**کلیات پروژه**

دانشگاه­ها همواره جز بزرگترین مراکز علمی بوده و امر ارزشیابی دانشجویان از جمله بزرگترین وظایف دانشگاه است. لذا با توجه به اهمیت وجود یک سیستم ارزشیابی مناسب، دقیق و بی نقص که مشکلات سیستم فعلی در آن برطرف شده­باشد، سیستم ارزشیابی جدیدی نیاز است که این فرآیند را با دقت و کیفیت هرچه بیشتر محقق سازد.

در سیستم ارزشیابی جدید فرآیند امتحان گرفتن مشابه بازی خواهد­بود وامتیاز در این بازی معادل نمره­ی دانشجو است. برای کسب نمره­ی بیشترتسلط کافی بر مطالب درسی و استفاده از استراتژی مناسب کاربردی خواهد­بود.

در این سیستم دانشجو به جای استاد طراح سوالات امتحانی خواهد­بود.

تصحیح سوالات نیز توسط دانشجویان صورت می­گیرد.(هر دانشجو مصحح سوالی است که خود طرح کرده­است ) .

استاد درس بر کلیه­ی مراحل این بازی نظارت دارد و بنابر صلاح دید خود شرایط بازی را کنترل می­کند.

آنچه در این بخش مدنظر است این است که فرآیند ارزشیابی باید به­گونه­ای طراحی شودکه هرگونه تقلب و پینگ و پنگ توسط دانشجویان رخ ندهد. در زمان امتحان لازم است اولویت دانشجویان برای پاسخدهی به سوالات مشخص گردد. لازم به ذکر است که افراد باید بتوانند سوال مناسب را از فرد مورد نظر خود بپرسند.

**اهداف پروژه**

هدف از انجام این پروژه طراحی یک سیستم ارزشیابی جدید مبتنی بر نظریه­ی بازی­ها است که در­نهایت منجر به سنجش دقیق دانشجو در یک درس از طریق مواردی هم­چون افزایش مشارکت وی در طرح سوالات امتحان می­شود. بنابراین دانشجو مجبور به افزایش میزان تسلط خود بر مطالب درسی شده و همین امر از موارد تمایز سیستم جدید با سیستم قبلی است. تصحیح پاسخ ها نیز به تکمیل این فرآیند آموزشی کمک می­کند. به وجود آمدن یک محیط رقابتی سالم که پیروزی در آن نیازمند استراتژی مناسب است از دیگر اهداف این پروژه خواهد­بود.

**وضع فعلی**

سیستم ارزشیابی کنونی بر مبنای طرح سوال توسط استاد درس و پاسخ دهی دانشجویان به سوالات است.

در این سیستم کلیه­ی دانشجویان یک درس باید در مدت زمان مشخص به تعدادی سوال امتحانی پاسخ دهند.

استاد درس سوالاتی را با صلاح دید خود طرح می­کند. به گونه­ای که این سوالات بخش­های مهم درس را پوشش داده و از نظر سطح دشواری متناسب با وضعیت کلاس باشد.

دانشجویان در روز امتحان باید سر ساعت مقرر با آمادگی لازم برای شرکت در امتحان در مکان برگزاری امتحان حاضر باشند.

در این سیستم در روز امتحان برگه­های سوال بین دانشجویان توزیع می­شود. مدت زمان برگزاری امتحان توسط استاد مشخص می­شود و برای همه یکسان است.

دانشجویان موظف­اند به سوالات پاسخ مناسب دهند.

استاد یا هر فردی که از دانشجویان آن درس نباشد به عنوان مراقب امتحانی بر جلسه نظارت خواهد داشت. استاد بنا­بر صلاح دید خود می­تواند به سوالات دانشجویان در جلسه­ی امتحان پاسخ دهد و آنان را راهنمایی کند.

تقلب کردن ، مشورت کردن و صحبت کردن با سایر دانشجویان حاضر در جلسه­ی امتحان ، بازکردن کتاب یا جزوه ، هرگونه استفاده از موبایل و تبلت و لپ تاپ بدون اجازه­ی استاد آن درس ممنوع می­باشد.

تصحیح سوالات بر عهده ی استاد است و دانشجویان متناسب با درستی پاسخ خود نمره ای را دریافت می­کنند.

برای قبول شدن در یک درس لازم است که نمره­ی دانشجو در آن درس از یک نمره­ی مشخص ( به عنوان مثال 10 ) بیشتر باشد. در غیر اینصورت دانشجو در درس مورد نظر مردود خواهد شد.

پس از اعلام نمرات توسط استاد، اگر دانشجویان اعتراضی به نمرات خود داشته باشند می­توانند اعتراض خود را با استاد مطرح کرده و استاد موظف به بررسی و پاسخ­دهی به آن­ها است.

