
طرح جامع پژوهش دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دانشکده: چندرسانه ای

سال تدوین: ۱۳۹۶

"سازمان بدون استراتژی همانند کشتی بدون سکان است"

پیشگفتار

یکی از پنج محور اصلی چشم انداز ۲۰ ساله کشور در افق ۱۴۰۴ دستیابی به جایگاه اول علمی و فناوری در سطح منطقه تعریف و تعیین شده است. تجربه سالهای اخیر سازمانها از جمله دانشگاهها نشان می دهد که رسیدن به اهداف بزرگ و دور برد و پاسخگویی مستمر به نیازمندیهای مخاطبین و مشتریان در محیط های پرتلاطم، جز در سایه برنامه ریزی استراتژیک محقق نمی شود.

در این راستا، دانشکده چند رسانه ای در قالب فعالیتهای اجرایی، پژوهشی و تربیت نیروهای فرهیخته در زمینه های تولید بازی های رایانه ای، طراحی شبیه سازهای هوشمند، برنامه های کاربردی موبایل و وب، انیمیشن، واقعیت مجازی و افزوده، بازی های جدی و شناختی و تولید محتوای و فیلم و محصولات چند رسانه ای فعالیت دارد که با احترام به چشم انداز ۲۰ ساله کشور به افزایش و ترفیع ساختار علمی مشغول است.

چشم انداز پژوهشی دانشکده چندرسانه ای

کلیات چشم انداز پژوهشی دانشکده چندرسانه ای که بر مبنای رهنمودهای مقام معظم رهبری، اسناد بالادستی نظام جمهوری اسلامی ایران و رسالت پژوهشی دانشگاه هنر اسلامی تبریز تدوین شده است. با توجه به اهداف توسعه‌ای و ظرفیت‌های موجود در دانشکده چندرسانه‌ای در محورهای تدوین شده، بر تقویت الگوی زندگی ایرانی-اسلامی و حمایت از تولید سرمایه و کار ایرانی و لزوم انجام پژوهش‌های کاربردی و کارآفرین تاکید گردیده است. دانشکده چندرسانه‌ای با توجه به ساختار علمی خود لزوم استفاده از تکنولوژی‌های دیجیتال و مجازی به روز را در راس برنامه‌ها و فعالیت‌های خود قرار داده است.

۱- اهداف راهبردی پژوهش کلان دانشکده در سطح:

۱-۱ منطقه‌ای

- ایجاد ارتباط بین رشته ای در زمینه های صنعت، علوم پزشکی، علوم انسانی و اجتماعی
- بر پایی استارت آپ های حرفه ای در مجازی سازی و تولید محتوای دیجیتال در قالب ارزش های تاریخی فرهنگی منطقه
- ایجاد تفاهم نامه با دانشگاه ها و مراکز تخصصی استان و استان‌های همجوار در جهت تولید محتوای دیجیتال هنری و فن آوری‌های جدید
- بر پایی کارگاه‌های تخصصی تخصصی در راستای هنر دیجیتال

۱-۲ ملی

- ایجاد ارتباط پژوهشی با دانشگاه ها و مراکز علمی تحقیقاتی در جهت تولید محتوای ایرانی-اسلامی کشور
- عقد تفاهم نامه بین دانشکده با سازمان‌ها و وزارت خانه های ارتباطات، فرهنگ و ارشاد اسلامی، صنعت و معدن، مسکن و شهرسازی و وزارت و بهداشت و درمان
- تولید محتوا در زمینه های مناسب آیینی کشوری و رویداد های تاریخی فرهنگی ایرانی اسلامی و دفاع مقدس
- بر پایی جشنواره صنعت هنرهای دیجیتال و همراه

۱-۳ بین المللی

- تولید محتوای ترکی و آذری برای کشور های آذربایجان و ترکیه و ایجاد ارتباط فرهنگی و تکنولوژیکی با کشور های همسایه
- تولید محتوای ایرانی اسلامی به منظور تبلیغ و نشر فرهنگ ایرانی اسلامی برای جهان
- ایجاد ارتباط با مراکز علمی در راستای عقد تفاهم نامه های دانشگاهی و اجرایی کردن آنها

