی ها و رصد تغییرات آینده برنامه ریزی می شود و متخصصان و برنامه ریزان در هر حوزه با توجه به این تغییرات و عوامل موثر دیگر، برنامه های درسی را در دوره های مختلف زمانی بازنگری و تغییر می دهند. این مسئله در برخی از رشته های کاربردی که با علوم و فناوری روز در ارتباط است بیشتر احساس می شود. طراحی محصولات سرگرمی به ویژه اسباب بازی یک حوزه خاص و منحصر به فرد است. چرا که گروه استفاده از آن، با محصولات دیگر متفاوت بوده و ویژگی ها و حساسیت های خود را دارد. طراحی اسباب بازی به عنوان یک رشته میان رشته ای محسوب می شود که حوزه های مختلفی را به هم پیوند می زند. در واقع باید اسباب بازی را نوعی کالای فرهنگی دانست که پیوند دهنده بسیاری از حوزه های دانشی همانند: روانشناسی، مطالعات فرهنگی، طراحی صنعتی، ارتباط تصویری، صنایع دستی، اقتصاد و بازاریابی و غیره است. این موضوع خود لزوم شکل گیری یک حوزه مطالعاتی و ادبیات مشترک را بیشتر نمایان می سازد. طرح پیشرو با توجه به نیازهای مبرم جامعه به پر کردن اوقات فراغت با سرگرمی های سالم و مبتنی بر فرهنگ ایرانی اسلامی و ارتقاء سطح دانش و آگاهی جامعه طراحان اسباب بازی کودک و بزرگسالان در حوزه مذکور، برقراری ارتباط بین تولیدکنندگان، طراحان و مسئولان و دست اندرکاران حوزه های مختلف اسباب بازی برنامه ریزی شده است. آنچه که این برنامه درسی در پی آن است تربیت نیروهای متخصص است که توان تولید ایده و طراحی ابتکاری مبتنی بر فرهنگ غنی ایرانی اسلامی و نیاز سلیق گروه های سنی مختلف جامعه را داشته باشند و از سوی دیگر بتوانند نظارت بر پروژه های طراحی اسباب بازی و ارتباط با گروه های مختلف درگیر در روند طراحی یک اسباب بازی را بر عهده گیرند. امید است با یاری خداوند متعال و همکاری مسئولان و نهادهای دولتی و غیردولتی در حوزه اسباب بازی برای شکل گیری این رشته دانشگاهی و پیشبرد اهداف فرهنگی آن به بهترین شکل ممکن بهره لازم را برده و حوزه های علمی و هنری کشورمان را هرچه پربارتر و پویاتر ببینیم.

۱-۳- اهداف

هدف اصلی:

تربیت نیروی متخصص در زمینه طراحی و هدایت پروژه های طراحی اسباب بازی

اهداف فرعی:

- تقویت تفکر گرایش به مفاهیم اسلامی و پرورش روحیه خلاق در طراحی اسباب بازی
- توجه به اهداف درج شده در نقشه جامع علمی کشور و تلاش در جهت بومی سازی آن در بخش های تخصصی بازی و سرگرمی
- ایجاد زمینه شناسایی و رشد نیروهای جدید و جوان کشور در یک فرایند تربیتی
- ارزشیابی و ارتقای ایشان در جهت نوآوری و خلاقیت در حوزه سرگرمی ها
- ترویج، ترغیب و ارتقاء دانش و روحیه کارآفرینی در جامعه دانش آموختگان رشته های بازی و سرگرمی
- ارتباط بین متخصصان و تولیدکنندگان اسباب بازی با دانشگاه های کشور از طریق تعریف پروژه های مشترک و ارتباط بین دانشجویان با صنایع و ایجاد فرصت های شغلی



- تربیت نیروی متخصص به منظور طراحی اسباب بازی و هدایت و راهبری تیم های طراحی و تولید اسباب بازی
- تولید محتوای نوشتاری و تصویری روز آمد در حوزه اسباب بازی مطابق با فرهنگ ایرانی اسلامی
- معرفی متخصصان طراحی اسباب بازی مورد نیاز به جامعه صنعتی

۴-۱- اهمیت و ضرورت تدوین برنامه

ارائه طرح دوره کارشناسی ارشد طراحی اسباب بازی به عنوان یکی از گرایش های رشته طراحی صنعتی با توجه به نیازهای جامعه برای تقویت این حوزه و غنی شدن حوزه دانشجویی و صنعتی اسباب بازی و سرگرمی از چند جنبه اهمیت فراوانی دارد.

• نیاز حوزه دانشگاهی به رشته طراحی اسباب بازی

هر اسباب بازی می تواند کارکردهای آشکار و کارکرد های پنهانی داشته باشد. کارکردهای آشکار اسباب بازی همان تفریح و سرگرمی و ایجاد مهارت و خلاقیت در آن است، ولی کارکردهای پنهان اسباب بازی می تواند از طریق شکل، رنگ، اندازه، طرح، زمینه و نوع کار با وسایل به صورت غیر مستقیم به مردم یک جامعه القا شود. اثر مخرب اسباب بازی بیشتر از این نوع است. یعنی ممکن است یک اسباب بازی از نظر فیزیکی و جذابیت های لحظه ای برای مردم خوشایند و مطلوب باشد و حتی بزرگتر ها را نیز خوشحال و سرگرم کند، ولی کارکرد پنهان و نهفته این وسیله بسیار آسیب زا باشد. از این رو حوزه های تولید دانش از جمله دانشگاه ها با داشتن توانایی های علمی در کلیه رشته ها می توانند ضمن جلوگیری از این آسیب ها، رشته های مهم میان رشته های مورد نیاز جامعه از جمله طراحی اسباب بازی را همسو با فرهنگ و اعتقادات مردم طراحی نمایند و در این راستا متخصصانی را تربیت و به صنعت و جامعه معرفی کنند

• چالش های موجود در حوزه طراحی اسباب بازی

اسباب بازی ها اگر از نظر فرهنگی، استانداردها و مواد تولید دارای ایمنی و شرایط نامناسب باشند، آسیب های غیر قابل جبرانی را به نسل جوان جامعه وارد می کنند. همچنین افزایش واردات اسباب بازی مسئولان کشور را واداشته تا برای این مهم راهی بیاندیشند. از این رو حضور متخصصان و بالا بردن دانش عمومی و آگاهی مردم در انتخاب و خرید اسباب بازی در پیشگیری و حذف کالاهای غیر استاندارد بسیار مفید است تا بازار به دست افراد متعهد و متخصص اداره شود و این مهم با پرورش و آموزش متخصصان این حوزه به دست خواهد آمد.

• توجه نهادهای دولتی و خصوصی برای سرمایه گذاری در این حوزه

توجه نهاد های مختلف به نقش اسباب بازی نشان از نیاز بازار و بکر بودن این حوزه است. تا کنون نهادهای خصوصی و دولتی برای بستر سازی و برنامه ریزی در این زمینه، اقداماتی مانند برپایی نمایشگاه ها و جشنواره ها توسط شهرداری ها و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان را انجام داده اند. می توان گفت اکثر این رویداد ها و اقدامات بصورت همزمان و یا در زمان های متوالی در طی سالیان گذشته برگزار شده اند و واردکنندگان و تولیدکنندگان بسیاری در



آن حضور داشته اند. همچنین برگزاری چندین مسابقه و سمینار در سطح ملی در این حوزه گویای یک بستر مناسب برای فعالیت های کارآفرینانه و سرمایه گذاری در این حوزه است.

با توجه به مطالب فوق می توان مهمترین دلایل اهمیت و ضرورت ایجاد رشته ی کارشناسی ارشد طراحی اسباب بازی را در موارد ذیل خلاصه نمود:

- نیاز شدید و حیاتی جامعه ی اسلامی به استقلال اقتصادی و فرهنگی و بی نیاز شدن از حجم عظیم واردات اسباب بازی
- احتیاج مبرم و روز افزون صنایع نوپای کشور به طراحان صاحب ذوق و ابتکار برای اینکه بتوانند در جهت همپایی و رقابت با محصولات مشابه خارجی حرکت نموده از این راه به تامین استقلال اقتصادی کمک نمایند.
- ضرورت وارد نمودن ویژگی های خاص فرهنگی جامعه و همین طور خصوصیات انسانی در طرح اسباب بازی های ساخته شده در داخل کشور و جلوگیری از تقلید طرح مصنوعات خارجی که خواه و ناخواه فرهنگ بیگانه را به همراه خود داشته و تحمیل می نماید.
- پرورش یافتن طراح ماهر اسباب بازی در نظام آموزشی کشور برای پاسخگویی به نیاز جامعه به افراد خاصی که دستی در صنعت و دستی دیگر در هنر دارند و از این راه به محیط مصنوع زندگی کیفیت و زیبایی می بخشند.
- جمعیت زیاد بازار هدف
- پتانسیل بالای فرهنگی کشور به دلیل ادبیات غنی، شخصیت های ملی و اسطوره های زیاد
- تنوع قومی و جمعیتی کشور
- نزدیکی فرهنگی به دو بازار بزرگ منطقه ای یعنی کشورهای اسلامی به دلیل نزدیکی دینی و کشورهای آسیای مرکزی و قفقاز به دلیل نزدیکی فرهنگی
- خلاء رقابت عمده در بازار اسباب بازی
- دانش ضعیف تولید کنندگان ایرانی از شیوه های جدید کسب و کار در حوزه اسباب بازی

۵-۱- تعداد و نوع واحدهای درسی

جدول ۱- توزیع واحدها

جمع واحد	نوع دروس
۱۲ (ارزش واحد صفر)	جبرانی
۱۴	تخصصی الزامی
۱۲	تخصصی اختیاری
۶	پایان نامه
۳۲	کل
طول دوره تحصیلی	
۴ نیمسال ۱۶ هفته ای	



۶-۱- مهارت، توانمندی و شایستگی دانش‌آموختگان

جدول ۲- مهارت، توانمندی و شایستگی دانش‌آموختگان

مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توانمندی‌های ویژه	دروس مرتبط
طراحی اسباب‌بازی‌های متناسب با ابعاد جسمانی و روانی کودکان و بزرگسالان با توجه به نیازهای صالح و فرهنگ خاص جامعه	ارگونومی و سلامت در اسباب بازی، مطالعه فرهنگی و بسترهای بومی اسباب بازی
ایجاد تحول کمی و کیفی در طراحی تولیدات مورد استفاده در صنایع اسباب بازی با ارائه طرح‌های ابداعی	مبانی طراحی اسباب بازی، اسباب بازی در دنیای امروز، رویکرد کاربرمحور در طراحی اسباب بازی
کمک به صنایع داخل در جهت استقلال و بی‌نیازی از واردات اسباب بازی	کارآفرینی در اسباب بازی
سرپرست یا همکار بخش طراحی کارخانه‌ها و تولیدکنندگان داخلی اسباب بازی	پروژه‌های ۱، ۲ و ۳
طراحی و تولید محصولات نوآورانه در زمینه‌ی اسباب بازی و سرگرمی که با شناخت کامل از گروه هدف و نیاز آنها به بازی و سرگرمی، در کودکان تأثیری مثبت خواهد داشت	پروژه‌های ۱، ۲ و ۳
آگاهی نسبت به روش‌های تولید مناسب، ایمنی و انتخاب صحیح مواد، برای برآورده ساختن الزامات خاص طراحی اسباب بازی	مواد و روش‌های تولید، پروژه‌های ۱، ۲ و ۳
شناسایی و تجزیه و تحلیل الگوهای بازی به عنوان ابزاری برای شناخت دقیق نیازهای عاطفی و رشد کودکان	رویکرد کاربرمحور در طراحی اسباب بازی، روانشناسی بازی و نظریه‌های رشد

۷-۱- شرایط و ضوابط ورود به دوره^۱

شرایط ورود به دوره مطابق شرایط و ضوابط وزارت علوم، تحقیقات و فن آوری است. دانش‌آموختگان کلیه رشته‌های هنر، فنی و مهندسی و علوم انسانی که علاقه مند به ادامه تحصیل در رشته طراحی اسباب بازی می‌باشند مخاطبان این دوره خواهند بود. لازم به ذکر است متقاضیان ورود به رشته کارشناسی ارشد طراحی اسباب بازی می‌بایست در آزمون کارشناسی ارشد رشته‌ی طراحی صنعتی با کد رشته ۱۳۶۲ شرکت نمایند.

