

دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی کرمانشاه-دانشکده پیراپزشکی
گروه فناوری اطلاعات سلامت

عنوان درس: سلامت دیجیتال
مخاطبان: دانشجویان ترم اول کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات سلامت
تعداد واحد: ۲ واحد (نظری) (۵۰٪ سهم استاد) ساعت پاسخگویی به سوالات فراگیر: روزهای دوشنبه ۱۴-۱۲
زمان ارائه درس: ساعت ۱۵:۱۰-۱۵:۰۸، روزهای یکشنبه، نیم سال اول ۱۴۰۴ - ۱۴۰۳
مدرس: سمیه پایدار، دکتری مدیریت اطلاعات سلامت پیش نیاز: ندارد

هدف کلی درس: آشنایی فراگیران با مفاهیم و کاربردهای سلامت دیجیتال و فناوری های مرتبط با آن
اهداف کلی جلسات:

- ۱- زنجیره بلوکی (Blockchain)
- ۲- بیمارستان های دیجیتال (Digital hospital)
- ۳- پوشیدنی های هوشمند (Wearable Technology)
- ۴- رایانش ابری (Cloud Computing)
- ۵- آشنایی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR)، واقعیت افزوده (Augmented Reality-AR) و ترکیبی (Mixed Reality-MR)
- ۶- آشنایی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR)، واقعیت افزوده (Augmented Reality-AR) و ترکیبی (Mixed Reality-MR) (ادامه)
- ۷- آشنایی با مبانی بازی سازی (Game Development) شامل: بازی های جدی، انواع موتورهای بازی سازی (Game Engine)، سناریو نویسی و هدفمندسازی مفاهیم به وسیله مفاهیم متحرک، نرم افزارهای مرتبط
- ۸- آشنایی با اصول پذیرش فناوری و تغییر رفتار (Persuasive Technology and Behavior Change)

اهداف ویژه به تفکیک اهداف کلی هر جلسه:

هدف کلی جلسه اول: زنجیره بلوکی (Blockchain)
اهداف ویژه:

- با مفهوم زنجیره بلوکی آشنا گردد.
- ویژگی های زنجیره بلوکی را بیان کند.
- انواع زنجیره بلوکی را بیان کند.
- با کاربرد زنجیره بلوکی در نظام سلامت آشنا گردد.

هدف کلی جلسه دوم: بیمارستان های دیجیتال (Digital hospital)
اهداف ویژه:

- با مفهوم بیمارستان هوشمند آشنا گردد.
- اهداف بیمارستان های هوشمند را بیان کند.

- اجرای بیمارستان های هوشمند را شرح دهد.
- مزایای بیمارستان های هوشمند را توضیح دهد.
- با نمونه هایی از بیمارستان های هوشمند آشنا گردد.

هدف کلی جلسه سوم: پوشیدنی های هوشمند (Wearable Technology)

اهداف ویژه:

- با مفهوم پوشیدنی های هوشمند آشنا گردد.
- انواع پوشیدنی های هوشمند را بیان کند.
- ریسک های پوشیدنی های هوشمند را شرح دهد.
- حوزه های کاربردی پوشیدنی های هوشمند در نظام سلامت را شرح دهد.

هدف کلی جلسه چهارم: رایانش ابری (Cloud Computing)

اهداف ویژه:

- با مفهوم رایانش ابری آشنا گردد.
- ویژگی های رایانش ابری را بیان کند.
- مزایای و معایب رایانش ابری را بیان کند.
- حوزه های کاربردی یارانش ابری در نظام سلامت را شرح دهد.

هدف کلی جلسه پنجم: آشنائی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR)، واقعیت افزوده (Augmented

Reality-AR) و ترکیبی (Mixed Reality-MR)

اهداف ویژه:

- با مفهوم واقعیت مجازی آشنا گردد.
- با مفهوم واقعیت افزوده آشنا گردد.
- با مفهوم واقعیت ترکیبی آشنا گردد.
- اجزای واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیبی آشنا گردد.

هدف کلی جلسه ششم: آشنائی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR)، واقعیت افزوده (Augmented

Reality-AR) و ترکیبی (Mixed Reality-MR)

اهداف ویژه:

- مزایای واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیبی را شرح دهد.
- معایب واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیبی را شرح دهد.
- حوزه های کاربردی واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیبی را در سلامت شرح دهد.
- سه مفهوم واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیبی را با همدیگر مقایسه نماید.