۲ - راهکارهای پیشنهادی جهت عملیاتی نمودن اهداف پژوهشی دانشکده در سطح:

۲-۱ منطقه ای

- برگزاری استارتاپ به منظور ایده های ناب بازی سازی تولید محتوا واقعیت افزوده و مجازی برای برپایی استارتاپ های تولید محتوای اسلامی تاریخی و فرهنگی منطقه ای
- عقد قرارداد با استانداری، مراکز صنعتی و دانشگاه های استان، دانشگاه علوم پزشکی و سازمان میراث فرهنگی و اداره ارشاد استان
- تولید محتوای بین رشته ای در پایان نامه های تحصیلات تکمیلی
- تکمیل و تجهیز کارگاه ها و آزمایشگاه های حرفه ای در جهت تولید محتوا در قالب شرکت های دانش بنیان

۲-۲ ملی

- عقد قرارداد و تفاهم نامه با سازمان های ذی صلاح در جهت بازپروری اطلاعات و محتوای جدید در بخش آموزش و پرورش و زیرساخت
- امضای قرارداد با سازمان فناوری اطلاعات و همراه اول و ایرانسل و رایتل در جهت تولید و فروش بازاریابی محصولات فرهنگی اطلاعاتی
- امضای قرارداد با مراکز نظامی و وزارت دفاع در جهت تولید و بازآفرینی و شبیه سازی محصولات جدید در بخش تجهیزات و محصولات و منابع دینی و ارزشی
- برگزاری جشنواره صنعت هنرهای دیجیتال به صورت دوسالانه بین المللی

۲-۳ بین المللی

- دوبلاژ محصولات هنرهای تولیدی کشور به زبان ترکی آذری و استانبولی
- تدوین و تولید دایره المعارف ایرانی اسلامی از زمان قبل از اسلام تا معاصر
- امضای تفاهم نامه با دانشگاه های کشور آذربایجان و ترکیه در جهت تبادل دانشجو و فناوری دیجیتال

- ایجاد ارتباط و تفاهم نامه با دانشگاه های اروپایی و آمریکایی و آسیا به منظور دستیابی به فناوری های دیجیتال به روز
- عقد تفاهم نامه با دانشگاه های آلمان به منظور تأسیس رشته موسیقی شناسی، راه اندازی کارگاه جلوه های صوتی و تأسیس آرشیو موسیقی

۲- محورهای پژوهشی دانشکده و اعضاء هیئت علمی

الف. علوم و فن آوری های صدا و تصویر دیجیتال

- جلوه های ویژه صوتی و تصویری
- تکنولوژی صدا و منظر صوتی و گفتار
- طراحی استودیوی حرفه ای
- پردازش تصویر

ب. طراحی، توسعه و تولید بازی های رایانه ای

- طراحی فنی و هنری بازی های رایانه ای
- بازی های رایانه ای مبتنی بر هوش مصنوعی
- بازی های جدی (درمانی، آموزشی، و سایر بازی های جدی)
- معماری بازی های رایانه ای
- موتورهای بازی
- بازی وار سازی
- بازی های شناختی

ج. مطالعه، طراحی، و تولید انیمیشن

- انیمیشن های دو بعدی و سه بعدی
- فناوری های ساخت انیمیشن
- موشن گرافیک
- طراحی کاراکتر
- طراحی فضا

د. فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده

- فناوری های واقعیت افزوده و واقعیت مجازی
- برنامه های کاربردی مبتنی بر واقعیت مجازی و واقعیت افزوده