^۱ **تبصره:** دانشجویانی که رشته مقطع قبلی آنان با این رشته غیرمرتبط می‌باشد بایستی تا ۱۲ واحد را به عنوان دروس جبرانی از میان دروس دوره قبل این رشته را در نیمسال اول تا دوم بگذرانند. انتخاب این دروس به تشخیص گروه آموزشی دانشگاه / موسسه می‌باشد و بایستی شامل دروسی باشد که دانش پایه و اصلی این رشته را در بر بگیرد. تعداد واحدهای جبرانی نیز به تشخیص گروه آموزشی دانشگاه / موسسه و بر مبنای میزان ارتباط رشته با رشته دوره قبلی دانشجو می‌باشد.



۸-۱- وضعیت اساتید مورد نیاز

همانطور که از عنوان این رشته مشخص است، پایه و هسته مرکزی رشته حاضر توانمندی در حوزه طراحی و بویژه طراحی محصول می باشد و به نوعی می توان گفت رشته حاضر پیوندی ناگسستنی با رشته طراحی صنعتی دارد. از این رو با توجه به سابقه چندین ساله وجود رشته طراحی صنعتی، در حال حاضر اساتید مجرب و با تجربه طراحی صنعتی در دانشگاه های معتبر کشور حضور داشته و خلایق در این زمینه وجود ندارد.

۹-۱- مواد آزمون ورودی و ضرایب آنها

جدول ۳- مواد آزمون ورودی و ضرایب آنها

ردیف	مواد آزمون	ضریب
	آزمون مرحله اول (تئوری)	
۱	فرهنگ و هنر و تاریخ ادبیات ایران و جهان	۱
۲	زبان تخصصی	۲
۳	مبانی نظری طراحی صنعتی	۲
	آزمون مرحله دوم (پروژه عملی)	
۱	پروژه عملی طراحی	۴

۱۰-۱- گام های طی شده برای تدوین برنامه



بازنگری، بازنویسی در چند مرحله توسط کارگروه های تخصصی



اصلاحیه و تجميع نظرات متخصصين دانشگاهي و فعالان حوزه اسباب بازی



تدوين و نگارش نهايي سرفصل حاضر



فصل دوم

جدول عناوین و مشخصات دروس



۲-۱- جدول عناوین و مشخصات دروس

جدول (۱) - جدول کلی واحدهای درسی رشته طراحی صنعتی گرایش طراحی اسباب بازی، مقطع کارشناسی ارشد

طول دوره تحصیلی	نوع واحدهای درسی				جمع واحدهای درسی
	جبرانی	تخصصی الزامی	تخصصی اختیاری	پایان نامه	
۴ نیمسال	۱۲ (با ارزش واحد صفر)	۱۴	۱۲	۶	۳۲

نکته: ساعت آموزش برای هر واحد نظری ۱۶ ساعت، عملی ۳۲ ساعت، کارگاهی ۴۸ ساعت و کار آموزشی (کارورزی) ۶۴ ساعت است.



جدول (۲) - عنوان و مشخصات کلی دروس جبرانی

ردیف	عنوان درس	تعداد واحد (۱-۳ واحد)	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز	هم نیاز
			نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی		
۱.	پروژه یک طراحی صنعتی	۴			☒	۳۲	۶۴	ندارد	
۲.	مبانی طراحی صنعتی ۱	۲	☒			۳۲	۰	ندارد	
۳.	مبانی طراحی صنعتی ۲	۲			☒	۱۶	۳۲	ندارد	
۴.	مدل سازی (۱)	۲		☒		۰	۶۴	ندارد	
۵.	فرم و فضا	۲			☒	۱۶	۳۲	ندارد	



جدول (۳) - عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی الزامی

ردیف	عنوان درس	تعداد واحد (۱-۳ واحد)	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز	هم نیاز
			نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی		
۱.	مبانی طراحی اسباب بازی	۲	☒			۳۲	۰	ندارد	
۲.	سمینار و روش های ارائه	۲			☒	۱۶	۳۲	ندارد	
۳.	ارگونومی و سلامت در اسباب بازی	۲	☒			۳۲	۰	ندارد	
۴.	پروژه طراحی اسباب بازی (۱) با رویکرد پژوهش و خلق ایده	۳			☒	۱۶	۶۴	مبانی طراحی اسباب بازی، سمینار و روش های ارائه، ارگونومی و سلامت در اسباب بازی	
۵.	پروژه طراحی اسباب بازی (۲) با رویکرد توسعه ایده و طراحی جزئیات	۳			☒	۱۶	۶۴	پروژه طراحی اسباب بازی (۱) با رویکرد پژوهش و خلق ایده	
۶.	پروژه طراحی اسباب بازی (۳) با رویکرد بسته بندی، تجاری سازی و فروش	۲			☒	۱۶	۳۲	پروژه طراحی اسباب بازی (۱) و (۲)	
۷.	پایان نامه	۶			☒			همه واحد ها	



جدول (۴) - عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی اختیاری

ردیف	عنوان درس	تعداد واحد (۱-۳ واحد)	نوع واحد			تعداد ساعات		پیش نیاز	هم نیاز
			نظری	عملی	نظری - عملی	نظری	عملی		
۶.	رویکرد کاربرمحور در طراحی اسباب بازی	۲			☒	۱۶	۳۲	سمینار و روش های ارائه	
۷.	مطالعه فرهنگی و بستر های بومی اسباب بازی	۲	☒			۳۲	۰	سمینار و روش های ارائه	
۸.	نقد و نشانه شناسی اسباب بازی	۲	☒			۳۲	۰	سمینار و روش های ارائه	
۹.	اسباب بازی در دنیای امروز	۲	☒			۳۲	۰	ندارد	
۱۰.	کار آفرینی در اسباب بازی	۲	☒			۳۲	۰	سمینار و روش های ارائه	
۱۱.	روانشناسی بازی و نظریه های رشد	۲	☒			۳۲	۰	سمینار و روش های ارائه	
۱۲.	مواد و روش های تولید	۲			☒	۱۶	۳۲	ندارد	
۱۳.	زبان تخصصی	۲	☒			۳۲	۰	ندارد	

گروه آموزشی می بایست در طول دوره، ۱۲ واحد درس اختیاری از دروس جدول فوق را به دانشجویان ارائه دهد.



فصل سوم
ویژگی‌های دروس



عنوان درس به فارسی:		مبانی بازی و اسباب بازی	
عنوان درس به انگلیسی:		Basics of the game and toys	
دروس پیش نیاز:		ندارد	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری ■	
تعداد واحد:		۲	
تعداد ساعت:		۳۲	
نوع درس و واحد		☐ پایه ☐ نظری ■ ☐ عملی ☒ تخصصی اجباری ☐ نظری-عملی ☐ تخصصی اختیاری ☐ رساله / پایان نامه ☐	

اگر واحد عملی دارد، چه نوع آموزش تکمیلی نیاز است؟: سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

الف) هدف کلی:

آشنایی نظری با مباحث مربوط به شناخت بازی و اسباب بازی و آشنایی با مفاهیم طراحی اسباب بازی.

ب) اهداف ویژه:

- توانایی تعریف و تفکیک مفاهیم بازی، سرگرمی و آموزش در اسباب بازی
- آشنایی با جایگاه اسباب بازی و نقش آن را در دنیای امروز
- توانایی ترسیم روند تاریخی اسباب بازی و صنعت بازی

پ) مباحث یا سرفصل‌ها:

۱. مفاهیم بازی و تعاریف مربوط به اسباب بازی و طراحی آن
۲. تعریف بازی و سرگرمی، آموزش و رابطه آن با عرصه های مختلف زندگی
۳. تقسیم بندی اسباب بازی در ایران و جهان و آشنایی با انواع تقسیم بندی های موجود
۴. شناخت بازارهای اسباب بازی: آمریکا، چین، بازار اسباب بازی خاور میانه و... ایران
۵. بررسی تاریخچه بازی و اسباب بازی و سیر تحولات آن در ایران و جهان
۶. چگونگی شکلگیری صنعت اسباب بازی
۷. بررسی جایگاه طراحی و نقش طراحان در صنعت اسباب بازی
۸. اهمیت بازی و اسباب بازی از دیدگاه اسلام
۹. توسعه محصولات جدید در صنعت اسباب بازی ایران
۱۰. چشم انداز طراحی و توسعه اسباب بازی در ایران

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- هر یک از موارد یاد شده در سرفصل در طول نیمسال تحصیلی توسط مدرس ارائه خواهد شد.
- حداقل یک عنوان سمینار کلاسی توسط هر دانشجو با موضوعات مرتبط با موارد یاد شده که قبلاً به تأیید مدرس رسیده است، ارائه خواهد شد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- | | |
|--------------------------------|---------|
| فعالیت‌های کلاسی در طول نیمسال | ۶۰ درصد |
| آزمون پایان نیمسال | ۴۰ درصد |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات فناوری آموزش هوشمند و اقلام مورد نیاز جهت نمایش اسلاید الکترونیکی شامل رایانه و پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی:

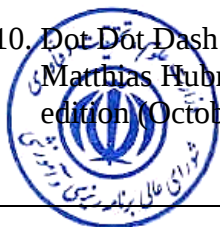


منابع فارسی:

۱. میرزایی، مریم. ۱۳۹۷. بازی و اسباب بازی، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
۲. احمدیان، رویا و دیگران. ۱۳۹۵. صنعت اسباب بازی ایران: فرصت ها و چالشها، مطالعه و بررسی فرصت ها و آسیب های حوزه کارآفرینی در صنعت اسباب بازی. تهران: نشرنوبان.
۳. حکیم زاده، پدram. ۱۳۹۵. فرهنگ تصویری اسباب بازی. تهران: شهر پدram.
۴. مطهری، محمد رضا. ۱۳۹۵. راهنمای انتخاب اسباب بازی (با تاکید بر روانشناسی بازی)، تهران: شرکت نشر البرز.
۵. انتظامی، نرگس و انتظامی، کلثوم. ۱۳۹۵. آنچه مدیران و معلمان پیش دبستانی باید بدانند؟ نقش اسباب بازی های آموزشی در تدریس و یادگیری. تهران: علیم نور.
۶. هادی منش، ابولفضل. ۱۳۹۶. کودکان شاد: بازی و تفریح. تهران: حدیث نینوا.
۷. احمدی زاده، ز. ۱۳۸۷. بازی های کهن ایران، کتاب ماه هنر، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی پرتال جامعه علوم انسانی.
۸. بلوکباشی، ع. ۱۳۸۶. بازی های کهن در ایران، دفتر پژوهشهای اسلامی، تهران.
۹. قزل ایاغ، ث. ۱۳۷۹. راهنمای بازی های ایران، دفتر پژوهش های فرهنگی، تهران.

