

---

## طرح جامع پژوهشی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

---

دانشکده: چدرسانه‌ای

سال ۱۳۹۷

---

---

"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 نشان می‌دهد که رسیدن به اهداف بزرگ و بلندمدت و پاسخگویی مستمر به نیازمندی‌های مخاطبین در محیط‌های پویایی مانند دانشگاه جز در سایه برنامه‌ریزی استراتژیک محقق نمی‌شود.

در این راستا، دانشکده چندرسانه‌ای در قالب فعالیت‌های آموزشی، پژوهشی و فن‌آوری در زمینه تولید هنری و فنی بازی‌های رایانه‌ای، طراحی شبیه‌سازهای هوشمند و محتوای چندرسانه‌ای در قالب فیلم، انیمیشن، برنامه‌های کاربردی موبایل، وب، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده فعالیت دارد که با احترام به چشم انداز ۲۰ ساله کشور به افزایش و ترفیع ساختار علمی مشغول است.

### چشم انداز پژوهشی دانشکده چندرسانه‌ای

کلیات چشم‌انداز پژوهشی دانشکده چندرسانه‌ای 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 فن‌آوری‌های دیجیتال و مجازی به‌روز را در راس برنامه‌ها و فعالیت‌های خود قرار داده است.

#### ۱. اهداف راهبردی پژوهش کلان دانشکده در سطح:

##### ۱-۱ منطقه‌ای

- ایجاد زمینه پژوهش‌های بین‌رشته‌ای در زمینه هنر، صنعت، علوم پزشکی، علوم انسانی و علوم اجتماعی در جهت رفع نیازهای منطقه
- ایجاد ارتباط با دانشگاه‌ها و مراکز تخصصی استان و استان‌های همجوار در جهت تولید محتوای چندرسانه‌ای

##### ۱-۲ ملی

- تلاش برای تبدیل شدن به قطب هنرهای دیجیتال و محتوای چندرسانه‌ای در کشور
- ایجاد ارتباط پژوهشی با دانشگاه‌ها و مراکز علمی و تحقیقاتی کشور در جهت تولید محتوای ایرانی-اسلامی

##### ۱-۳ بین‌المللی

- تلاش برای کسب مرجعیت هنری و علمی در زمینه تولید محتوای دیجیتال در میان کشورهای منطقه و ایجاد ارتباطات فرهنگی و هنری با کشورهای مختلف
- تولید محتوای ایرانی-اسلامی به منظور تبلیغ و نشر فرهنگ ایرانی-اسلامی

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

##### ۲-۱ منطقه‌ای

- مشارکت فعال در زمینه تدوین سرفصل‌های جدید در جهت اشاعه هنرهای دیجیتال
- برگزاری استارت‌آپ به منظور کشف و خلق ایده‌های ناب بازی‌سازی، تولید محتوا، واقعیت افزوده و واقعیت مجازی با تاکید بر پتانسیل‌های تاریخی و فرهنگی منطقه‌ای
- عقد تفاهمنامه با سازمان‌ها و نهادهای دولتی و خصوصی، مراکز صنعتی و دانشگاه‌های استان در جهت حل مشکلات بومی و منطقه‌ای
- تاکید بر تولید محتوای بین‌رشته‌ای در پایان نامه‌های تحصیلات تکمیلی
- تکمیل و تجهیز کارگاه‌ها و آزمایشگاه‌های حرفه‌ای و مشارکت در تجهیز و استفاده از شبکه آزمایشگاهی کشور
- تشویق دانشجویان و اساتید در جهت تولید محتوا در قالب ایجاد شرکت‌های دانش بنیان

## ۲-۲- ملی

- جهت دهی پژوهش‌های دانشگاه به سمت اشاعه سبک زندگی ایرانی-اسلامی و کاربردی کردن این پژوهش‌ها در کشور
- عقد قرارداد و تفاهم نامه با سازمان‌های ذی صلاح در جهت تولید محتوای آموزشی چندرسانه‌ای در بخش آموزش و پرورش
- عقد قرارداد با سازمان فناوری اطلاعات و اپراتورهای تلفن همراه در جهت تولید، فروش و بازاریابی محصولات دیجیتال فرهنگی-اطلاعاتی
- ارتباط با شورای عالی فضای مجازی برای تدوین بسترهای حفظ حریم خصوصی در فضای مجازی
- عقد قرارداد با مراکز دولتی و خصوصی در جهت تولید، بازآفرینی و شبیه‌سازی محصولات
- تولید محتوا در زمینه‌های مناسک دینی، آیینی، کشوری و رویداد‌های تاریخی، فرهنگی، ایرانی، اسلامی و دفاع مقدس

## ۲-۳- بین‌المللی

- برگزاری جشنواره بین‌المللی صنعت هنرهای دیجیتال به صورت دوسالانه
- دوبلاژ محصولات چندرسانه‌ای تولیدی کشور به زبان ترکی آذری و استانبولی
- تدوین و تولید دایره‌المعارف دیجیتال ایرانی اسلامی از قبل از اسلام تا زمان معاصر
- امضای تفاهم نامه با دانشگاه‌های کشور منطقه از جمله آذربایجان و ترکیه در جهت تبادل دانشجو و انتقال فناوری‌های هنر دیجیتال
- ایجاد ارتباط و تفاهم نامه با دانشگاه‌های معتبر اروپایی، آمریکایی و آسیایی به منظور دستیابی به فناوری‌های به روز هنر دیجیتال
- ایجاد زمینه انجام پژوهش‌های مشترک با دانشگاه‌های معتبر جهان و فراهم کردن امکان تبادل استاد در جهت اعتلای جایگاه دانشگاه هنر اسلامی تبریز در جهان

