	نام و نام خانوادگی
مرتبه علمی	دانشیار
آدرس محل کار	---
تلفن	---
فکس	---
پست الکترونیک	sekhavat@gmail.com
آدرس وب سایت	---

یونس اصغرزاده سخاوت

مقاله‌های علمی پژوهشی

۱) shekhavat, younes, Faranak Khodakarami, and . "Evergreen: An existential video game to increase the indices associated with existential thinking in the audience." Entertainment Computing (JCR) ۵۰, no. ۱۰۰۶۷۹ (۱۴۰۳): ۱۲.

۲) sakian, hesam, younes shekhavat, and . "Paykan: Virtual reality gaming as a therapeutic tool for target panic disorder." Entertainment Computing (JCR) ۵۵, no. ۱۰۱۰۱۳ (۱۴۰۴): ۱۰۱.

۳) movahedi, yazdan, younes shekhavat, samad rohi, Joseph Mani, and Zhen Liu. "Safe Walk: A Serious Game for Exploring Environmental Distractions Affecting Pedestrian Safety." International Journal of Serious Games (JCR) ۸, no. ۳ (۱۴۰۴): ۳۲-۴۵.

۴) shekhavat, younes, and hossein zarei. "Enhancing the Sense of Immersion and Quality of Experience in Mobile Games Using Augmented Reality." Journal of Computing and Security (e) ۳, no. ۱ (۲۰۱۶): ۵۳–۶۲.

۵) shekhavat, younes. "KioskAR: An Augmented Reality Game as a New Business Model to Present Artworks." International Journal of Computer Games Technology (Scopus) online, no. online (۲۰۱۶): ۱-۱۳.

۶) shekhavat, younes, and . "SEDEX: Scalable Entity Preserving Data Exchange." IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering (JCR) ۲۸, no. ۷ (۲۰۱۶): ۱-۱۴.

۷) shekhavat, younes. "Nowcasting Mobile Games Ranking Using Web Search Query Data." International Journal of Computer Games Technology (Scopus) online, no. online (۲۰۱۶): ۱-۹.

۸) shekhavat, younes, and poorya nomani. "A Comparison of Active and Passive Virtual Reality Exposure Scenarios to Elicit Social Anxiety." The Southeast Asian Journal of English Language Studies (JCR) ۴, no. ۲ (۲۰۱۷): ۱-۱۳.

۹) shekhavat, younes. "Behavior Trees for Computer Games." International Journal on Artificial Intelligence Tools (JCR) online, no. online (۲۰۱۷): ۱-۲۷.

۱۰) shekhavat, younes. "Privacy Preserving Cloth Try - On Using Mobile Augmented Reality." IEEE Transactions on Multimedia (JCR) online, no. online (۲۰۱۷): ۱-۹.

۱۱) shekhavat, younes, and . "The effect of tracking technique on the quality of user experience for augmented reality mobile navigation." Multimedia Tools and Application (JCR) ۶۷, no. ۳ (۲۰۱۷): ۱-۳۶.

۱۲) toughi, shahriyar, mohammad hadi fathi, and younes shekhavat. "An Image Encryption Scheme Based on Elliptic Curve Pseudo Random and Advanced Encryption System." Signal Processing (JCR) online, no. ۱۴۱ (۲۰۱۷): ۲۱۷-۲۲۷.

۱۳) shekhavat, younes, and hossein zarei. "Sense of Immersion in Computer Games using Single and Stereoscopic Augmented Reality." International Journal of Human Computer Interaction (JCR) online, no. ۱۵ (۲۰۱۷): ۱-۴.

۱۴) shekhavat, younes, and MohammadSadegh Nomani. "Projection-Based AR: Effective VisualFeedback in Gait Rehabilitation." IEEE TRANSACTIONS ON HUMAN-MACHINE SYSTEMS (JCR) online, no. online (۲۰۱۸): ۱-۱۱.

۱۵) shekhavat, younes, and . "CDI: Configurable Data Integration Using Property Precedence Relations." Journal on Data Semantics (Scopus) انلاین, no. ۹-۱ :(۲۰۱۹) انلاین.

۱۶) shekhavat, younes. "Battle of minds: a new interaction approach in BCI games through competitive reinforcement." Multimedia Tools and Applications (JCR) انلاین, no. ۱ :(۲۰۱۹) انلاین.