منابع لاتین:

1. Toy Time!: From Hula Hoops to He-Man to Hungry Hungry Hippos: A Look Back at the Most- Beloved Toys of Decades Past Author: Christopher Byrne .Publisher: Three Rivers Press, 2013 ISBN: 0385349122, 9780385349123
2. Toy design Author: Chris van Uffelen Publisher: Braun. Publishing; 1 edition (January 6, 2009) ISBN-10: 3037680288
3. Toys! 100 Years of Iconic Toys Author: Roads Publishing .Publisher: Roads Publishing (October 15, 2016) ISBN-10: 1909399906
4. Toys: MTV Overground #3 (MTV Underground) Author: Jim Crawford- Gregory Blum Publisher: Universe (May 2, 2006) ISBN-10: 0789313901
5. Fuzz and Fur: Japan's Costumed Characters Author: Edward Harrison- John Harrison Publisher: Mark Batty Publisher (February 8, 2011) ISBN-10: 193561312Xv
6. Toys & Prices Author: Mark Bellomo. Publisher: Krause Publications; Twentieth edition (April 1, 2015) ISBN-10: 1440243735
7. Timeless Toys: Classic Toys and the Playmakers Who Created Them Author: Tim Walsh Publisher: Andrews McMeel Publishing; 1st edition (October 1, 2005) ISBN-10: 0740755714
8. Toys: Amazing Stories behind Some Great Inventions Author: Don Wulffson- Laurie Keller. Publisher: Square Fish; First edition (December 2, 2014) ISBN-10: 1250034094
9. Toys of the 50s 60s and 70s Author: Kate Roberts- Adam Scher .Publisher: Minnesota Historical Society Press; 1 edition (2014) ISBN-10: 0873519272
10. Dot Dot Dash: Designer Toys, Action Figures and Character Art. Author: Robert Klanten- Matthias Hubner ISBN-10: 3899551613. Publisher: Die Gestalten Verlag; F First Edition Used edition (October 30, 2006)



11. Flux: Designer Toys Author: Shawn Wright. Publisher: Gingko Press; First edition (February 10, 2010) ISBN-10: 1584233346
12. Idle Idol: The Japanese Mascot Author: Edward Harrison- John Harrison. Publisher: Mark Batty Publisher; 1 edition (June 22, 2010) ISBN-10: 0984190619
13. Powerplay: Toys as Popular Culture Author: Dan Fleming. Publisher: Manchester Univ Pr (March 1, 1997) ISBN-10: 071904717X
14. Toys As Culture Author: Brian Sutton-Smith. Publisher: Gardener Press ISBN-10: 0898761050
15. A history of toys Author: Antonia Fraser. Publisher: Spring Books (1972) ISBN-10: 0600343871
16. Classic Toys of the National Toy Hall of Fame: Celebrating the Greatest Toys of All Time!. Author: Scott G. Eberle Publisher: Running Press; First Edition (September 22, 2009) ISBN-10: 0762435658
17. Toys and Communication Author: Luisa Magalhaes- Jeffrey Goldstein Publisher: Palgrave Macmillan; 1st ed. 2018 edition (2017) ISBN-10: 9781137591357
18. Renate Müller: Toys & Design Author: Reinhild Schneider- Renate Muller Publisher: R & Company/Whitehaus Media (March 31, 2011) ISBN-10: 097046083X
19. Design for Children: Play, Ride, Learn, Eat, Create, Sit, Sleep Author: Kimberlie Birks Publisher: Phaidon Press (October 17, 2018) ISBN-10: 0714875198
20. Designed for Kids Author: Phyllis Richardson. Publisher: Thames & Hudson (October 17, 2008) ISBN-10: 0500514135



عنوان درس به فارسی:			سمینار و روش های ارائه		
عنوان درس به انگلیسی:			Seminar and presentation methods		
نوع درس و واحد					
دروس پیش نیاز:			-		
دروس هم نیاز:			-		
تعداد واحد:			۲	۱ واحد نظری	۱ واحد عملی
تعداد ساعت:			۴۸	۱۶ س نظری	۳۲ س عملی
				-	رساله / پایان نامه

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با فرآیند پژوهش

اهداف ویژه:

آموزش تکنیک های ارائه به منظور افزایش مهارت دانشجویان جهت شرکت در کنفرانس های بین المللی و مصاحبه های کاری.

پ) مباحث یا سرفصل ها:

بخش نظری:

۱. تشریح فرآیند پژوهش و انواع آن
۲. تعریف مسئله پژوهش، روش شناسی و اهداف پژوهش
۳. نگارش پروپوزال پژوهش
۴. اخلاق در پژوهش (Ethics)
۵. جستجوی پایگاه های داده (Data Bases) و سیستم بازیابی اطلاعات (Information Retrieval System)
۶. بررسی متون (Literature Review)
۷. تعریف متغیر های پژوهش و تعیین سنجه های آن
۸. آشنایی با برخی روش های جمع آوری داده (مشاهده، مصاحبه و پرسشنامه)
۹. آشنایی با آمار تشریحی (مرتب سازی و نمایش داده ها)
۱۰. گزارش نویسی پژوهش

بخش عملی:

۱. مهارت های گفتاری
۲. اولویت بندی مطالب در ارائه
۳. ارتباط با مخاطبین و سخنرانی موثر
۴. پرسش و پاسخ
۵. زمانبندی
۶. ابزارهای صوتی و تصویری کمکی
۷. نرم افزار پاورپوینت و نرم افزار های کمکی مانند فلش و فیلم ساز
۸. روش های ارائه غیر کامپیوتری
۹. ارائه پوستر برای کنفرانس
۱۰. تهیه ی سوابق کاری
۱۱. نکات برقراری ارتباط حرفه ای با کار فرما



ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- تعریف تمرین های کلاسی مستمر در طول برگزاری جلسات طی مدت نیمسال تحصیلی
- ارائه حداقل یک عنوان سمینار کلاسی توسط هر دانشجو

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- | | |
|---------------------------------|---------|
| فعالیت های کلاسی در طول نیمسال | ۶۰ درصد |
| آزمون نهایی پایان نیمسال تحصیلی | ۴۰ درصد |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات فناوری آموزش هوشمند و اقلام مورد نیاز جهت نمایش اسلاید الکترونیکی شامل رایانه و پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:

۱. نظری، علی اشرف. ۱۳۹۷. روش پژوهش و نگارش علمی: راهنمای عملی. تهران: موسسه چاپ و انتشارات دانشگاه تهران.
۲. عسکری نژاد، زهرا و همکاران. ۱۳۹۷. روش پژوهش و ارائه (جلد ۱). تهران: گنج دانش.
۳. قربانی، نیما. ۱۳۹۷. سبک ها و مهارت های ارتباطی. تهران: بینش نو.
۴. رحیم پور، فاطمه و همکاران. ۱۳۹۷. مهارت های ارتباطی. تهران: دارخوین.

منابع لاتین:

1. Creswell, J.W. (2003) Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods Approaches, 2nd Edition, sage publications, London
2. Dragga, S, and Gurak, L. (1999) Oral Presentations for technical Communication, Longman press, UK.
3. Guark, L, and Hocks, M. (2008) The Technical Communication Handbook, Longman press, UK.



عنوان درس به فارسی: ارگونومی و سلامت در اسباب بازی		عنوان درس به انگلیسی: Ergonomics and health in toys	
نوع درس و واحد			
پایه ☐	نظری ☒	-	
تخصصی اجباری ☒	عملی ☐	-	
تخصصی اختیاری ☐	نظری-عملی ☐	۲	تعداد واحد:
رساله / پایان نامه ☐		۳۲	تعداد ساعت:

اگر واحد عملی دارد، چه نوع آموزش تکمیلی نیاز است؟: سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

الف) هدف کلی:

- آشنایی با اصول مبانی ارگونومی کودکان و نوجوانان و قواعد حاکم بر آن به ویژه در آنتروپومتری.

ب) اهداف ویژه:

- توانایی مشخص نمودن، موارد ایمنی و استاندارد های محصولات طراحی شده طبق اصول شناخت مخاطب
- شناخت استاندارد های ایمنی و زیست محیطی مطرح در جهان و ایران بخصوص در زمینه اسباب بازی
- آشنایی با مراکز و مراجع استاندارد و آزمایشگاه های موجود و کسب اطلاعات لازم از آنها در خصوص استاندارد، ایمنی و بهداشت محصولات خود

پ) مباحث یا سرفصل ها:

۱. تعریف و آشنایی با وظایف و مفهوم ارگونومی
۲. آشنایی با اصول فیزیولوژی کودکان و نوجوانان
۳. آشنایی با اصول و روش های آنتروپومتری
۴. استاندارد های طراحی اسباب بازی
۵. ایجاد توانایی استفاده از فاکتور های ارگونومی در طراحی اسباب بازی
۶. آشنایی با اصول و روش های حفاظت و ایمنی
۷. چگونگی طراحی اسباب بازی های ایمن
۸. استاندارد و ایمنی در صنعت اسباب بازی
۹. ملاحظات زیست محیطی در صنعت اسباب بازی و استانداردهای آن در جهان
۱۰. آشنایی با آزمایشگاه ها و مراکز تست استاندارد و ایمنی اسباب بازی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ارائه شفاهی، استفاده از ابزارهای سمعی و بصری و رایانه، بحث گروهی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۵۰ درصد
آزمون پایان نیم سال ۵۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

چنان چه امکان بهره گیری از تجهیزات اندازه گیری ارگونومی مهیا باشد، بهره وری آموزشی بیشتر خواهد شد

چ) فهرست منابع پیشنهادی:



۱. لایول، آنتونی. ۱۳۹۱. ارگونومی. ترجمه محمد حسین سروری، تهران: انتشارات نیوند.
۲. [رانی لودر، والری ج. برگ رایس. ۱۳۹۵. ارگونومی برای کودکان ۱: طراحی محصولات و مکان‌هایی برای کودکان و نوجوانان. ترجمه مصطفی وقاری مقدم ... [و دیگران]. تهران: انتشارات فن آوران.
۳. [رانی لودر، والری ج. برگ رایس. ۱۳۹۵. ارگونومی برای کودکان ۲: طراحی محصولات و مکان‌هایی برای کودکان و نوجوانان. ترجمه مصطفی وقاری مقدم ... [و دیگران]. تهران: انتشارات فن آوران.
۴. فیزنت، استفن. ۱۳۹۷. انسان، آنتروپومتری، ارگونومی و طراحی. ترجمه علیرضا چوبینه. تهران: نشر مرکز.
۵. دال، جان و برنارد ویردمیستر. ۱۳۹۷. ارگونومی برای مبتدیان. ترجمه علی پور قاسمی. تهران: نشر مرکز.
۶. رولند، تامس. ۱۳۹۶. فیزیولوژی ورزشی کودکان. ترجمه عبایعلی گائینی و ندا خالدی. تهران: انتشارات سمت.



