
طرح جامع پژوهشی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دانشکده: چندیروسانه‌ای

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 هنرهای چند رسانه‌ای با 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

۲-۱ ملی

- 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

۳-۱ بین‌المللی

- کسب مرجعیت هنری و علمی در زمینه تولید محتوای دیجیتال در میان کشورهای منطقه
- تولید محتوای چند رسانه‌ای ایرانی-اسلامی به زبانهای رایج در منطقه

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

۱-۲ 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 عملیاتی کردن تفاهم نامه ها 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 زمینه های مناسک دینی، آیینی، کشوری و رویداد های تاریخی، فرهنگی، ایرانی، اسلامی و دفاع مقدس

۲-۳- بین المللی

- برگزاری جشنواره بین المللی صنعت هنرهای دیجیتال به صورت دوسالانه
- دوبلاژ محصولات چندرسانه‌ای تولیدی کشور به زبان ترکی آذری و استانبولی
- امضای تفاهم نامه با دانشگاه های کشورهای منطقه از جمله آذربایجان، ترکیه و سایر کشورهای منطقه در جهت تبادل دانشجو و انتقال فناوری‌های هنر دیجیتال
- ایجاد ارتباط و عقد قرارداد با دانشگاه های معتبر اروپایی، آمریکایی و آسیایی به منظور دستیابی به فناوری‌های به روز هنر دیجیتال
- ایجاد زمینه انجام پژوهش‌های مشترک در زمینه چندرسانه ای با دانشگاه های 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 بازی های رایانه ای

- طراحی هنری بازی های رایانه ای، طراحی کاراکتر، طراحی فضای بازی، سناریوی بازی، تولید و کارگردانی بازی
- طراحی فنی انواع بازی های سرگرم کننده، بازی های جدی (درمانی، آموزشی، توانبخشی، شناختی، آمادگی جسمانی، ارتقا سلامت، آموزش حرکات ورزشی)، هوش مصنوعی، موتورهای بازی، محاسبات عاطفی، بازی‌وار سازی، بازیهای موبایل، وب و تحت شبکه
- آسیب شناسی، روانشناسی، رفتار شناسی و ارزیابی بازی های رایانه ای
- مولفه های شناختی طراحی و راهکارهای افزایش خلاقیت
- علوم و فن‌آوری های صدا و تصویر دیجیتال در تولیدات چند رسانه ای
- موسیقی، صداسازی، صداگذاری، جلوه های ویژه صوتی، تکنولوژی صدا
- پردازش تصویر، جلوه های ویژه تصویری، تصویر سازی
- مطالعات نظری موسیقی های مردمی و آیینی، تولید آثار موسیقی، فن‌آوری های موسیقی

۳,۲. مطالعه، طراحی و تولید انیمیشن، فیلم، عکس، سینما و محصولات چندرسانه ای

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

- طراحی فضا و شبیه سازی محیط های انسانی و بافت های شهری و مدلسازی ذهنی از بناها و شهرهای ازمیان رفته در بازی و انیمیشن
- کارگردانی و تولید، ادبیات نمایشی، سناریو فیلم، انیمیشن و بازی های رایانه ای
- تدوین و نقد عکس، فیلم و انیمیشن
- عکاسی، فیلم برداری، صحنه آرایی و فناوری های نو در عکاسی و فیلم برداری

۳,۳. فناوری های چند رسانه ای واقعیت مجازی، واقعیت افزوده

- علوم کامپیوتر، فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده ، مدلسازی و شبیه سازی سامانه های هوشمند، تعاملی و ایستا مبتنی بر وب، موبایل، اینترنت اشیا، مدیریت داده ها
- مطالعه و طراحی تعامل انسان و رایانه، طراحی تجربه کاربری، طراحی رابط کاربری، هنرهای دیجیتال و زیبایی شناسی دیجیتال، کاربردهای علوم شناختی در طراحی محصول، طراحی تعاملی، رفتارگرا و احساس گرا
- گرافیک کامپیوتری، بینایی ماشین، پردازش تصویر و کاربرد ریاضیات و محاسبات در محصولات چند رسانه ای
- تجهیزات چند رسانه ای، دوربینهای دیجیتال، ثبت حرکات بدن، دنبال کننده حرکات چشم، تجهیزات علوم شناختی
- GIS و مدلسازی تصویرهای هوایی، مدلسازی سه بعدی محصول و بافت، افزایش واقعیت گرایی و تناظر تصاویر
- حریم خصوصی در فضای مجازی، قوانین و مقررات چندرسانه ای
- تهیه و تدوین محتوای آموزشی، تحلیل گفتمان، نوشتار آکادمیک آموزش زبان، آواشناسی و نحو

۳,۴. تئوری ها و نظریه پردازی در تولید محتوای ایرانی-اسلامی

- ایده پردازی و آینده پژوهی در طراحی و تولید محصولات چند رسانه ای با محتوای ایرانی- اسلامی، هنرهای دیجیتال و زیبایی شناسی دیجیتال
- مطالعات هنر اسلامی و فلسفه هنر در چند رسانه ای
- مدیریت، بازاریابی، تبلیغات و فروش محصولات چند رسانه ای، مطالعات شناختی در رفتار شناسی مشتری، سلیقه کاربر و بازاریابی عصبی

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 چندرسانه ای
- 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 و چاپ حداقل ۱۰ مقاله در بهترین مجلات علوم شناختی
- انجام مطالعات در زمینه های واقعیت افزوده و تکنولوژی های دیجیتال و همراه
- راه اندازی مجله علمی-پژوهشی چندرسانه ای

۳-۴ دراز مدت (۱۰ ساله)

- تولید محتوای زندگی ایرانی اسلامی و تولید ۵ بازی شاخص در این زمینه
- 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 چندرسانه ای