ه. شبیه‌سازی و مدل‌سازی

- سامانه های هوشمند
- مدل‌سازی و شبیه‌سازی انواع سامانه ها
- شبیه‌سازی حرکت انسان
- مدل‌سازی معماری و شهری
- مدل‌سازی ذهنی از بناهای از میان رفته
- اینترنت اشیا
- محاسبات عاطفی
- GIS و مدل‌سازی تصویر های هوایی
- مدل‌سازی سه بعدی محصول و بافت و افزایش واقعیت‌گرایی
- تناظر تصاویر برای ایجاد مدل‌های سه بعدی
- بینایی ماشین
- شبیه‌سازی تعاملی محیط‌های انسانی و بافت‌های شهری

ی. موسیقی‌شناسی

- مطالعات موسیقی‌های مردمی و آئینی
- تأسیس رشته موسیقی‌شناسی
- جمع‌آوری فرهنگ‌های موسیقیایی در سطح آذربایجان، ملی و سامان‌دهی آنها در یک آرشیو دیجیتال متمرکز

و. فناوری و کاربردهای وب و موبایل

ز. مطالعات فیلم، عکاسی و سینما

- کارگردانی و تولید
- ادبیات نمایشی، سناریو فیلم، انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای
- تدوین و نقد عکس، فیلم و انیمیشن

ح. ارتباط انسان و رایانه

- طراحی تعامل انسان و رایانه
- طراحی تجربه کاربری
- طراحی رابط کاربری

ط. تئوری‌ها و طراحی چند رسانه‌ای

- مطالعات هنر اسلامی و فلسفه هنر در چند رسانه‌ای

- طراحی و تولید محصولات چند رسانه ای
- محتوای ایرانی-اسلامی
- ایده پردازی و آینده پژوهی
- مدیریت چندرسانه‌ای

۴- برآیند و خروجی های مورد انتظار پژوهشی دانشکده

۴-۱ کوتاه مدت (یک ساله)

- تولید بازی های رایانه ای در زمینه های فرهنگی منطقه
- تولید بازی های فکری و تعاملی
- تولید محتوای علوم علوم توانبخشی در رابطه با بیماری های ام اس و توانبخشی های ذهنی
- تولید مدل های واقعیت افزوده و مجازی در رابطه با آثار تاریخی فرهنگی منطقه
- تولید فیلم مستند مرمت دانشکده معماری و شهرسازی و پردیس دانشگاه
- تولید فیلم از بازار بزرگ تبریز
- شبیه سازی ربع رشیدی
- تولید محصولات مختلف چند رسانه ای موبایل
- نقشه ی موسیقایی شهر تبریز

۴-۲ میان مدت (۵ ساله)

- انجام مطالعات بنیادی در رابطه با علوم شناختی و رفتاری و رفتارهای ذهنی
- مطالعات اجتماعی در رابطه با رفتار های کاربرد در شهر
- مطالعات شبیه سازی حرفه ای در جهت تولید محتوای بازی در بافت های تاریخی در خصوص بازار تبریز
- انجام مطالعات در زمینه های واقعیت افزوده و تکنولوژی های دیجیتال و همراه
- تحقیقات پژوهشی در موضوع مدل سازی رفتار و فیزیولوژی انسان و محصولات پزشکی
- تدوین دایره المعارف زندگی ایرانی اسلامی
- نقشه ی موسیقایی آذربایجان

۴-۳ دراز مدت (۱۰ ساله)

- تولید محتوای زندگی ایرانی اسلامی
- دستیابی به تکنولوژی های جدید دیجیتال در زمینه بازی سازی تولید محصولات صوتی تصویری و جلوه های ویژه هنری

- دستیابی به تکنولوژی در تولید برنامه های کاربردی همراه
- دستیابی به تکنولوژی های شبیه سازی محیط های تعاملی و واقعی در زمینه های پزشکی
- دستیابی به تکنولوژی صدای دیجیتال و جلوه های صوتی در محصولات فرهنگی و صنعت تولید صدای دیجیتال
- تقویت پتانسیل گردشگری و برندسازی استان در زمینه توریست با بهره از فناوری های چند رسانه ای
- نقشه ی موسیقایی در سطح ملی