عنوان درس به فارسی:		پروژه طراحی اسباب بازی (۱) با رویکرد پژوهش و خلق ایده	
عنوان درس به انگلیسی:		Toy Design Studio 1- Research & idea creation	
دروس پیش نیاز:	دروس شماره ۱ و ۲ و ۳ از جدول شماره ۲	نوع درس و واحد	
دروس هم نیاز:	-	پایه ☐ نظری ☐ عملی ☐	
تعداد واحد:	۳	۱ واحد نظری	۲ واحد عملی
تعداد ساعت:	۸۰	۱۶ س نظری	۶۴ س عملی
		تخصصی اجباری ☒ تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒ رساله / پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

دانشجویان باید در پایان دوره قادر باشند، با تکیه بر پژوهش های صورت گرفته یک موضوع برای طراحی اسباب بازی انتخاب نموده، سپس با محوریت خلاقیت و مبتنی بر پژوهش های صورت گرفته به خلق ایده بپردازند.

اهداف ویژه:

- آموزش و مدیریت فرایند طراحی اسباب بازی و روش های کنترل پروژه
- یادگیری مدیریت فرآیند شناخت مسئله و ایده پردازی مبتنی بر تحقیقات علمی.
- یادگیری تکنیک های مرتبط با انتخاب روش ها و ابزارهای طراحی
- خلق ایده مبتنی بر پژوهش

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

بخش نظری:

۱. آموزش مدیریت پروژه و آشنایی با مفاهیمی مانند: طراحی با رویکرد هزینه، مدیریت زمان و فازبندی پروژه
۲. کنترل پروژه؛ طرح ریزی و برنامه ریزی در تحقیق و توسعه محصول (Product Planning)؛
۳. تعریف مسئله و موضوع طراحی در سیستم های تولیدی
۴. برآورد نیاز و طراحی مبتنی بر تحلیل اطلاعات
۵. معیار و دستورالعمل در طراحی محصول (PDS)
۶. آموزش تکنیک های خلاقیت و ارائه ایده

بخش عملی:

در این بخش دانشجویان جهت انجام موارد زیر هدایت میشوند:

۱. ارائه پروپوزال پروژه
۲. مدیریت پروسه طراحی و کنترل پروژه
۳. انجام تحقیقات پروژه براساس متد طراحی منتخب
۴. خلق ایده های نو در جهت پاسخگویی به نیاز مطرح شده

ث) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

دانشجو با هدایت مدرس موضوعی را مبتنی بر شناسایی دقیق نیاز و مرتبط با حوزه طراحی اسباب بازی انتخاب نموده و در طول نیمسال تحصیلی مراحل پژوهش و گردآوری اطلاعات تا رسیدن به بخش ایده پردازی و ارائه طرح های برتر پیش خواهد برد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

۶۰ درصد فعالیت کلاسی و ۲۰ درصد جمع بندی و ارائه نهایی

فعالیت های کلاسی در طول نیمسال

۲۰ درصد امتحان تئوری

آزمون پایان نیمسال



ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین‌های عملی طراحی در کلاس و ابزار لازم برای ارائه‌های نرم‌افزاری و کارهای عملی

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

منابع فارسی:

۱. نیرومند، محمد حسین ۱۳۹۶. دستورالعمل‌های فیل آبی برای ایده‌یابی. تهران: فرهنگسرای میردشتی.

۲. نیرومند، محمد حسین ۱۳۹۶. دستورالعمل رنه مگریت، فیل آبی. تهران: فرهنگسرای میردشتی.

منابع لاتین:

1. Lawson, B. (2006) How designer think: The design process demystified 4 Edition, Architectural press, Oxford.
2. Ulrich, K, T, and Eppinger, S, D. (2007) Product Design and Development. 4 Edition, McGraw-Hill Higher Education.
3. The Non-Designer's Design Book (4th Edition) Author: Robin Williams Publisher: Peachpit Press; 4 edition (November 29, 2014) ISBN-10: 013396615
4. Principles of Two-Dimensional Design Author: Wucius Wong. Publisher: Wiley; 1 edition (December 15, 1972) ISBN-10: 0471289604
5. How Designers Think – The Design Process Demystified 2006 Author: Lawson, Bryan Publisher: University Press, Cambridge
6. Product Design and Development Originally published: September 1994 Authors: Karl Ulrich, Steven D. Eppinger
7. Ulrich, K, T., Eppinger, S, D., (2016), “Product Design And Development”, Sixth Edition, Published by McGraw-Hill Education, New York NY 10121.
8. Cross, N. (2000), “Engineering design methods: strategies for product design (third edition)”, John Wiley & Sons, New York.
9. Cross, N. (2006), “Designerly Ways of Knowing”, Springer, London.
10. Pahl, G., Beitz, W. (1996), Engineering Design: A Systematic Approach, Springer, New York.
11. Pugh, S., Clausing, D., Andrade, D. (1996), Creating Innovative Products Using Total Design: the living legacy of Stuart Pugh, Addison -Wesley Publishing, Cambridge/ Massachusetts.
12. Pugh, S. (1991), Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering, Wokingham, England: Addison Wesley Limited.
13. Stark, J., (2015), “Product Lifecycle Management”, Volume 1: 21st Century Paradigm for Product Realisation, Third Edition, Springer International Publishing Switzerland 2015.
14. Corallo, A. et al. (2013), “Defining Product Lifecycle Management: A Journey across Features, Definitions, and Concepts” Hindawi Publishing Corporation, Volume 2013, Article ID 170812, 10 pages



عنوان درس به فارسی: پروژه طراحی اسباب بازی (۲) فرآیند توسعه طرح، طراحی فنی و اجزای محصول			عنوان درس به انگلیسی:		
نوع درس و واحد		Toy Design Studio 2-Design Development Process, Detailed Design & Product Components			
☐ نظری	☐ پایه	پروژه طراحی اسباب بازی (۱)			دروس پیش نیاز:
☐ عملی	☒ تخصصی اجباری	-			دروس هم نیاز:
☒ نظری-عملی	☐ تخصصی اختیاری	۲ واحد عملی	۱ واحد نظری	۳	تعداد واحد:
رساله / پایان نامه		۶۴ س عملی	۱۶ س نظری	۸۰	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با فرآیندهای توسعه طرح و تکنیک‌های طراحی جزئیات محصول.

اهداف ویژه:

- آشنایی با انواع روش‌های تولید دستی و ماشینی و روش‌های طراحی اجزاء فنی و مکانیزم‌ها (تحلیل‌های فرم و عملکرد و انجام حداقل دو روش به صورت عملی در یک پروژه)
- انجام چند بازدید از کارخانجات تولیدی از نزدیک و آشنایی با تولید صنعتی و ملاحظات و شیوه‌های آن
- توانایی برآورد هزینه‌های تولید طرح‌ها و ترسیم روند تولید طرح با احتساب زمان و هزینه
- شناسایی جایگاه صنایع دستی در تولید و صنعت اسباب بازی
- تجربه فرآیندهای توسعه و تکمیل طرح‌های اولیه جهت ارزیابی علمی
- یادگیری و بکارگیری تکنیک‌های طراحی جزئیات محصول براساس معیارهای طراحی

پ) مباحث یا سرفصل‌ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

بخش نظری:

۱. روش‌های ارزیابی و انتخاب ایده برتر
۲. آشنایی با نمونه‌سازی و روش‌های آن در طراحی اسباب بازی
۳. احتساب هزینه‌های تولید و مواد اولیه
۴. طراحی روند تولید در موضوعات کار شده
۵. فرایند توسعه طرح
۶. آشنایی با مواد، دانش و تکنولوژی‌های تولید روز
۷. نحوه‌ی استفاده از ابزارها و تکنیک‌های پیشرفته تولید در طراحی اسباب بازی مانند rapid prototyping
۸. آشنایی با روش‌هایی همچون dfa,dfx,dfm
۹. تکنیک‌های طراحی جزئیات در محصولات صنعتی

بخش عملی:

در این بخش دانشجویان جهت انجام موارد زیر هدایت میشوند:

۱. ارزش‌یابی ایده‌ها
۲. انتخاب ایده برتر
۳. توسعه ایده برتر
۴. طراحی جزئیات عملکردی فرمی و استتیک



۵. ساختار فنی محصول و ارتباط آن با ویژگیهای فرمی محصول
۶. طراحی اجزاء فنی محصول و محاسبات علمی عملکردهای محصول
۷. ساختار و ارتباط زیر ساختارها در طراحی محصول
۸. اتصالات و چفت و بستها در طراحی محصول
۹. اجرایی شدن ایده با در نظر گرفتن ویژگی های فنی و تولیدی
۱۰. روش های ارائه طراحی جزئیات در طراحی محصول

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

مباحث سرفصل در کلاس با همکاری دانشجویان ارائه می گردد و همزمان تمرین های مرتبط با مباحث ارائه شده بصورت هفتگی انجام و مرحله به مرحله تکمیل می گردد. پروژه های انتخاب شده متناسب با مباحث درس و صلاحدید استاد درس در طول ترم پیش خواهد رفت.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| فعالیت های کلاسی در طول نیمسال | ۷۰ درصد فعالیت کلاسی |
| آزمون پایان نیمسال | ۳۰ درصد جمع بندی و ارائه نهایی |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین های عملی طراحی در کلاس و ابزار لازم برای ارائه های نرم افزاری و کارهای عملی

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

منابع فارسی:

۱. هاوکس، باری، ۱۳۹۷، طراحی محصول، ترجمه سید رضا مرتضایی، انتشارات دانشگاه هنر
۲. تامپسون، راب، ۱۳۹۳، برش و اتصالات، فرهنگسرای میر دشتی
۳. منصوری، مرتضی، ۱۳۹۵، آموزش فرایند تزریق پلاستیک، انتشارات گیوا

منابع لاتین:

1. Ulrich, K.T., Eppinger, S.D., (2016), "Product Design And Development", Sixth Edition, Published by McGraw-Hill Education, New York NY 10121.
2. Cross, N. (2000), "Engineering design methods: strategies for product design (third edition)", John Wiley & Sons, New York.
3. Cross, N. (2006), "Designerly Ways of Knowing", Springer, London.
4. Pahl, G., Beitz, W. (1996), Engineering Design: A Systematic Approach, Springer, New York.
5. Pugh, S., Clausing, D., Andrade, D. (1996), Creating Innovative Products Using Total Design: the living legacy of Stuart Pugh, Addison -Wesley Publishing, Cambridge/ Massachusetts.
6. Pugh, S. (1991), Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering, Wokingham, England: Addison Wesley Limited.
7. Cuffaro, D.S. (2005) Process Materials Measurements. Rockport, Massachusetts.