۱۷) Amiri, Zahra, and younes shekhavat. "Intelligent Adjustment of Game Properties at Run Time Using Multi-armed Bandits." The Computer Games Journal (beinolmellali khareji) انلاین, no. ۱ :(۲۰۱۹) انلاین.

۱۸) shekhavat, younes, Milad Jafari-Sisi, and samad rohi. "Affective interaction: Using emotions as a user interface in games." Multimedia Tools and Applications (JCR) انلاین, no. ۱ :(۲۰۱۹) انلاین.

۱۹) shekhavat, younes. "CFM: collusion-free model of privacy preserving frequent itemset mining." International Journal of Information and Computer Security (Scopus) ۱۳, no. ۳ (۲۰۲۰): ۱-۱۹.

۲۰) shekhavat, younes. "Collaboration or battle between minds? An attention training game through collaborative and competitive reinforcement." Entertainment Computing (JCR) ۳۴, no. ۱۰-۱ :(۲۰۲۰) انلاین.

۲۱) shekhavat, younes, samad rohi, hesam sakian, and . "Play with One's Feelings: A Study on Emotion Awareness for Player Experience." IEEE Transactions on Games (JCR) انلاین, no. ۱۰-۱ :(۲۰۲۰) انلاین.

۲۲) shekhavat, younes, mohamadreza AzadehFar, hossein zarei, and samad rohi. "Sonification and interaction design in computer games for visually impaired individuals." Multimedia Tools and Applications (JCR) آنلاین, no. ۱ :(۲۰۲۲) آنلاین.

۲۳) Amiri, Zahra, younes shekhavat, , and samad rohi. "KeepStep: Accommodating user diversity through individualized, projection-mapping based exergames for rehabilitation in people with multiple sclerosis." Multimedia Tools and Applications (JCR) آنلاین, no. ۱ :(۲۰۲۲) آنلاین.

۲۴) Amiri, Zahra, younes shekhavat, and . "StepAR: A personalized exergame for people with multiple sclerosis based on video-mapping." Entertainment Computing (JCR) ۴۲, no. ۱۲-۱ :(۲۰۲۲) آنلاین.

۲۵) shekhavat, younes, erfan pirbabaei, Zahra Amiri, and . "Exergames for hand rehabilitation in elders using Leap Motion Controller: A feasibility pilot study." International Journal of Human-Computer Studies (e) ۱, no. ۱ (۲۰۲۳): ۱۰۳۰۹۹.

۲۶) shekhavat, younes, Samira Poudratchi, samad rohi, and Mohammad Reza Azadehfar. "BatSight: A Navigation Game to Map Environmental Information into Audio Cues." International Journal of Serious Games (JCR) ۱۱, no. ۱ (۲۰۲۴): ۱۰۱-۱۱۹.

۲۷) shekhavat, younes, and AliReza Zandi. "Gamification in Retail: Enhancing Grocery Customer Experience with Location-Based Strategies." International Journal of Serious Games (JCR) ۱۱, no. ۲ (۲۰۲۴): ۴۳-۶۳.

۲۸) shekhavat, younes, samad rohi, Parisa Abdollahi, leyla dobakhti, and Mohsen Dadjoo. "Collective Emotions: Integrating Personality, Appraisal, and Contagion in Affective Games." IEEE Access (e) ۱۴, no. ۲۰۲۶ (۲۰۲۶): ۴۵۹۱-۴۶۰۴.

۲۹) golfarshchi, fatemeh, younes shekhavat, bager bahram, Amirhossein Babaei, and Joseph Mani. "A Serious Game to Foster Waste Recycling Awareness and Behaviour." APPLIED ENVIRONMENTAL EDUCATION & COMMUNICATION (e) ۲ دور ۲۵ شماره ۲, no. ۲ (۲۰۲۶): ۱-۱۵.

۳۰) اصغرزاده سخاوت، یونس و حسین زارعی. "تنظیم خودکار سختی بازی های توان بخشی با استفاده از روش یادگیری تقویتی چند تناوبی (یاقوت)." مجله مهندسی برق دانشگاه تبریز (علمی پژوهشی) ۴۸، ۱ (۱۳۹۷): ۶۱-۷۰.

۳۱) بهروزپور باغمیشه، مرجان، فاطمه رضایی، آیلار فاخریان و یونس اصغرزاده سخاوت. "تبدیل حرکات انسانی به یک نقاشی مفهومی بر اساس موسیقی با کمک سیستم ثبت حرکت: اقدام پژوهشی." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۱ (۱۳۹۸): ۱۰۱-۱۰۶.

