

برنامه برگزاری جلسات دفاع و پیش دفاع کارشناسی ارشد دانشکده چنדרساره ای - مهر ۱۴۰۲

روز	ساعت	دانشجو	عنوان پایان نامه	اساتید راهنما	استاد مشاور	اساتید داور	نماینده تحصیلات تکمیلی
دو شنبه ۳ مهر ۱۴۰۲	۸:۰۰-۹:۰۰	علی احمدزاده	بررسی تطبیقی انیمیشن اجرا شده با موشن کپچر و شیوه کلاسیک در مکانیسم حرکتی بدن	دکتر سخاوت دکتر شریبانی	آقای بهرام	دکتر علیزاده دکتر دوبختی	دکتر علیزاده
	۹:۰۰-۱۰:۰۰	فائزه برگی	طراحی و توسعه بازی جدی برای گفتار درمانی	دکتر سخاوت دکتر پورالوار	آقای مصطفوی	دکتر دوبختی دکتر دادجو	دکتر دادجو
	۱۰:۰۰-۱۱:۰۰	نیما سیاوش	تولید و ساخت یک فیلم کوتاه تعاملی با مطالعه ای بر مفاهیم نظری و الگوهای روایتی در گیم - فیلم ها (یا روایت تعاملی)	دکتر حرمتی دکتر صفورا	آقای تیموری	دکتر سخاوت دکتر گل فرشچی	دکتر گل فرشچی
	۱۱:۰۰-۱۲:۰۰	محمد کثیری	تحلیل و بررسی ژست بدن به عنوان یک ارتباط غیر کلامی در متاورس	دکتر سخاوت دکتر دوبختی	آقای جعفری	دکتر پورالوار دکتر دادجو	دکتر پورالوار
	۱۴:۰۰-۱۵:۰۰	مرتضی خاکشور	طراحی و بررسی نرم افزار کاربردی آموزش عکاسی بر میزان یادگیری و بروز خلاقیت در خلق آثار هنری عکاسی دانش آموزان پسر متوسطه اول شهرستان کوهسرخ	دکتر فراموشی دکتر علیزاده	آقای تیموری	دکتر سخاوت دکتر دادجو	دکتر دادجو
	۱۵:۰۰-۱۶:۰۰	محمدباقر حمایتی	بررسی تاثیر ویژگی‌های شخصیتی بر موفقیت درسی دانشجویان رشته چنדרساره‌ای	دکتر موحدی دکتر مصطفوی	دکتر خدائشناس	دکتر سخاوت دکتر فراموشی	دکتر فراموشی
	۱۶:۰۰-۱۶:۳۰	فاطمه باقری	طراحی تصویر چیدمان چنדרساره ای با هدف ایجاد غوطه وری	دکتر سخاوت دکتر آزاده فر	آقای زارعی	دکتر علیزاده دکتر موحدی	دکتر علیزاده

توصیه های مهم به دانشجویان محترم:

- تمامی محتوای قابل ارایه خود اعم از توضیحات، پاورپوینت و نمایش ویدئو را برای مدت حداکثر ۲۰ دقیقه تنظیم نمایید.
- بیشترین زمان خود را صرف توضیحات در خصوص روند کار عملی یا پژوهشی و در صورت وجود، نتایج (فصل های سوم و چهارم پایاننامه) خود نمایید.
- مسئولیت هماهنگی با تیم راهنما بر عهده دانشجو می باشد.

روز	ساعت	دانشجو	عنوان پایان نامه	اساتید راهنما	استاد مشاور	اساتید داور	نماینده تحصیلات تکمیلی
چهارشنبه ۵ مهر	۰۹:۰۰-۱۰:۰۰	محمد رجبی	طراحی و توسعه بسته نمادک (آیکون) در قالب قلم (فونت) متغیر	دکتر پورالوار دکتر فرید	آقای تیموری	دکتر حرمتی دکتر علیزاده	دکتر حرمتی
	۱۰:۰۰-۱۱:۰۰	مرضیه داوری	تحلیل و بررسی قابلیت های داستان های عامیانه فارسی (مثل ها) در طراحی بازی های رایانه ای	دکتر حرمتی دکتر صفورا	آقای بهرام	دکتر علیزاده دکتر پورالوار	دکتر علیزاده
	۱۴:۰۰-۱۵:۰۰	پریسا عبدالهی	طراحی بازی رایانه ای بر اساس احساسات جمعی با هدف بهبود تعاملات اجتماعی در بین بازیکنان	دکتر سخاوت دکتر دوبختی	آقای روحی	دکتر موحدی دکتر علیزاده	دکتر موحدی
	۱۵:۰۰-۱۶:۰۰	سمانه کریمیان	بررسی تاثیر تکنولوژی مبتنی بر بازی بر اساس عملکرد مغز برای حل اختلالات خواب	دکتر موحدی دکتر صالحی	آقای روحی	دکتر سخاوت دکتر پورالوار	دکتر پورالوار
	۱۶:۰۰-۱۶:۳۰	ایمان آجودانی	سینمایی تعاملی: تأثیرات بازی های رایانه ای - چشم انداز آینده و ساخت فیلم کوتاه تعاملی مبتنی بر مطالعات	دکتر علیزاده دکتر دوبختی	آقای تیموری	دکتر سخاوت دکتر حرمتی	دکتر حرمتی

توصیه های مهم به دانشجویان محترم:

- تمامی محتوای قابل ارایه خود اعم از توضیحات، پاورپوینت و نمایش ویدیو را برای مدت حداکثر ۲۰ دقیقه تنظیم نمایید.
- بیشترین زمان خود را صرف توضیحات در خصوص روند کار عملی یا پژوهشی و در صورت وجود، نتایج (فصل های سوم و چهارم پایاننامه) خود نمایید.
- مسئولیت هماهنگی با تیم راهنما بر عهده دانشجو می باشد.