عنوان درس به فارسی:		پروژه طراحی اسباب بازی (۳) با رویکرد بسته بندی، تجاری سازی و فروش		
عنوان درس به انگلیسی:		Toy Design Studio 2- prototyping and toy production methods		
نوع درس و واحد				
پایه ☐ نظری ☐		پروژه طراحی اسباب بازی (۱) و (۲)		
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐		-		
تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒		۱ واحد عملی	۱ واحد نظری	۲
رساله / پایان نامه ☐		۳۲ س عملی	۱۶ س نظری	۴۸
تعداد واحد:		تعداد ساعت:		

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

- آشنایی نظری - عملی با اصول و قواعد طراحی بسته بندی اسباب بازی
- آشنایی با قوانین و مقررات ثبت، تولید و فروش اسباب بازی در ایران
- آشنایی با مفاهیم بازار یابی، برند سازی و تجاری سازی در صنعت اسباب بازی

اهداف ویژه:

- بررسی روند و شیوه های خرید و نحوه استفاده از محصولات با تکیه بر فرایندهای طراحی خدمات
- توانایی شناخت هویت در محصولات و ایجاد یک هویت بصری برای طرح ها و محصولات خود
- شناسایی عوامل مهم در فروش و پیشنهاد راهکارهای کاربردی
- آشنایی با مفاهیم تحقیقات بازار
- آشنایی با تاثیر بسته بندی در اسباب بازی و طراحی یک نمونه بسته بندی برای محصول خود
- یادگیری روش های آماده سازی طراحی براساس نیازهای تولید و عرضه در بازارهای هدف

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

بخش نظری:

۱. شناخت مفاهیم بازار یابی، برند سازی و تجاری سازی در صنعت اسباب بازی
۲. آشنایی با روش های تحقیق بازار و بررسی وضعیت تولید و فروش اسباب بازی در ایران و برخی از کشورهای جهان
۳. شناخت و به کارگیری عناصر بصری در برند سازی و تجاری سازی در صنعت اسباب بازی
۴. تعریف بسته بندی، اشاره ای به بسته بندی های موجود در صنعت اسباب بازی
۵. وظائف بسته: حفاظت تولید در ارتباط با نگهداری، ذخیره سازی، انبار کردن، حمل و نقل و...
۶. نقش فرم، رنگ و علائم و حروف و ... در بسته بندی
۷. قوانین و مقررات طراحی، ثبت و تولید اسباب بازی در ایران
۸. نقش بسته بندی در نگهداری از محصولات، انتقال پیام ها و حمل و نقل و انبار کردن
۹. عوامل حاکم بر بسته بندی کالای اسباب بازی (اعم از نماد ها و استاندارد ها و...)

بخش عملی:

در این بخش دانشجویان جهت انجام موارد زیر هدایت میشوند:

۱. طراحی و ساخت یک نمونه بسته بندی ویژه اسباب بازی طراحی شده در پروژه طراحی اسباب بازی ۱ و ۲
۲. تلاش در جهت خلق برند و تجاری سازی اسباب بازی طراحی شده در پروژه طراحی اسباب بازی ۱ و ۲

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:



عناوین بخش نظری توسط مدرس در طول نیمسال تحصیلی ارائه شده و دانشجویان میبایست ضمن فراگیری این مطالب، آنها را با هدایت و نظارت مدرس بر روی طراحی های انجام شده در پروژه طراحی اسباب بازی ۱ و ۲ اجرا نمایند.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیمسال	۷۰ درصد فعالیت کلاسی
آزمون پایان نیمسال	۳۰ درصد جمع بندی و ارائه نهایی

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین های عملی طراحی در کلاس و ابزار لازم برای ارائه های نرم افزاری و کارهای عملی

چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)

منابع فارسی:

- ۱) راسنر، ماریان و همکاران. ۱۳۹۷. طراحی بسته بندی: موفقیت نام تجاری محصول از مفهوم تا قفسه. ترجمه محمد رضا شریف زاده و همکاران. تهران: علمی.
- ۲) ترابخانی، ندا. ۱۳۹۷. اصول بسته بندی و تجاری. تهران: موسسه فرهنگی هنری دیبا گران تهران
- ۳) شرکت اوريجين ديزاين. ۱۳۹۷. مرجع کامل رنگ در بسته بندی. ترجمه زهرا دهاقین. تهران: ملاتک.
- ۴) سیف الدین، امیر علی. ۱۳۹۷. مهندسی نوآوری: طراحی مسیر ایجاد ایده تا تجاری سازی محصول. تهران: مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهر تهران (شهرداری تهران).
- ۵) افسرپور، علی. ۱۳۹۷. طراحی گرافیک برای تبلیغات. تهران: انتشارات فاطمی.
- ۶) سلطانعلی، آرش. ۱۳۹۷. الفبای برند سازی. تهران: ایده خلاقیت.
- ۷) عسکری، احمد. ۱۳۹۷. تبلیغات و برند. تهران: نظری.

منابع لاتین:

1. Gobe, M., (2010). Emotional Branding: The New Paradigm for Connecting Brands to People Allworth.
2. Robertson, D., (2014). Brick by Brick: How LEGO Rewrote the Rules of Innovation and Conquered the Global Toy Industry. Crown Business.
3. Bothyard, Geffery, etl, "Product Design for Manufacture and Assembly", CRC Press, Tylor & Francis Group, New York, 2011
4. Balasinski, Artur, "Design for Manufacturability", Springer Science & Business Media, New York, 2014.
5. Orshansky, Michael, etl, "Design for Manufacturability and Statistical Design", Springer, 2008.
6. Ulrich, K.T., Eppinger, S.D., (2016), "Product Design And Development", Sixth Edition, Published by McGraw-Hill Education, New York NY 10121.
7. Cross, N. (2000), "Engineering design methods: strategies for product design (third edition)", John Wiley & Sons, New York.
8. Pugh, S., Clausing, D., Andrade, D. (1996), Creating Innovative Products Using Total Design: the living legacy of Stuart Pugh, Addison -Wesley Publishing, Cambridge/ Massachusetts.
9. Pugh, S. (1991), Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering, Wokingham, England: Addison Wesley Limited.



عنوان درس به فارسی: پروژه نهایی (پایان نامه)			عنوان درس به انگلیسی: Thesis		
نوع درس و واحد			نوع درس و واحد		
پایه ☐ نظری ☐			همه دروس		
تخصصی اجباری ☒ عملی ☐			تخصصی اختیاری ☐ نظری-عملی ☒		
تعداد واحد:			۳ واحد نظری	۳ واحد عملی	۶
تعداد ساعت:			کل ترم	رساله / پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

انجام یک پروژه پژوهشی در راستای دستاوردهای دوره کارشناسی ارشد طراحی اسباب بازی

اهداف ویژه:

پ) مباحث یا سرفصل‌ها:

- پروژه نهایی تحت نظر استاد راهنما به صورت فردی انجام میگیرد. پروپوزال طرح توسط دانشجو با نظارت استاد راهنما تهیه و جهت تصویب به گروه ارائه می گردد. این پروژه میتواند در ادامه دو پروژه قبلی و به یکی از دو صورت زیر انجام شود:
- انجام یک پروژه پژوهشی صرف که حاصل آن رساله و مقال عملی - پژوهشی قابل ارائه به ژورنالهای معتبر داخلی و یا خارجی و یا کنفرانس های بین المللی با داوری Peer review باشد.
 - انجام یک پروژه پژوهشی و طراحی در رابطه با اسباب بازی که حاصل آن پایان نامه باشد.



عنوان درس به فارسی: رویکرد کاربرمحور در طراحی اسباب بازی			
عنوان درس به انگلیسی: User-centered approach in toy design		نوع درس و واحد	
دروس پیش نیاز:		سمینار و روش های ارائه	
دروس هم نیاز:		تخصصی اجباری	
تعداد واحد:		۲	۱ واحد نظری / ۱ واحد عملی
تعداد ساعت:		۴۸	۱۶ ساعت / ۳۲ ساعت
		تخصصی اختیاری	
		نظری-عملی	
		رساله / پایان نامه	

اگر واحد عملی دارد، چه نوع آموزش تکمیلی نیاز است؟: سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار ■ کارگاه □ موارد دیگر:

الف) هدف کلی:

آشنایی با روشهای گردآوری اطلاعات از کاربران کودک

ب) اهداف ویژه:

- آشنایی با اصول طراحی کاربر محور
- شناخت اصول طراحی فراگیر و ضرورت های آن

پ) مباحث یا سرفصل ها:

بخش نظری:

در این بخش دانشجویان با موارد زیر آشنا خواهند شد:

۱. مفاهیم طراحی کاربر محور و طراحی تعامل گرا
۲. بررسی روابط انسان و زیبایی شناسی محصول
۳. آشنایی با مفهوم طراحی دوستدار استفاده گر و تبیین رابطه آنها با طراحی فراگیر
۴. مفاهیم و اصول طراحی فراگیر/ جامع / مخاطبان خاص
۵. دیدگاه ها در مورد مطالعه کودکان
۶. مقررات تحقیق در رابطه با کودکان
۷. چگونگی به کارگیری و استفاده از کودکان به عنوان گروه آزمودنی
۸. تعریف و نقش پژوهشگر در پژوهش با کودکان
۹. چالش های اخلاقی در تحقیقات اجتماعی مرتبط با کودکان، استراتژی برای کسب اجازه والدین
۱۰. آشنایی با روش های گردآوری اطلاعات از کاربران کودک مانند مصاحبه ، گروه های متمرکز و...
۱۱. آشنایی با روش های کمی و کیفی در تحقیق و پژوهش در حوزه ی کودکان
۱۲. آشنایی با روش های تجزیه و تحلیل اطلاعات به دست آمده از کاربران کودک
۱۳. آشنایی با روش های مشارکت کودکان در پروسه ی طراحی
۱۴. بررسی مفهوم زیبایی و زیبایی شناسی از دیدگاه کودکان و بررسی عناصر زیبایی شناسی در سنین مختلف کودکی

بخش عملی:



در این بخش دانشجویان جهت انجام موارد زیر هدایت میشوند:

- ۱- انتخاب یک موضوع (طراحی اسباب بازی) به عنوان تمرین کلاسی
- ۲- مشخص نمودن گروه هدف و مخاطبین
- ۳- انجام یک تمرین کاربرپژوهی متناسب با موضوع و گروه انتخاب شده

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

بخش نظری توسط مدرس ارائه خواهد شد و در بخش عملی این بخش از دانشجو جهت انجام مطالعه موردی در زمینه طراحی کاربر محور و فراگیر به صورت انفرادی یا گروهی هدایت میشود.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادهای):

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| فعالیت‌های کلاسی در طول نیم‌سال | ۶۰ درصد |
| آزمون پایان نیم‌سال | ۴۰ درصد (تحويل کار نهایی) |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین‌های عملی طراحی در کلاس و ابزار لازم برای ارائه‌های نرم‌افزاری و کارهای عملی

چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:

- ۱) پرت، اندی و جیسن نانز. ۱۳۹۷. طراحی تعاملی. ترجمه ی سید محمد مهدی بودری. تهران: نظام الملک

منابع لاتین:

- 2) Freeman, M. and Mathison, S. (2009) researching childrens experiences, the Guilford press, London and new York.
- 3) Christensen, P. and James, A. (2000) research with children, falmer press, London and New York.
- 4) Greene, SH . and Hogan, D. (2005) researching childrens experience, sage publications, London.
- 5) Cassim, J., Dong, H., Clarkson, J, and Coleman, R., (2007) Design for Inclusivity: A Practical Guide to Accessible, Innovative and User-Centred Design (Design for Social Responsibility), Gower Publishing Ltd.
- 6) Coates, D. (2002) Watches tell more than time, Mc Craw Hill, New York.
- 7) Melissa Freeman, (Author) Sandra Mathison, 2009 Researching Children's Experiences , ISBN-13: 978-1593859954
- 8) Sheila Greene , Diane Hogan 2005 Researching Children's Experience Publications. Ltd
- 9) Clarkson, Julia Cassim, and Roger Coleman, 2007 , Design for Inclusivity: A Practical Guide to Accessible, Innovative and User-Centred Design, Publishing. Ltd



عنوان درس به فارسی: مطالعه فرهنگی و بستر های بومی اسباب بازی		عنوان درس به انگلیسی: Cultural study and native toy contexts	
نوع درس و واحد			
پایه ☐	نظری ☒	سمینار و روش های ارائه	
تخصصی اجباری ☐	عملی ☐	-	
تخصصی اختیاری ☒	نظری-عملی ☐	۲	
رساله / پایان نامه ☐		۳۲	
		تعداد واحد:	
		تعداد ساعت:	

اگر واحد عملی دارد، چه نوع آموزش تکمیلی نیاز است؟: سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

الف) هدف کلی:

- آشنایی و شناخت ظرفیت های موجود در فرهنگ مناطق مختلف ایران.
- شناخت بازی های بومی و محلی.
- شناخت ظرفیت های موجود در ادبیات داستانی دینی، ملی و آشنایی با شعر، داستان و آثار مکتوب دیگری که در پیوند با کودک و نوجوان در ایران پدید آمده است.

ب) اهداف ویژه:

- آشنایی با تاثیر فرهنگ و ویژگی های فرهنگی در طراحی اسباب بازی.
- آشنایی با فرهنگ و ادبیات غنی ایران و توانایی استفاده از آنها در طرح ها و ایده ها
- استفاده از مولفه ها و عناصر فرهنگی ایرانی و اسلامی و ارائه پیشنهادات نوآورانه در طراحی اسباب بازی
- شناسایی اسباب بازی های بومی مناطق مختلف ایران و ارائه پیشنهاداتی برای توسعه و یا احیا آنها

پ) مباحث یا سرفصل ها:

۱. آشنایی با ارزش های سنتی و فرهنگی ایران
۲. آشنایی با رویکرد بومی گرایی در فرایند طراحی اسباب بازی
۳. آشنایی با هویت فرهنگی و نقش آن در طراحی اسباب بازی
۴. آشنایی با بازی های بومی و محلی مناطق مختلف ایران
۵. بررسی دستمایه های داستانی از زندگی معصومین و قرآن کریم
۶. بررسی و معرفی مجموعه های فراهم آمده از ادبیات عامه ایرانیان
۷. شناخت عناصر داستان کودک
۸. اساطیر ایران و ادبیات کودک

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

مجموعه مطالب و رؤوس سرفصل توسط مدرس ارائه شده و دانشجویان موظفند در قالب تمرین های کلاسی متناسب با مباحث مطرح شده در کلاس با هدایت و نظارت استاد درس علاوه بر ارائه های مستمر کلاسی، یک ارائه پایانی نیز داشته باشند.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۶۰ درصد
آزمون پایان نیم سال ۴۰ درصد (تحويل کار نهایی)

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین های کلاسی و ابزار لازم برای ارائه های نرم افزاری



چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:

- ۱) کلینی، محمد بن یعقوب بن اسحاق. ۱۳۹۰. فروغ کافی جلد ششم. قم: موسسه تحقیقات و نشر معارف اهل البیت(ع).
- ۲) ذولفقاری، حسن. ۱۳۹۷. زبان و ادبیات عامه ایران. تهران: انتشارات سمت.
- ۳) دیندار، محمد. ۱۳۹۴. نقش اسباب بازی در تربیت و فرهنگ کودک. تهران: دلیل آفتاب.
- ۴) هوش ور، زردشت. ۱۳۹۴. دانشنامه اسباب بازی های طهران قدیم. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- ۵) اشرف نظری، علی. ۱۳۹۰. فرهنگ هویت و تمدن از چشم انداز ایران فرهنگی. تهران: انتشارات موسسه مطالعات ملی، تمدن ایرانی
- ۶) سرافراز، حسین. ۱۳۸۷. در تعریف فرهنگ ایرانی. تهران: انتشارات آگاه.
- ۷) رضوانفر، مرتضی. ۱۳۹۰. بازی های بومی و محلی ایران. تهران: انتشارات آبادیوم.
- ۸) محمدی، محمد هادی و قایینی، زهره. ۱۳۸۳-۱۳۸۰. تاریخ ادبیات کودک ایران. جلد ۷. تهران: نشر چیستا.
- ۹) کریمی، محمود و کاموس، مهدی. ۱۳۸۲. مبانی ادبیات کودک و نوجوان (ادبیات دینی کودک و نوجوان) جلد ۳. تهران: انتشارات آرون.
- ۱۰) مارزلف، اولریش. ۱۳۷۶. طبقه بندی افسانه های ایرانی. ترجمه کیکاووس جهانداری، انتشارات سروش.

منابع لاتین:

- 1- Julier ,Guy(2006), From Visual Culture to Design Culture, Design Issues: Vol. 22, No. 1,
- 2- Kidd, W.(2002), Culture and identity, Palgrave, Basingstoke.
- 3- Religion, childrens literature and modernity. R. ghesquiere etl.(eds). Leuven: leuvene university press.2003.
- 4- The stories children tell, making sense of the narratives of childhood, suzan engel, usa: freeman and company,1995.



عنوان درس به فارسی:		نقد و نشانه شناسی اسباب بازی	
عنوان درس به انگلیسی:		Criticism and semiotics of toys	
دروس پیش نیاز:		سمینار و روش های ارائه	
دروس هم نیاز:		-	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اجباری	تخصصی اختیاری
تعداد ساعت:	۳۲	پایه	نظری
		رساله / پایان نامه	عملی

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

- آگاهی دانشجویان از مبانی نظری و روش های نقد طرح محصولات صنعتی.
- آشنایی با مفاهیم نماد، نشانه، تعریف نماد شناسی تطبیقی و نشانه شناسی

اهداف ویژه:

- ارتقاء توانایی دانشجویان برای نقد طرح اسباب بازی و بازی و نگارش متون نقادانه
- رسیدن به دیدی همه جانبه در مورد محصولات تولید شده در بازار
- توانایی شناخت و تحلیل ارتباط نمادها، نشانه ها و مفاهیم، احساسات، ارزشها و تصوراتی که کاربران و مفسران و تاویل گران به آنها نسبت میدهند

پ) مباحث یا سرفصل ها:

- نقد چیست؟ تفاوت و ارتباط بررسی نقادانه و علم، زیباشناسی، فلسفه هنر و تاریخ نگاری
- نقد ارزیابانه
- نقد تشریحی
- نقد تجویزی
- نقد تحلیلی - علمی
- پیشینه تحول جایگاه هنرمند و شکل گیری رویکرد رمانتیک در نقد
- نقد ادبی نو
- صورت گرایی روسی
- صورت گرایی در هنرهای تجسمی
- نقدهای گشتالت (روش استاد مدارایی)
- نقد خوانشی
- مبانی نظری نقد های پس از مدرنیسم
- پیشینه و مبانی نشانه شناسی
- نقد متن محور: ساختارگرایی
- نقد زمینه محور: پساساختارگرایی
- نقد زمینه محور: مطالعات فرهنگی
- معیارها، شاخص ها و شیوه های وزن دهی به آنها در فرایند طراحی اسباب بازی
- تعاریف نماد، نشانه
- نماد شناسی تطبیقی
- اسطوره و نماد
- دین و نماد



• ادبیات و نماد

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- تعریف تمرین های کلاسی مستمر در طول برگزاری جلسات طی مدت نیمسال تحصیلی
- آزمون ها و پرسش های مستمر در طول ترم
- نگارش یک متن نقادانه در رابطه با یک یا چند محصول و ارائه در کلاس

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیمسال	۴۰ درصد
آزمون ها و پرسش های مستمر در طول ترم	۲۰ درصد
آزمون نهایی پایان نیمسال تحصیلی	۴۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات فناوری آموزش هوشمند و اقلام مورد نیاز جهت نمایش اسلاید الکترونیکی شامل رایانه و پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:

۱. مطهری، محمد رضا. ۱۳۹۵. راهنمای انتخاب اسباب بازی (با تاکید بر روانشناسی بازی)، تهران: شرکت نشر البرز.
۲. احمدی، بابک. ۱۳۸۰. ساختار و هرمنوتیک. تهران: گام نو.
۳. ادمز، لاری اشنایدر. ۱۳۹۴. درآمدی بر روش شناسی های هنر. با ترجمه شهریار وقفی پور. تهران: مینوی خرد.
۴. امرایی، بابک. ۱۳۹۲. پسامدرن و طراحی فراصنعتی. تبریز: دانشگاه هنر اسلامی تبریز.
۵. برت، تری. ۱۳۹۲. نقد هنر. با ترجمه کامران غبرایی. تهران: کتاب نشر نیک.
۶. برتنز، یاهانس ویلم. ۱۳۸۸. نظریه ادبی (مقدمات). با ترجمه فرزانه سجودی. تهران: آهنگ دیگر.
۷. چندلر، دانیل. ۱۳۸۷. مبانی نشانه شناسی. با ترجمه مهدی پارسا. تهران: سوره مهر.
۸. سیمون، راجر. ۱۳۸۴. "نقد." در دانشنامه زیباشناسی، توسط بريس گات و دومنيك مك آيور لوپس، با ترجمه گروه مترجمان، ۲۴۱-۲۲۹. تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.
۹. قره باغی، علی اصغر. ۱۳۹۷. هنر نقد هنری. تهران: سوره مهر.
۱۰. مقدم، نسرين. ۱۳۸۸. "فرایند شناسایی محصول نشانه شناسی و معنی شناسی محصول (مطالعه موردی: ظروف چای ساز)." هنرهای زیبا ۳۷: ۷۷-۸۶.
۱۱. سجودی، فرزانه، نشانه شناسی کاربردی، ۱۳۹۸، تهران، علم

منابع لاتین:

1. Hjelm, Sara Ilstedt. 2002. Semiotics in product design. Stockholm: CID.
2. Forms of Symbolic Action, Introduction in: forms of symbolic Action, v. Turner. 1969. Spencer, R. F. (ed) Seattle & Londo
3. Anthropologie Sociale, Ethnosociologie religious, J. Goetz, 1971, rome, Gregorian. uni, press



عنوان درس به فارسی: اسباب بازی در دنیای امروز			عنوان درس به انگلیسی: Toys in today's world	نوع درس و واحد
دروس پیش نیاز:			-	پایه ☐ نظری ☒
دروس هم نیاز:			-	تخصصی اجباری ☐ عملی ☐
تعداد واحد:			۲	تخصصی اختیاری ☒ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:			۳۲	رساله / پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☒ کارگاه ☐ موارد دیگر:

الف) هدف کلی:

شناخت حیطه های مرتبط با طراحی اسباب بازی و نگاهی به گذشته، حال و آینده.