۳۲) علی فرشباف اکبری، نازنین، یونس اصغرزاده سخاوت، محمدرضا آزاده فر و صمد روحی. "سارای: بازی رایانه‌ای با رویکرد آموزش سلفژ در موسیقی مبتنی بر دریافت و آنالیز صوت." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۴ (۱۳۹۸): ۱-۱۱.

۳۳) شهابی، نسرین، الهه قربانی و یونس اصغرزاده سخاوت. "بررسی زمان واکنش در تشخیص تنالیته های رنگی مختلف در بازی های رایانه ای." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۴ (۱۳۹۸): ۱-۱۰.

۳۴) جوزی، مینا، کوثر محمودی و یونس اصغرزاده سخاوت. "مصورسازی تعاملی داده های مربوط به تأثیر بازی‌های خشونت‌آمیز بر رفتار کودکان و نوجوانان: اقدام پژوهی." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۵ (۱۳۹۸): ۱-۱۰.

۳۵) سلطانی، تابان، نسرین شهابی، یونس اصغرزاده سخاوت و یزدان موحدی. "بررسی تأثیرات کوتاه‌مدت بازی رایانه‌ای تیرانداز اول شخص بر سطح توجه بصری با استفاده از ابزار ردیاب چشمی." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۶ (۱۳۹۸): ۳۳۶-۳۴۳.

۳۶) اصغرزاده سخاوت، یونس، حنانه نیازمند، شقایق دلداده، نسیم رازی و حامده نیازمند. "ناوک: اقدام‌پژوهی برای تجربه نقاشی با چشم با استفاده از رهگیری حرکات چشم." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۱ (۱۳۹۹): ۴۳-۴۹.

۳۷) صلح کننده سردرود، مریم و یونس اصغرزاده سخاوت. "ادبیات فولکلور در سینمای انیمیشن و امکان سنجی تولید محتوا بر اساس قصه های عاشقانه فولکلور آذربایجان." مطالعات فرهنگی و ارتباطات (علمی پژوهشی) انلاین، انلاین (۱۳۹۹): ۵۱-۷۵.

۳۸) ساکیان محمدی، حسام، یزدان موحدی و یونس اصغرزاده سخاوت. "نبرد نورون‌ها: افزایش تمرکز با استفاده از بازی رایانه‌ای مبتنی بر بازخورد عصبی و رابط مغز-رایانه." فصلنامه عصب روانشناسی (علمی پژوهشی) ۶، ۲۰ (۱۳۹۹): ۸۳-۱۰۰.

۳۹) اصغرزاده سخاوت، یونس و محمد صادق نعمانی. "نمایش باورپذیر بازخورد تصویری در سامانه توانبخشی با استفاده از انسداد تصویر در نگاشت ویدیو." پردازش علائم و داده ها (علمی پژوهشی) انلاین، ۳ (۱۳۹۹): ۸۷-۱۰۰.

۴۰) اصغرزاده سخاوت، یونس، فرشته علیزاده و صمد روحی. "بررسی تاثیر استفاده از مربی مجازی در شبیه ساز هوشمند آموزش قوانین رانندگی بر عملکرد یادگیری." فناوری آموزش (علمی پژوهشی) انلاین، انلاین (۱۳۹۹): ۱-۱۰.

۴۱) صلح کننده سردرود، مریم و یونس اصغرزاده سخاوت. "ادبیات فولکلور در سینمای انیمیشن و امکان‌سنجی تولید محتوا بر اساس قصه‌های عاشقانه فولکلور آذربایجان." مطالعات فرهنگی و ارتباطات (علمی پژوهشی) انلاین، انلاین (۱۴۰۰): ۱.

۴۲) اصغرزاده سخاوت، یونس، علی دهستانی، سمیرا پودراتچی، راضیه سهل آبادی و فایزه برگی. "طراحی یک بازی جدی برای گفتاردرمانی کودکان دارای اختلالات تولید صدا: مطالعه امکانسنجی." پژوهش در علوم توانبخشی (علمی پژوهشی) ۱۸، ۱ (۱۴۰۱): ۸۵-۹۲.