## ۳. محورهای پژوهشی دانشکده و اعضای هیئت علمی

### ۳-۱ طراحی، توسعه و تولید بازی‌های رایانه‌ای

- طراحی فنی و هنری بازی‌های رایانه‌ای
- بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر هوش مصنوعی
- زیبایی‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای
- بازی‌های جدی (درمانی، آموزشی، شناختی، روانشناسی و سایر بازی‌های جدی)
- معماری بازی‌های رایانه‌ای
- بازی‌وار سازی
- محاسبات عاطفی
- آسیب شناسی، روانشناسی، رفتار شناسی و ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای

### ۳-۲ مطالعه، طراحی و تولید انیمیشن و فیلم

- انیمیشن‌های دو بعدی و سه بعدی
- فناوری‌های ساخت انیمیشن
- موشن گرافیک
- طراحی کاراکتر
- طراحی فضا
- فیلم‌های سینمایی و ویدیویی

### ۳-۲ فناوری‌های چند رسانه‌ای

- فنآوری های واقعیت افزوده و واقعیت مجازی
- برنامه های کاربردی مبتنی بر واقعیت مجازی و واقعیت افزوده
- تهیه و تدوین محتوای آموزشی، تحلیل گفتمان، نوشتار آکادمیک آموزش زبان، آواشناسی و نحو

#### ۳-۴ شبیه سازی و مدل سازی

- سامانه های هوشمند
- مدل سازی و شبیه سازی انواع سامانه ها
- شبیه سازی حرکت انسان
- مدل سازی معماری و شهری
- اینترنت اشیا
- محاسبات عاطفی
- GIS و مدل سازی تصویر های هوایی
- مدل سازی سه بعدی محصول و بافت و افزایش واقعیت گرایی
- تناظر تصاویر برای ایجاد مدل های سه بعدی
- بینایی ماشین
- شبیه سازی تعاملی محیط های انسانی و بافت های شهری

#### ۳-۵ علوم و فن آوری های صدا و تصویر دیجیتال

- طراحی و تولید صدا و موسیقی
- پردازش تصویر
- مطالعات نظری موسیقی های مردمی و آیینی، تولید و توسعه آثار موسیقی
- فن آوری های موسیقی
- صدا گذاری و دوبلاژ
- جلوه های ویژه صوتی و تصویری

#### ۳-۶ فناوری و کاربردهای وب و موبایل

- طراحی و تولید محتوای چند رسانه ای در قالب وب و موبایل
- فناوری های موبایل
- حریم خصوصی در فضای مجازی
- قوانین و مقررات چند رسانه ای در فضای مجازی

#### ۳-۷ مطالعات فیلم، عکاسی و سینما

- کارگردانی و تولید
- ادبیات نمایشی، سناریو فیلم، انیمیشن و بازی های رایانه ای
- عکاسی، فیلم برداری، صحنه آرایی و فناوری های نو در عکاسی و فیلم برداری
- تدوین و نقد عکس، فیلم و انیمیشن

#### ۳-۸ ارتباط انسان و رایانه

- طراحی تعامل انسان و رایانه
- طراحی تجربه کاربری
- طراحی رابط کاربری
- زیبایی شناسی دیجیتال
- مطالعات کاربری

#### ۳-۹ تئوری ها و طراحی چند رسانه ای

- مطالعات هنر اسلامی و فلسفه هنر در چندرسانه‌ای
- طراحی و تولید محصولات چندرسانه‌ای
- محتوای ایرانی-اسلامی
- ایده پردازی و آینده پژوهی
- مدیریت چندرسانه‌ای، بازاریابی، تبلیغات و فروش محصولات چندرسانه‌ای

#### ۴- برآیند و خروجی های مورد انتظار پژوهشی دانشکده

##### ۴-۱ کوتاه مدت (یک ساله)

- تولید سالانه حداقل ۱۵ بازی رایانه ای در زمینه های مختلف
- تولید سالانه حداقل ۱۰ فیلم کوتاه و انیمیشن در زمینه های مختلف
- تولید محتوای آموزشی در قالب محصولات چندرسانه‌ای
- تولید مدل های واقعیت افزوده و مجازی در رابطه با آثار تاریخی فرهنگی منطقه
- چاپ سالانه حداقل ۱۰ مقاله علمی-پژوهشی و نمایه شده بین المللی در محورهای تعریف شده
- راه اندازی دکتری هنرهای رایانه ای در دانشکده
- تولید محصولات مختلف چندرسانه ای موبایل

##### ۴-۲ میان مدت (۵ ساله)

- انجام مطالعات بنیادی در رابطه با علوم شناختی و رفتاری و رفتارهای ذهنی
- انجام مطالعات در زمینه های واقعیت افزوده و تکنولوژی های دیجیتال و همراه
- تدوین دایره المعارف دیجیتال زندگی ایرانی اسلامی
- راه اندازی مجله علمی-پژوهشی چندرسانه ای

##### ۴-۳ دراز مدت (۱۰ ساله)

- تولید محتوای زندگی ایرانی اسلامی
- دستیابی به فن آوری های جدید دیجیتال در زمینه بازی سازی، تولید محصولات صوتی تصویری و جلوه های ویژه هنری
- دستیابی به فن آوری های در تولید برنامه های کاربردی همراه
- دستیابی به فن آوری های شبیه سازی محیط های تعاملی و واقعی در زمینه های مختلف
- تقویت پتانسیل گردشگری و برندسازی استان در این زمینه با بهره گیری از فناوری های چندرسانه‌ای