ب) اهداف ویژه:

دانشجویان در پایان دوره باید قادر باشند خطوط شکل گیری و نگاه تاریخی در حوزه اسباب بازی در جهان خواهند داشت و تغییرات مختلف در سال های گذشته را ترسیم کنند.

پ) مباحث یا سرفصل ها:

۱. آشنایی با رویکرد های مدرن و روش های جدید در طراحی و تولید اسباب بازی
۲. بررسی نقش سینما ، تلویزیون و رسانه در طراحی و تولید اسباب بازی ها
۳. آشنایی با گرایش ها و تحصیلات مرتبط با اسباب بازی و طراحی آن در سایر کشورها
۴. آشنایی با بازی های رومیزی و فکری
۵. آشنایی با طراحان به نام در زمینه اسباب بازی
۶. آشنایی با شرکت های موفق بین المللی تولید کننده اسباب بازی
۷. آشنایی با امکانات و تکنولوژیک و مواد جدید در صنعت اسباب بازی
۸. آشنایی با حیطه های مرتبط با طراحی اسباب بازی نظیر فرهنگ، تمدن و معماری
۹. آشنایی با رسانه های مرتبط با مباحث بازی و اسباب بازی نظیر کتب، مجلات ، سایتها

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال ۶۰ درصد
آزمون پایان نیم سال ۴۰ درصد

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین های کلاسی و ابزار لازم برای ارائه های نرم افزاری

چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:



۱. ک. لو، نورمن، ۱۳۹۶. بازی‌ها و اسباب بازی‌ها در آموزش علوم و فناوری، ترجمه اسماعیل اولی و حمیده حقیقت، تهران: انتشارات انجمن معلمان
۲. سازمان همیاری اشتغال دانش آموختگان (جهاد دانشگاهی). ۱۳۹۰. تولید اسباب بازی و عروسک. تهران: موسسه کار و تامین اجتماعی.
۳. نیک رهی، مجتبی و همکاران. ۱۳۹۷. نقش اسباب‌بازی‌های تولید غرب در جنگ نرم. تهران: فانوس دنیا.
۴. سلیقه دار، لیلا و همکاران. ۱۳۹۵. اسباب‌بازی‌های مزاحم! ۴۰ نکته راهنمای والدین برای خرید اسباب‌بازی و سرگرمی‌های امروزی. تهران: پیشگامان پژوهش مدار.

منابع لاتین:

1. Dreyfuss, H.(2003) Designing for People, ALL worth Press.
2. Norman, D. (2002) The Design of Everyday Things, Basic Books Press.



عنوان درس به فارسی: کار آفرینی در اسباب بازی			عنوان درس به انگلیسی: Entrepreneurship in toys	نوع درس و واحد
دروس پیش نیاز:			سمینار و روش های ارائه	پایه ☐ نظری ☒
دروس هم نیاز:			-	تخصصی اجباری ☐ عملی ☐
تعداد واحد:			۲	تخصصی اختیاری ☒ نظری-عملی ☐
تعداد ساعت:			۳۲	رساله / پایان نامه ☐

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با مفاهیم کارآفرینی

اهداف ویژه:

دانشجویان در پایان دوره باید قادر باشند:

- پس از بررسی شرایط تولید در جهان و ایران شرایط موجود را شناخته و منطق تولید در ایران را برای خود ترسیم کنند.
- طرح کسب و کار خود و نحوه استراتژی ورود محصولات طراحی شده اسباب بازی را ترسیم کنند
- بتوانند برای طراحی خود فرایند تولید را ترسیم نموده و حاشیه سود و نقطه سریر را ترسیم کنند
- با شیوه های بازاریابی و بازار سازی در محصولات اسباب بازی در ایران آشنا شده و آنها را تمرین کنند.
- نحوه ثبت و قوانین و مقررات حاکم بر ثبت و مالکیت طرح های اسباب بازی و مجوز های تولید را بدانند.

پ) مباحث یا سرفصل ها:

۱. مفاهیم و تعاریف کارآفرینی
۲. انواع کارآفرینی (سازمانی، شرکتی، مستقل، تقلیدی، اکتسابی و فرصت گرایانه)
۳. فرایند کارآفرینی
۴. راهبرد های کارآفرینی
۵. رویکردهای رفتاری در کارآفرینی (روانشناسی کارآفرینی)
۶. انواع کسب و کار و اهداف و چگونگی برنامه ریزی در کسب و کار
۷. روش های راه اندازی کسب و کار
۸. تحلیل و امکان سنجی
۹. نحوه تهیه برنامه کسب کار (Business Plan)
۱۰. مدیریت کسب و کار
۱۱. انواع ریسک در کار آفرینی و نحوه مدیریت آنها
۱۲. توسعه ایده به منظور رسیدن به سود آوری
۱۳. برنامه ریزی برای فروش محصول (محصول می تواند نرم افزاری یا سخت افزاری باشد)
۱۴. کار آفرینی و اینترنت
۱۵. نحوه تنظیم قرار داد و قرارداد های بیمه
۱۶. همزمان دانشجوی جهت تهیه برنامه کسب و کار (Business Plan) روی یکی از پروژه های انجام شده در طول تحصیل و پیشبرد پروژه مذکور به سمت یک فعالیت کار آفرینی همراه با سود آوری هدایت میشود.
۱۷. اقتصاد اسباب بازی در ایران و چالش های آن
۱۸. کار آفرینی در اسباب بازی و شناخت چالش ها و فرصت های صنعت اسباب بازی



۱۹. بوم کسب و کار (شناخت مشتری، مزیت ها و تمایزات، استراتژی های ورود به بازار، ریسک ها، نحوه سودآوری، طراحی سیستم های فروش و توزیع)

۲۰. نحوه تنظیم قرار داد و تفاهم نامه در کسب و کار

۲۱. بازاریابی و بازار سازی و کارآفرینی در دنیای دیجیتال

(ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- تعریف تمرین های کلاسی مستمر در طول برگزاری جلسات طی مدت نیمسال تحصیلی

- آزمون ها و پرسش های مستمر در طول ترم

(ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیمسال ۵۰ درصد فعالیت کلاسی

آزمون پایان نیمسال ۵۰ درصد آزمون پایان ترم

(ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات فناوری آموزش هوشمند و اقلام مورد نیاز جهت نمایش اسلاید الکترونیکی شامل رایانه و پروژکتور

(چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:

۱. احمد پور داریانی، محمود، کارآفرینی (تعاریف، نظریات و الگوها)، ناشر مولف با همکاری شرکت پردیس ۵۷، تهران، ۱۳۷۹

۲. احمد پور داریانی، محمود داریانی مقیمی، سید محمد، مبانی کار آفرینی، نشر فراندیش، تهران، ۱۳۸۵

۳. صمد آقایی، جلیل، خلاقیت جوهره کار آفرینی، ناشر مرکز کار آفرینی دانشگاه تهران، تهران، ۱۳۸۵

۴. فرهنگی، علی اکبر، کارآفرینی (مفاهیم، نظریه ها، مدل ها و کاربردها)، نشر موسسه کار و تامین اجتماعی، تهران، ۱۳۸۶

۵. هاشمی، حمید، کارآفرینی و فناوری های پیشرفته (مجموعه مقالات)، نشر دانشگاه تهران، تهران، ۱۳۸۲

منابع لاتین:

1. Bhldt, A., Sahlman, W., Stancil, J. and Rock, A., (1999) Harvard Business Review on Entrepreneurship, Harvard Business School Press, USA
2. Calagione, S. (2006) Brewing up a Business: Adventures in Entrepreneurship from the Founder of Dogfish Head Craft Brewery, Wiley press
3. Chandan, J.S (1998) Management: Concepts and Strategies, Vikas Publishing, New Delhi
4. David, H. (2002) Entrepreneurship: New Venture Creation, Prentice- Hall, New York
5. Drucher, P. (2006) Innovation and Entrepreneurship, Collins Business
6. Shsne, S. (2008) The Illusions of Entrepreneurship: The costly myths that entrepreneurs, investors, and policy makers live by, Yale University Press, USA



عنوان درس به فارسی: روانشناسی بازی و نظریه های رشد			عنوان درس به انگلیسی:
نوع درس و واحد		Game Psychology and Growth Theories	
پایه ☐	نظری ☒	سمینار و روش های ارائه	
تخصصی اجباری ☐	عملی ☐	-	
تخصصی اختیاری ☒	نظری-عملی ☐	۲	تعداد واحد:
رساله / پایان نامه ☐		۳۲	تعداد ساعت:

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☐ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☐ موارد دیگر:

هدف کلی:

- آشنایی با ویژگیهای مراحل مختلف رشد جسمانی، روانی و اجتماعی.
- تبیین مفهوم کودکی و نوجوانی و بررسی نظریه ها و مدل های مطرح در این زمینه و شناخت نظریه های بازی.