۴۳) ضیائی، مجید، شهریار شکرپور، یونس اصغرزاده سخاوت و بابک امرایی. "تبیین چارچوب گسترش عملکرد کیفیتQFD) رابط کاربری وب‌سایت دانشگاهی مطالعه موردی: دانشگاه هنر اصفهان)." کتابداری و اطلاع رسانی (علمی پژوهشی) ۱۵، ۲ (۱۴۰۴): ۲۱۷-۲۴۰.

مقاله‌های علمی ترویجی

۱) حسن پور، فاطمه، یونس اصغرزاده سخاوت و پریسا علیخانی. "اثرات گرایش هنرمندان به اینستاگرام به مثابه یک گالری." جامعه، فرهنگ و رسانه (علمی پژوهشی) ۷، ۲۷ (۱۳۹۷): ۳۲-۴۸.

مقاله‌های علمی تخصصی

۱) درکاهی قره باغ، محمد و یونس اصغرزاده سخاوت. "ارائه روشی برای تحلیل و طراحی فضای بازی با پیش‌بینی نحوه نگاه بازیکن با بکارگیری شبکه‌های عصبی کانولوشنی." مجله علمی پژوهش در علوم رایانه (تخصصی) ۵، ۱۷ (۱۳۹۹): ۳۷-۴۲.

۲) اصغرزاده سخاوت، یونس و پریسا علیخانی. "ارائه الگوی طراحی سبک در بازی تلفن همراه براساس نقاشی مکتب قاجار." فردوس هنر (تخصصی) ۱، Online First (۲۰۲۲): ۱-۲۹.

مجموعه مقالات

۱) shekhavat younes, Abdollahi Parisa, ۱۳۹۵-۰۲-۲۸, Can Google Nowcast the Market Trend of Iranian Mobile Games?, ۱, ۱

۲) shekhavat younes, ۱۳۹۵-۰۵-۱۲, Competitive Reinforcement: A Rewarding Framework for Multi-Player Serious Games, ۱, ۱

۳) shekhavat younes, ۱۳۹۶-۰۱-۱۳, MPRL: Multiple-Periodic Reinforcement Learning for Difficulty Adjustment in Rehabilitation Games, ۱, ۱

۴) Amiri Zahra, shekhavat younes, , ۱۳۹۷-۰۹-۰۹, A Framework for Rehabilitation Games to Improve Balance in People with Multiple Sclerosis (MS), ۱, ۱

۵) Mostafavi Seyyeh Vahid, shekhavat younes, rohi samad, sakian hesam, pouralvar kazem, ۱۳۹۸-۱۰-۰۵, A Game-based System to Study the Danger of Advertising Displays for Pedestrians: Are They Really Dangerous?, ۱, ۱

۶) pouralvar kazem, shekhavat younes, rohi samad, ۱۳۹۸-۱۰-۰۵, The interplay between metacognitive strategies and learning styles in learning via serious games, ۱, ۱

۷) Poudratchi Samira, pouralvar kazem, rohi samad, shekhavat younes, ۱۳۹۹-۱۰-۰۳, Mind Wandering Detection and Application of a Computer Game (Focus) as an Intervention to Return Attention During Readings, ۱, ۱

۸) shekhavat younes, Amiri Zahra, , ۲۰۲۱-۰۸-۲۱, KeepStep: Interactive Projection-mapping Based Exergames for People with Multiple Sclerosis, ۹۷۸-۱-۶۶۵۴-۳۸۸۶-۵, ۱-۳

۹) زارعی حسین، اصغرزاده سخاوت یونس، روحی صمد، ۱۳۹۴/۱۱/۱۱، افزایش حس غوطه وری در بازی های مبتنی بر تلفن های هوشمند با استفاده ازواقعیت افزوده، ۱، ۱

۱۰) کشمیری حق آرمان، اصغرزاده سخاوت یونس، پورمحمدی مرتضی، ۱۳۹۴/۱۱/۱۱، مطالعه تاثیر بازی رایانه ای در آموزش خلاقیت کودکان، ۱، ۱

۱۱) زارعی حسین، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۵/۱۱/۳۰، توانبخشی بیماران مبتلا به اختلال حرکتی پا با استفاده از بازی رایانه ای مجهز به بازخورد لمسی و دیداری، ۱، ۱-۹

۱۲) پیربابایی عرفان، ساکیان محمدی حسام، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۵/۱۱/۳۰، تنظیم پویای دشواری بازی اتومبیل رانی چند نفره بر اساس الگوریتم یادگیری تقویتی، ۱، ۱-۸