هدف کلی جلسه هفتم: آشنائی با مبانی بازی سازی (Game Development) شامل: بازی های جدی، انواع موتورهای بازی

سازی (Game Engine)، سناریو نویسی و هدفمندسازی مفاهیم به وسیله مفاهیم متحرک، نرم افزارهای مرتبط

اهداف ویژه:

- با مفهوم بازی سازی آشنا گردد.
- تاریخچه موتورهای بازی سازی را بیان کند.
- با انواع موتورهای بازی سازی آشنا گردد.
- اجزای یک موتور بازی سازی را شرح دهد.

هدف کلی جلسه هشتم: آشنایی با اصول پذیرش فناوری و تغییر رفتار (Persuasive Technology and Behavior)
(Change)

اهداف ویژه:

- با عوامل مؤثر بر پذیرش فناوری آشنا گردد.
- مدل پذیرش فناوری را فرا گیرد.
- اصول پذیرش فناوری را شرح دهد.

منابع:

1. Ma, Minhua, Jain, Lakhmi C., Anderson, Paul. Virtual, Augmented Reality and Serious Games for Healthcare. Last Edition
2. Riener R, Harders M. Virtual reality for rehabilitation. In Virtual Reality in Medicine. Springer, London; Last Edition
3. Furht, B., & Escalante, A. Handbook of Cloud Computing. New York: Springer. Last Edition.
4. Agarwal A, Henahan N, Somashekarappa V, Pandya AS, Kalva H, Furht B. A Cloud Computing Based Patient Centric Medical Information System. In Handbook of Cloud Computing. Springer, Boston, MA. Last Edition.
5. da Rosa Righi R, Alberti AM, Singh M. Blockchain Technology for Industry 4.0. Springer Singapore; Last Edition.

روش تدریس: سخنرانی، پرسش و پاسخ، ارائه کنفرانس در کلاس

وسایل آموزشی: وایت برد، پروژکتور، کامپیوتر، سامانه نوید

سنجش و ارزشیابی

آزمون	روش	سهم از نمره کل (بر حسب درصد)	تاریخ	ساعت
انجام تکالیف	پرسش و پاسخ	۱۰٪	طول ترم	
ارائه پروژه کلاسی	ارائه کنفرانس	۲۰٪		
آزمون پایان ترم	آزمون کتبی	۷۰٪	پایان ترم	طبق برنامه امتحانات

مقررات کلاس و انتظارات از دانشجو:

۱. دانشجویان بایستی سر ساعت مقرر، در کلاس حضور داشته باشند.
۲. ارسال به موقع تکالیف در نمره پایانی دانشجو موثر است.
۳. قبل از شروع هر جلسه، دانشجویان باید مطالب مربوط به جلسه قبل را مرور کرده، تمرینات اضافی ارائه شده را درک نموده و انجام دهند و با آگاهی در کلاس حضور داشته باشند.
۴. در صورت سه جلسه غیبت غیرموجه، دانشجو دیگر حق حضور در کلاس و امتحان پایان ترم را نداشته و بایستی درس را حذف نماید.
- ۵- استفاده از موبایل در کلاس ممنوع می باشد.

آیا این طرح درس برای اولین بار تدوین شده: بله خیر

تاریخ تحویل: ۱۴۰۳/۰۶/۱۲

نام و امضای مدرس: دکتر سمیه پایدار

تاریخ ارسال:

نام و امضای مدیر گروه: دکتر علی محمدی

تاریخ ارسال::

نام و امضای مسئول EDO دانشکده: آقای توحیدی نیا

جدول زمانبندی درس: سلامت دیجیتال

روز و ساعت جلسه: یکشنبه ۱۵:۱۰-۱۵:۰۸

مدرس	موضوع هر جلسه	تاریخ	جلسه
دکتر پایدار	زنجیره بلوکی (Blockchain)	۱۴۰۳/۰۸/۲۰	۱
	بیمارستان های دیجیتال (Digital hospital)	۱۴۰۳/۰۸/۲۷	۲
	پوشیدنی های هوشمند (Wearable Technology)	۱۴۰۳/۰۹/۰۴	۳
	رایانش ابری (Cloud Computing)	۱۴۰۳/۰۹/۱۱	۴
	آشنائی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR)، واقعیت افزوده (Augmented Reality-AR) و ترکیبی (Mixed Reality-MR)	۱۴۰۳/۰۹/۱۸	۵
	آشنائی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR)، واقعیت افزوده (Augmented Reality-AR) و ترکیبی (Mixed Reality-MR) (ادامه)	۱۴۰۳/۰۹/۲۵	۶
	آشنائی با مبانی بازی سازی (Game Development) شامل: بازی های جدی، انواع موتورهای بازی سازی (Game Engine)، سناریو نویسی و هدفمندسازی مفاهیم به وسیله مفاهیم متحرک، نرم افزارهای مرتبط	۱۴۰۳/۱۰/۰۲	۷
	آشنائی با اصول پذیرش فناوری و تغییر رفتار (Persuasive Technology and Behavior Change)	۱۴۰۳/۱۰/۰۹	۸

