

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

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) انلاين, no. ۹-۱:(۲۰۱۹) انلاين.

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

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

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

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) انلاين.

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) انلاين, no. ۱۰-۱:(۲۰۲۰) انلاين.

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 (۲۰۲۲): ۱. آنلایین

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 (۲۰۲۲): ۱. آنلایین

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): ۱۲-۱. آنلایین

۲۵) shekhavat, younes, erfane 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): ۱۰۳۰-۹۹.

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

۲۹) 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.

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

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

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

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

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

۳۵) صلح کننده سردرد، 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) آنلاین، آنلاین (۱۳۹۹): ۷۵-۷۵.

۳۶) 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.

۳۷) 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) آنلاین، آنلاین (۱۳۹۹): ۸۷-۱۰۰.

۳۸) 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) آنلاین، آنلاین (۱۳۹۹): ۱-۱۰.

۳۹) صلح کننده سردرد، 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) آنلاین، آنلاین (۱۴۰۰): ۱.

۴۰) 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.

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

مقاله های 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.

مقاله های علمی تخصصی

۱) درکاهی قره باغ، محمد و یونس اصغرزاده سخاوت. "ارائه روشی برای تحلیل و طراحی فضای بازی با پیش بینی نحوه نگاه بازیکن با بکارگیری شبکه های 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، ۱-۲۹ (۲۰۲۲): Online First.

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

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

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

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
(۱۱) زارعی حسین،

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

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

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
(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
(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، بدویو؛ 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، ۹-۱ (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، جعفرزاد 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: بازی شبیه ساز رانندگی ۲ برای 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 ۱۸ جهت 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 (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

زگلوچه 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)، ۱، ۱ (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 زگلوچه فاطمه، اصغرزاده

۱۳۰۱ (۴۳) اصغرزاده سخاوت یونس، دادخواه سوسن، ۱۴۰۰/۱۱/۱۸، رویای هوش مصنوعی خود تنظیم و هنرمند، ۱، ۱

۱۷۰۱ (۴۴) اصغرزاده سخاوت یونس، طباطبایی آوا سادات، ۱۴۰۱/۰۲/۱۵، بررسی انواع مجسمه های تعاملی، ۱، ۱

۱۴۰۱/۰۲/۲۷ (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

کتاب های تالیفی

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

۲) اصغرزاده سخاوت، یونس. لذت طراحی بازی های 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.

کتاب های ترجمه شده

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

طرح های پایان یافته

- 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 شخصی‌سازی شده 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) بین المللی، سایر، ۲۰۲۳-۰۵-۰۱، Cognitive and Physical Rehabilitation Game for People with MS
- 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