۱۳) امیری زهرا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۵/۱۱/۳۰، استفاده از الگوریتم راهزن چند مسلح برای تعیین رنگ پس زمینه بازی های رایانه ای اختلال طیف اتمیسم، ۱، ۱-۷

یونس، ۱۳۹۵/۱۱/۳۰، بررسی و مقایسه تجربه کاری کنترل کننده های بصری و حرکتی در بازی های واقعیت افزوده مبتنی بر تلفن های هوشمند، ۱، ۱-۸
۱۴) بهشتی راد محمد، حسینی سیدجمال، اصغرزاده سخاوت

سخاوت یونس، ۱۳۹۵/۱۱/۳۰، بررسی نقش داستان پویا و تعاملی در بازی های رایانه ای با تحلیل چهار مورد از بازی های سبک نقش آفرینی، ۱، ۱-۷
۱۵) سلطانی نژاد محمد، اصغرزاده

۱۶) علیخانی پریسا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۶/۰۹/۰۲، بازی پو متناسب با تن یافتگی زنانه و محبوبیت آن در میان زنان در ایران، ۱، ۱

۱۷) علیخانی پریسا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۶/۰۹/۰۲، خلق شگفتی های بصری در بازی های رایانه ای: مطالعه موردی بازی قهرمانان مزرعه، ۱، ۱

۱۸) زارعی حسین، علیزاده فرشته، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۶/۱۱/۲۵، بدوبیو؛ بازی وار سازی حرکات ورزشی دو د جهت افزایش تحرک، ۱، ۱-۱۰

سخاوت یونس، دیندار صفا بابک، ۱۳۹۶/۱۱/۲۵، ارائه روشی در جهت بهبود روند طراحی مرحله در بازی های رایانه ای با استفاده از دستگاه ردیاب چشم، ۱، ۱
۱۹) مصطفوی سید وحید، سلطانی رضا، اصغرزاده

سخاوت یونس، ۱۳۹۶/۱۱/۲۵، پیاده سازی یک سیستم تشخیص حرکت بی سیم در جهت شبیه سازی حرکات بازیکن در یک بازی رایانه ای جدی، ۱، ۱-۹
۲۰) زارعی حسین، اصغرزاده

۲۱) جمالی رضوانه، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، گل پر: مصور سازی اطلاعات بازیهای رومیزی در جهت بررسی و آنالیز دادههای سن و رتبه، ۱، ۱

حیاتی راحله، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، بررسی کارایی آموزش مبتنی بر تقلید حرکت در محیط واقعیت مجازی برای حرکات موزون آذری، ۱، ۱
۲۲) صفاری یاسمن، نصر اصفهانی شیوا،

سحر، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، فراهم کردن امکان تحلیل اطلاعات فروش بازیهای رایانهای با استفاده از مصورسازی هوشمند داده ها، ۱، ۱
۲۳) کرمی زهره، احمدپور

زارعی حسین، اصغرزاده سخاوت یونس، گلجاریان سکینه، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، کشکک: توانبخشی زانو با تأکید بر بازی وارسازی حرکات تمرینی توانبخشی، ۱، ۱
۲۴)

۲۵) راد احسان، جعفرنژاد هدیه، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، ویو: بازی جدی با هدف آگاهسازی افراد نسبت به پیشداوری و قضاوت، ۱، ۱

۲۶) عباسی نیا صبا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، بهبود طراحی محیط بازی رایانهای با استفاده از دستگاه ردیاب چشم بر اساس نظریه رنگ، ۱، ۱

صمد، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، ترافیک سیم :۷بازی شبیه ساز رانندگی ۲برای بررسی تأثیر حضور مجازی مربی در آموزش قوانین رانندگی، ۱، ۱
۲۷) علیزاده فرشته، روحی

۲۸) رحمانی میثم، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، مصورسازی هوشمند داده های بازی فیفا ۱۸جهت تحلیل بهتر بازیها، ۱، ۱

اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، طراحی و پیاده سازی مراحل بازی سکویی دوبعدی تطبیق پذیر با استفاده از تولید محتوای خودکار رویه ای، ۱، ۱
۲۹) پودراتچی سمیرا، روحی صمد،

سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، بازی بیاب: بهبود تعامل افراد نابینا در استفاده از تلفن همراه با طراحی یک رابط کاربری جدید در یک بازی تلفن همراه، ۱، ۱
۳۰) پورجعفر مهدی، موسیوند عباس، اصغرزاده