در نهایت نمره­ی دانشجو توسط استاد نهایی می­شود.

با توجه به ضرورت امر ارزشیابی در فرآیند آموزشی افراد، مشکلات و نیازهایی ایجاد شده است که به­صورت زیر بیان می گردد :

1. روش ارزشیابی فعلی معیار دقیقی برای سنجش میزان تسلط دانشجویان بر مطالب درسی نیست.
2. تقلب­ دانشجویان در این روش امکان­پذیر است.
3. تصحیح برگه ها­ی امتحانی و طرح سوال نیازمند صرف وقت بسیار برای استاد است.
4. محاسبه ی نمره ی دانشجو در سیستم فعلی نیازمند صرف زمان توسط استاد است و بلافاصله بعد از امتحان قابل اعلام نیست.
5. مصرف کاغذ در این روش بالاست.در سیستم جدید این مشکل با کامپیوتری شدن این فرآیند حل شده است.

این مشکلات در سیستم جدید برطرف خواهند­­ شد.

شایان ذکر است تئوری سیستم جدید برای مقطع تحصیلات تکمیلی در پروژه­ی کارشناسی ارشد دانشجویان دانشگاه صنعتی اصفهان مورد بررسی قرار گرفته­است و اجرای این سیستم مطابق با نظریه­ی بازی­ها کاملا شدنی و از هر لحاظ امکان­پذیر است.لذا در این پروژه پیاده سازی این نظریه به صورت یک اپلیکیشن مد نظر است.

**حوزه­ی پروژه**

این پروژه با بخش­ها و افراد زیر در ارتباط خواهد بود:

1. **اداره­ی آموزش کل دانشگاه صنعتی اصفهان**

این سازمان خدمات آموزشي کليه امور حين تحصيل دانشجو شامل مراحل مختلف ثبت نام ، استخراج و انتشار اطلاعات از طريق سيستم گلستان ، ليست نمرات و کارنامه تحصيلي ، بررسي وضعيت تحصيلي دانشجو از نظر طول تحصيل ، مشروطي و غيبت، سازماندهي و برگزاري امتحانات پايان ترم ، را به عهده دارد.

جهت دسترسی به افراد ثبت­نام شده در هر درس ، استاد درس، درج نمرات و ثبت وضعیت قبولی دانشجویان این سازمان همکاری لازم را به عمل خواهد­آورد.

1. **بخش آموزش دانشکده­ی برق و کامپیوتر**

رسیدگی امور آموزشی مربوط به دانشجویان و اساتید دانشکده­ی برق و کامپیوتر برعهده­ی این بخش است. هرگونه اطلاعات مربوط به اسناد آموزشی دانشجویان و اساتید دانشکده­ی برق و کامپیوتر از طریق این بخش قابل دسترسی خواهد­بود.

1. **اساتید**

اساتید به عنوان افرادی که نقش قابل توجهی در فرآیند ارزشیابی دارند در این پروژه ناظر به فرآیند امتحان خواهند بود و به کنترل هرچه تمام تر شرایط بازی خواهند پرداخت.

1. **دانشجویان**

دانشجویان کاربران اصلی این سیستم بوده وامتیاز به دست آمده برای آنان مشخص کننده­ی وضعیت آنان در درس خواهد بود.

**اسناد مربوطه**

کلیه­ی اسناد آموزشی دانشجویان شامل وضعیت ثبت ­نام ، دروس ثبت­نام شده در هر ترم تحصیلی، ریزنمرات و کارنامه­ی تحصیلی در سیستم گلستان دانشگاه صنعتی اصفهان به آدرس [www.golestan.iut.ac.ir](http://www.golestan.iut.ac.ir) ذخیره ، پردازش و نگه­داری می­شود. کنترل این سیستم بر عهده­ی اداره­ی آموزش دانشگاه صنعتی اصفهان است.

**ساختار پروژه**

در تهیه­ی این پروژه پیشنهاد دهندگان با افراد و سازمان­های زیر در ارتباط خواهند­بود:

* مدیر پروژه : دکترفرامرز هندسی
* مشاور پروژه: خانم سارا رنجبران
* معاونت آموزشی دانشکده­ی برق و کامپیوتر: دکتر رسول امیرفتاحی
* مسئول آموزش دانشکده­ی برق وکامپیوتر:آقای فریبرز صادق­زاده
* مدیر کل اداره­ی آموزش دانشگاه صنعتی اصفهان: **آقای دکتر اکبر زاده**
* **واحد نمرات و امتحانات آموزش کل: خانم سام آرا**