جدول بلوپرینت EDC

جدول بلوپرینت آزمون: سلامت دیجیتال نام استاد: دکتر سمیه پایدار رتبه علمی: استادیار گروه آموزشی: فناوری اطلاعات سلامت دانشکده: پیراپزشکی نیمسال تحصیلی: اول ۱۴۰۳-۱۴۰۴ تعداد سوال: ۲۴							
ردیف	عنوان محتوای آموزشی	مدت زمان آموزش (ساعت)	درصد زمان اختصاص داده شده	تعداد سؤالات	تعداد سؤالات مربوط به هر یک از سطوح اهداف یادگیری		
					حیطه ی شناختی	حیطه ی مهارتی	حیطه ی نگرشی
۱	زنجیره بلوکی (Blockchain)	۲	۱۲.۵	۳	۲	-	-
۲	بیمارستان های دیجیتال (Digital hospital)	۲	۱۲.۵	۳	۲	-	-
۳	پوشیدنی های هوشمند	۲	۱۲.۵	۳	۲	-	-
۴	رایانش ابری	۲	۱۲.۵	۳	۳	-	-
۵	آشنائی با مفاهیم و مبانی واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیبی	۴	۲۵	۵	۳	۲	-
۶	آشنائی با مبانی بازی سازی شامل: بازی های جدی، انواع موتورهای بازی سازی، سناریو نویسی و هدفمندسازی مفاهیم به وسیله مفاهیم متحرک، نرم افزارهای مرتبط	۲	۱۲.۵	۴	۳	۱	-
۷	آشنایی با اصول پذیرش فناوری و تغییر رفتار	۲	۱۲.۵	۳	۳	-	-

چک لیست ارزیابی طرح درس دوره (نیمسال) اعضای هیات علمی دانشگاه علوم پزشکی کرمانشاه

آیا جدول بلوپرینت در هنگام تدوین طرح درس استفاده نموده اید؟ بله خیر

نام درس: سلامت دیجیتال

نام و نام خانوادگی: دکتر سمیه پایدار

نیمسال تحصیلی: اول ۱۴۰۳-۱۴۰۴

نام دانشکده: پیراپزشکی

ردیف	موضوع	نمره کسب شده	نمره چک لیست
۱	مشخص بودن عنوان کلی درس و موضوع درس به هر قسمت ۲۵٪	۰/۵	۰/۵
۲	مشخص بودن مخاطبان	۰/۵	۰/۵
۳	مشخص بودن تعداد یا سهم استاد از واحد	۰/۵	۰/۵
۴	مشخص بودن زمان ارائه درس (روز ، ساعت، نیمسال تحصیلی)	۰/۵	۰/۵
۵	مشخص بودن دروس پیش نیاز	۰/۵	۰/۵
۶	مشخص بودن هدف کلی دوره	۱	۱
۷	مشخص بودن اهداف کلی جلسات (هر جلسه یک هدف)	۲	۲
۸	مشخص بودن اهداف ویژه به تفکیک اهداف کلی هر جلسه	۵	۵
۹	رعایت تعداد جلسات با توجه به میزان واحد درسی تفکیک اهداف ویژه	۲	۲
۱۰	مشخص بودن منابع مورد استفاده	۱	۱
۱۱	مشخص بودن روش تدریس	۱	۱
۱۲	مشخص بودن وسایل آموزشی	۱	۱
۱۳	مشخص بودن آزمون میان دوره برای ارزشیابی دانشجویان	۱	۱
۱۴	مشخص بودن آزمون پایان ترم برای ارزشیابی دانشجویان	۱	۱
۱۵	مشخص بودن مقررات کلاسی و انتظارات از دانشجو	۰/۵	۰/۵
۱۶	ضمیمه بودن جدول زمانبندی تکمیل شده درس	۲	۲
	نمره نهایی	۲۰	۲۰

پیشنهادات:

- امتیاز خودارزیابی توسط مدرس: ۲۰ نمره دهی و تایید ارزشیابی توسط مدیر گروه: ۲۰



- بازبینی و تایید نهایی