۳۱) زندی علیرضا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، ارائه چارچوبی برای توسعه فروش با استفاده از بازی وارسازی، ۱، ۱

سخاوت یونس، ۱۳۹۷/۱۲/۰۲، ارائه روشی برای تحلیل و طراحی فضای بازی با پیشبینی نحوه نگاه بازیکن با استفاده از شبکههای عصبی کانولوشن، ۱، ۱
۳۲) درکاهی قره باغ محمد، اصل فتحی علی، اصغرزاده

اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۸/۰۸/۲۲، ارائه چارچوبی برای بازی وارسازی تبلیغات شهری برای افزایش تعامل میان شهروندان و بنگاههای کسب و کار، ۱، ۱
۳۳) زندی علیرضا،

موحدی یزدان، ۱۳۹۸/۱۱/۳۰، بررسی تأثیرات کوتاه مدت بازی رایانه ای تیرانداز اول شخص بر سطح توجه بصری با استفاده از ابزار ردیاب چشمی، ۱، ۱
۳۴) سلطانی تابان، شهابی نسرین، اصغرزاده سخاوت یونس،

یونس، پورالوار کاظم، فراموشی مهدی، ۱۳۹۸/۱۱/۳۰، فیروزه:چارچوبی جهت بهبود تجربه کاربری در بازدید از اماکن تاریخی با استفاده از بازی وار سازی، ۱، ۱
۳۵) عباسی نیا صبا، اصغرزاده سخاوت

پور مهرداد، خورشیدی سجاد، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۸/۱۱/۳۰، طراحی ابزار نقاشی دیجیتال با رویکرد واقع گرایانه به کمک واقعیت مجازی، ۱، ۱-۱۱
۳۶) اکبرزاده هادی، ولی

الناز، حقی مریم، اصغرزاده سخاوت یونس، احمدنژاد فرهاد، ۱۳۹۸/۱۱/۳۰، بررسی زمان واکنش بازیکنان در بازی های رایانه ای، در محیط های مختلف، ۱، ۱
۳۷) علی فرشباف اکبری نازنین، حیدریان مقدم

زگلوجه فاطمه، سلطانی سمیه، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۹/۱۱/۳۰، نگاشت حرکات موزون به تصاویر انتزاعی و هنری توسط سیستم ضبط حرکات، ۱، ۱
۳۸) دستوری فاطمه الزهرا، موسوی

سخاوت یونس، آزاده فر محمدرضا، روحی صمد، ۱۳۹۹/۱۱/۳۰، طراحی هنری سناریو و گرافیک بازی سارای با رویکرد هویت فرهنگی منطقه آذربایجان، ۱، ۱
۳۹) علی فرشباف اکبری نازنین، اصغرزاده

تحلیل مدیریت پروژه های بازی سازی با استفاده از روش SWOT با رویکرد بهینه سازی (نمونه موردی بازی (۱ ،۱ ،(Assassin Creed Odyssey
۴۰) فارغ سید علی، خونکاری زهرا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۹/۱۱/۳۰،

پورالوار کاظم، روحی صمد، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۳۹۹/۱۱/۳۰، بازی «جستجوگر» برای تقویت توجه پایدار به منظور افزایش عملکرد ذهن آگاه، ۱، ۱
۴۱) پودراتچی سمیرا،

سخاوت یونس، ۱۳۹۹/۱۱/۳۰، تحلیل اطلاعات فروش بازی های اپ استور با استفاده از مصورسازی هوشمند داده ها به منظور تولید بازی های جدید، ۱، ۱
۴۲) دستوری فاطمه الزهرا، پودراتچی سمیرا، موسوی زگلوجه فاطمه، اصغرزاده

۴۳) اصغرزاده سخاوت یونس، دادخواه سوسن، ۱۴۰۰/۱۱/۱۸، رویای هوش مصنوعی خود تنظیم و هنرمند، ۱، ۱-۱۲

۴۴) اصغرزاده سخاوت یونس، طباطبایی آوا سادات، ۱۴۰۱/۰۲/۱۵، بررسی انواع مجسمه های تعاملی، ۱، ۱-۱۷

۴۵) دستوری فاطمه الزهرا، اصغرزاده سخاوت یونس، ۱۴۰۱/۰۲/۲۷، بررسی و تحلیل استفاده از هوش مصنوعی در خلاقیت و ایجاد هنرهای تجسمی، ۱، ۱

کتاب‌های تالیفی

۱) اصغرزاده سخاوت، یونس. طراحی تعامل انسان و رایانه.تبریز:دانشگاه هنر اسلامی تبریز،۱۳۹۶.

