

عنوان مقاله:

بررسی فرآیندهای مدیریت پروژه چندرسانه ای تعاملی با تاکید بر توسعه محصولات خلاقانه چند منظوره

محل انتشار:

دوماهنامه نخبگان علوم و مهندسی، دوره 4، شماره 4 (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 23

نویسندگان:

سیدعلی فارغ - عضو هیات علمی دانشکده طراحی اسلامی دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

راحله حیاتی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته هنرهای رایانه ای (با گرایش طراحی شبیه ساز هوشمند) دانشکده چند رسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

خلاصه مقاله:

با گسترش روزافزون تکنولوژی در عصر حاضر روز به روز کاربردهای چندرسانه ای بیشتر می شوند و با استفاده از کاربردهای تکنولوژی و هنر توانمان باهم و تعامل کاربر با رایانه، اپلیکیشن های مختلفی در همه زمینه های موردعلاقه بشر ساخته می شوند و حتی کاربردهای پزشکی نیز پیدا کردند و بر کیفیت زندگی بشر می افزایند، در زمینه های مختلف بازی های رایانه ای توسعه می یابند، خصوصاً شبیه سازی های کامپیوتری که در همه ی زمینه های علمی در حال توسعه هستند، بحث توسعه و تحقیق خصوصاً در مورد محتوا و نوآوری و خلاقیت، مدیریت این پروژه های چندرسانه ای را حساس تر و چالش برانگیزتر و در نتیجه مهمتر جلوه می کند. پژوهشگر با دغدغه ی بحث مدیریت تولید چندرسانه ای به بررسی مولفه های مهم مدیریت پروژه پرداخته است و به دنبال شناسایی فرصت ها و چالش ها می باشد و با روش کتابخانه ای و بررسی مقالات به بررسی استانداردها و تجربیات و استفاده از فرصت ها و راهحل ها برای چالش های آن پرداخته است و در جستجوی پاسخ به سوال بهترین رویکرد یا بهترین استاندارد یا بهترین راهکار برای مدیریت پروژه ی چندرسانه ای می گردد. پژوهشگر در این تحقیق به این نتیجه رسیده است که تحقیقات زیادی در تک تک مولفه های مدیریت پروژه چندرسانه ای نیاز است و شاید مدل خاص مدیریت پروژه چندرسانه ای و با عنوان بهتر هنر مدیریت خلاق چندرسانه ای در این زمینه نیاز باشد و هم چنین استفاده از روش چابک می تواند در موفقیت این پروژه ها موثر باشد و در نهایت یکمدل مدیریت پروژه ی چندرسانه ای ارایه شده است.

کلمات کلیدی:

چندرسانه ای تعاملی، پروژه خلاق، پروژه چند منظوره، مدیریت پروژه چابک

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/994915>