اهداف ویژه:

- آشنایی با مراحل رشد و نیازهای هر مرحله رشدی
- آشنایی انواع نظریه های رشد و توانایی استفاده از آنها در پیشنهادهای طراحی
- یادگیری ساختار روشهای تفکر و یادگیری
- شناخت انواع دسته بندی اسباب بازی و توانایی مشخص نمودن جایگاه طرح ها در دسته های مختلف

پ) مباحث یا سرفصل ها:

۱. نظریه های رشد و تقسیم بندی مراحل رشدی از دیدگاه های مختلف
۲. مراحل یادگیری
۳. مفاهیم و نظریه های بازی و روانشناسی بازی
۴. نقش اسباب بازی در ابعاد رشدی کودک
۵. بررسی دیدگاه های اسلامی در فلاسفه تعلیم و تربیت اسلامی در خصوص کودک ، دوران کودکی و بازی
۶. بازی درمانی

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

- تعریف تمرین های کلاسی مستمر در طول برگزاری جلسات طی مدت نیمسال تحصیلی
- آزمون ها و پرسش های مستمر در طول ترم

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- فعالیت های کلاسی در طول نیمسال
- ۵۰ درصد فعالیت کلاسی
- آزمون پایان نیمسال
- ۵۰ درصد آزمون پایان ترم

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات فناوری آموزش هوشمند و اقلام مورد نیاز جهت نمایش اسلاید الکترونیکی شامل رایانه و پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی:

منابع فارسی:

۱. قرآن و نهج البلاغه



۲. فرهنگ، عبدالحسن. ۱۳۹۶. روانشناسی رشد. تهران: پوران پژوهش.
۳. فروهر، امین و همکاران، ۱۳۹۷. کودکان و اسباب بازی ها: با تاکید بر روانشناسی. تهران: پژوهش های دانشگاه.
۴. جعفری، مهوش، ۱۳۹۵. بازی تغییر و تحول. تهران: نشر تولید علم.
۵. زیگلر، ر. و واگنرآلیبالی، م. (۲۰۰۵). تفکر کودکان: روان شناسی رشد کودکان. ترجمه و تلخیص: سیدکمال خرازی (۱۳۸۷). چاپ دوم، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
۶. شفیع آبادی، عبدالله. ۱۳۷۸. راهنمایی و مشاوره کودک (مفاهیم و کاربردها). چاپ نوزدهم، تهران: انتشارات سمت.
۷. مهجور، سیامک رضا. ۱۳۹۲. روان شناسی بازی. چاپ دوم، تهران: انتشارات ویرایش.
۸. هرگنهان، بی آر و آلسون، متیو اچ. (۲۰۰۵). مقدمه ای بر نظریه های یادگیری. ترجمه: علی اکبر سیف (۱۳۸۵). چاپ نهم، تهران: نشر دوران.
۹. عطاران، محمد. (۱۳۷۱)، آرا مربیان بزرگ مسلمان در باره تربیت کودک، چاپ سوم، انتشارات مدرسه.
۱۰. سیف، علی اکبر. ۱۳۹۷. روانشناسی پرورشی نوین: روانشناسی یادگیری و آموزش. انتشارات دوران.
۱۱. کرپ، هاروی. (۱۳۹۷)، شادترین کودک محله: روانشناسی تربیت کودکان نوپا. ترجمه: طاهره یراقچی (۱۳۹۷). تهران: کتاب پنجره.
۱۲. عارفی، مرضیه. ۱۳۹۲، روانشناسی رشد، مسائل پیرامون نوجوانی. تهران: انتشارات آیدین

منابع لاتین:

1. Slee, PH and Shute, R.(2003), Child development: thinking about theories, great Britain: Amold.



عنوان درس به فارسی: مواد و روش های تولید			نوع درس و واحد
عنوان درس به انگلیسی: Materials and Manufacturing Methods			
دروس پیش نیاز:			پایه ☐ نظری ☐
دروس هم نیاز:			تخصصی اجباری ☐ عملی ☐
تعداد واحد:	۲	تخصصی اختیاری ☒ نظری-عملی ☒	
تعداد ساعت:	۴۸	رساله / پایان نامه ☐	

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی ☒ آزمایشگاه ☐ سمینار ☐ کارگاه ☒ موارد دیگر:

هدف کلی:

آشنایی با مواد و روش های تولید پیشرفته در صنعت اسباب بازی

اهداف ویژه:

- یادگیری تکنیک های انتخاب مواد براساس نیازهای طراحی و تولید محصول.
- آشنایی با فرآیندهای نوین تولید اسباب بازی در دنیا.
- یادگیری تحلیل های مربوط به تأثیر محدودیت ها در انتخاب مواد و روش تولید در طراحی محصول.
- درک اهمیت انتخاب صحیح مواد و روش های تولید اسباب بازی
- آشنایی با فناوری ها و امکانات موجود در ایران در زمینه تولید اسباب بازی

پ) مباحث یا سرفصل ها: (۸ تا ۱۲ مورد را ذکر نمایید)

۱. رویکردهای انتخاب مواد در طراحی محصول؛
۲. انتخاب مواد و تأثیر آن در روند طراحی محصول؛
۳. روش های تولید مرسوم و روش های نوین در تولید محصول؛
۴. رویکردهای انتخاب روش ساخت در طراحی محصول؛
۵. محدودیت ها و انتخاب مواد و روش ساخت در طراحی و تولید محصول؛
۶. عوامل مؤثر در انتخاب مواد و روش های ساخت جایگزین؛
۷. مواد پیشرفته و تکنولوژی های نوین تولید؛
۸. تحلیل روابط انتخاب مواد و روش های ساخت با کیفیت محصول؛
۹. مواد هوشمند و تولید هوشمند؛
۱۰. مواد و روش های تولید در آینده.

ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:

مباحث سرفصل در کلاس با همکاری دانشجویان و بصورت موضوعات هفتگی ارائه می گردد و همزمان تمرین های مرتبط با مباحث ارائه شده بصورت هفتگی انجام و مرحله به مرحله تکمیل می گردد. تمرین های کلاسی براساس موضوعات درسی انتخاب و بصورت کوتاه مدت انجام می گیرد. در صورت لزوم از ارائه های مشترک با دانشجویان و اساتید سایر رشته های مرتبط جهت تکمیل مباحث درسی، استفاده گردد.

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

فعالیت های کلاسی در طول نیم سال
۶۰ درصد فعالیت کلاسی
آزمون پایان نیم سال
۴۰ درصد آزمون پایان ترم

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

فضای آموزشی متناسب با انجام تمرین های عملی طراحی در کلاس و ابزار لازم برای ارائه های نرم افزاری و کارهای عملی تحت نظارت
چ) فهرست منابع پیشنهادی: (۳ تا ۵ مورد را ذکر نمایید)



1. Michael F. Ashby, Kara Johnson, "Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design", Butterworth-Heinemann's, 2014.
2. Michael F. Ashby, "Materials Selection in Mechanical Design", Fifth Edition, Butterworth-Heinemann's, London, 2016.
3. Myer Kutz (Editor), "Handbook of Materials Selection", John Wiley & Sons, New York, 2002.
4. Andrew Y. C. Nee, "Handbook of Manufacturing Engineering and Technology", Springer, 2014.
5. Muammer Koç, Tuğrul Özel, "Modern Manufacturing Processes", John Wiley & Sons, New York, 2020.
6. Mikell P. Groover, "Fundamentals of Modern Manufacturing: Materials, Processes, and Systems, 4th Edition", John Wiley & Sons, New York, 2010.
7. Swedish Wooden Toys Author: Amy F. Ogata-Susan Weber
Publisher: Yale University Press (August 26, 2014) ISBN-10: 0300200757
8. We Are Paper Toys: Print-Cut-Fold-Glue-Fun Author: Louis Bou
Publisher: Harper Design (June 15, 2010) ISBN-10: 0061995126
9. The Blockbuster Toy!: How to Invent the Next Big Thing Author: Gene Del Vecchio
Publisher: Pelican Publishing (September 30, 2003)
10. We Are Indie Toys: Make Your Own Resin Characters Author: Louis Bou
Publisher: Harper Design (February 25, 2014) ISBN-10: 0062293435
11. Materials for Design Author: Chris Lefteri
Publisher: Laurence King Publishing; Reprint edition (June 3, 2014) ISBN-10: 1780673442
12. The Design of Childhood: How the Material World Shapes Independent Kids
Author: Alexandra Lange Publisher: Bloomsbury Publishing; 1 edition (, 2018) ISBN: 1632866358
13. Art of Vinyl Toys Author: Josep M. Minguet
ISBN-10: 841582961



عنوان درس به فارسی:		زبان تخصصی	
عنوان درس به انگلیسی:		Technical language	
دروس پیش نیاز:		-	
دروس هم نیاز:		-	
تعداد واحد:	۲	تخصصی اجباری	نظری
تعداد ساعت:	۳۲	تخصصی اختیاری	عملی
		رساله / پایان نامه	نظری-عملی

نوع آموزش تکمیلی عملی (در صورت نیاز): سفر علمی □ آزمایشگاه □ سمینار □ کارگاه □ موارد دیگر:

هدف کلی:

- آشنایی با کاربرد های زبان انگلیسی در گرایش های تخصصی یا حرفه ای رشته ی طراحی صنعتی از طریق فراگیری واژگان تخصصی **Specialist Vocabulary** در خواندن، نوشتن، صحبت کردن و شنیدن

اهداف ویژه:

- اگر چه هدف این درس آموزش مفاهیم عمومی و گرامر زبان انگلیسی نیست، دانشجویان از طریق بحث های اصلی کلاس در این قسمت نیز تقویت می شوند.

پ (مباحث یا سرفصل ها):

- خواندن
 - خواندن مقاله ها و یا کتاب های مرتبط با طراحی اسباب بازی (گسترش دایره لغات، فراگیری ساختارها و ترکیب های زبان انگلیسی)
 - نوشتن
 - نوشتن چکیده مقاله یا رساله (Abstract)
 - نوشتن شرح محصول (Product Description)
 - نوشتن دستور طراحی (Design Brief)
 - نوشتن e-mail و طرح در خواست
 - نوشتن اتوبیوگرافی حرفه ای (CV)
 - صحبت کردن
 - توضیح و تشریح طراحی یک محصول در سمینار های کوتاه کلاسی
 - شنیدن
 - دیدن و شنیدن سخنرانی ها و ویدئوهای مرتبط با طراحی اسباب بازی به زبان انگلیسی
- (ت) راهبردهای تدریس و یادگیری متناسب با محتوا و هدف:
- تعریف تمرین های کلاسی مستمر در طول برگزاری جلسات طی مدت نیمسال تحصیلی

ث) راهبردهای ارزشیابی (پیشنهادی):

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| فعالیت های کلاسی در طول نیمسال | ۵۰ درصد فعالیت کلاسی |
| آزمون پایان نیمسال | ۵۰ درصد آزمون پایان ترم |

ج) ملزومات، تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای ارائه:

تجهیزات فناوری آموزش هوشمند و اقلام مورد نیاز جهت نمایش اسلاید الکترونیکی شامل رایانه و پروژکتور

چ) فهرست منابع پیشنهادی:



1. Design Dictionary (Board of International Research in Design) Author: Michael Erlhoff Publisher: Birkhäuser Architecture; 1 edition (December 7, 2007) ISBN-10: 3764377399
2. Loughed, L. (2002) Business Correspondence, 2nd Edition, Pearson Education
3. Williams, E. J. (2008) Presentations in English: Student's Book DVD Pack, Mcmillam Education