۲) اصغرزاده سخاوت، یونس. لذت طراحی بازیهای رایانه ای.تبریز:دانشگاه هنر اسلامی تبریز،۱۳۹۹.

۳) اصغرزاده سخاوت، یونس. هنر هوش مصنوعی.تبریز:دانشگاه هنر اسلامی تبریز، این کتاب منتشر نشده است.

کتاب‌های ترجمه شده

۱) اصغرزاده سخاوت، یونس، صمد روحی و کاظم پورالوار. بازی هوشمندانه.تبریز:دانشگاه هنر اسلامی تبریز،۱۳۹۹.

طرح‌های پایان‌یافته

۱) بررسی و مطالعه ظرفیت‌های روایی داستان‌های فولکلور عاشیقی آذربایجان در سینمای انیمیشن، پایان یافته، ۱۳۹۹/۰۲/۲۷

۲) بررسی و توسعه بازی های توان بخشی حرکتی با استفاده از فن آوری واقعیت افزوده، پایان یافته، ۱۳۹۷/۰۶/۰۳

۳) بررسی ظرفیت هنرهای صوتی در طراحی بازی های رایانه ای برای افراد دارای اختلالات بینایی، پایان یافته، ۱۴۰۱/۰۳/۰۱

راهنمایی پایان نامه/رساله

۱) پرک کبوتر نامه‌رسان: بازی گفتاردرمانی برای کودکان با اختلالات تولید صدا، فائزه برگی، چندرسانه ای، ۱۴۰۲/۰۶/۳۰، کارشناسی ارشد، کارشناسی ارشد

۲) بررسی تاثیر موسیقی‌های شخصی‌سازی‌شده توسط هوش مصنوعی بر هیجان با استفاده از موج نگاری مغزی، صباحی گراغانی فرانک، چندرسانه ای، ۱۴۰۳/۰۶/۲۷، کارشناسی ارشد، کارشناسی ارشد

کسب رتبه در جشنواره ها(در زمینه‌های مختلف مانند: طرح, مقاله, ...)

۱) Cognitive and Physical Rehabilitation Game for People with MS, ۰۱-۰۵-۲۰۲۳, سایر, بین المللی

۲) بازی RehabMap، ملی، سایر، ۱۳۹۶/۰۹/۳۰

۳) بازی کشکک، ملی، سایر، ۱۳۹۷/۱۱/۲۰

۴) بازی جدی PR-H، ملی، سایر، ۱۳۹۷/۱۱/۲۰

۵) بازی شبیه ساز آموزش قوانین رانندگی، ملی، سایر، ۱۳۹۸/۰۷/۰۴

۶) بازی جدی توان دست، ملی، سایر، ۱۳۹۸/۱۰/۰۵

۷) بازی تیزران، ملی، سایر، ۱۳۹۸/۱۰/۰۵

۸) بازی تیزران، ملی، سایر، ۱۳۹۸/۱۰/۰۶

۹) بازی تیزران، ملی، سایر، ۱۳۹۸/۱۰/۰۶

۱۰) جایزه رقابتهای بازی های جدی (گالا) بازی تیزران، بین المللی، جشنواره بین المللی فجر، ۱۳۹۹/۰۹/۱۹

۱۱) کسب مقام در مسابقه بازی جدی KEEPSTEP، بین المللی، جشنواره بین المللی فجر، ۱۳۹۹/۰۹/۲۰

۱۲) بازی جدی فیروزه، ملی، سایر، ۱۳۹۹/۱۰/۰۴

۱۳) بازی سردار، ملی، سایر، ۱۳۹۹/۱۰/۰۴

۱۴) سردار، ملی، سایر، ۱۳۹۹/۱۲/۱۴

۱۵) بازی Bat Sight، ملی، سایر، ۱۴۰۰/۰۹/۱۵

۱۶) بازی رایانه ای فراسا، ملی، سایر، ۱۴۰۱/۱۲/۰۶

۱۷) بازی ویدئویی snowmath، ملی، سایر، ۱۴۰۲/۰۶/۱۵