



جمهوری اسلامی ایران

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

شورای عالی برنامه ریزی آموزشی



برنامه درسی رشته

مهندسی کامپیوتر

Computer Engineering

قطع کارشناسی پیوسته



برنامه درسی مرجع

گروه فنی و مهندسی

کارکرد تخصصی مهندسی کامپیوتر



بازگشایی

عنوان گرایش: -

نام رشته: مهندسی کامپیوتر

دوره تحصیلی: کارشناسی پیوسته

گروه: فنی و مهندسی

نوع مصوبه: بازنگری

کارگروه تخصصی: مهندسی کامپیوتر

تاریخ تصویب: ۱۴۰۳/۰۴/۱۰

پیشنهادی: کارگروه تخصصی مهندسی کامپیوتر

برنامه درسی بازنگری شده دوره کارشناسی پیوسته رشته مهندسی کامپیوتر، در جلسه شماره ۱۷۹ تاریخ ۱۴۰۳/۰۴/۱۰
کمیسیون برنامه ریزی آموزشی به شرح زیر تصویب شد:

ماده یک- این برنامه درسی برای دانشجویانی که پس از تصویب این برنامه درسی در دانشگاهها و موسسات آموزش عالی پذیرفته می‌شوند، قابل اجرا است.

ماده دو- این برنامه درسی، جایگزین برنامه درسی رشته مهندسی کامپیوتر مصوب جلسه ۸۲۸ تاریخ ۱۳۹۲/۰۲/۰۸
شورای عالی برنامه ریزی آموزشی و همه برنامه‌های درسی اختصاصی تا پیش از تصویب این برنامه درسی می‌شود.

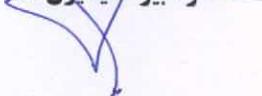
ماده سه- این برنامه درسی در سه فصل: مشخصات کلی، جدول‌های واحدهای درسی و سرفصل دروس تنظیم شده است و برای اجرا در دانشگاهها و موسسات آموزش عالی پس از اخذ مجوز پذیرش دانشجو از شورای گسترش آموزش عالی و سایر ضوابط و مقررات مصوب وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، ابلاغ می‌شود.

ماده چهار- این برنامه درسی از شروع سال تحصیلی ۱۴۰۴-۱۴۰۳ به مدت ۵ سال قابل اجرا است و پس از آن، در صورت تشخیص کارگروه تخصصی مربوطه، نیاز به بازنگری دارد.

دکتر روح الله رازینی
معاون آموزشی و رئیس کمیسیون

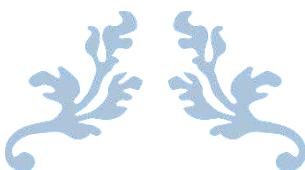


دکتر رضا نقی زاده
مدیر کل دفتر برنامه ریزی آموزش عالی
و دبیر کمیسیون





جمهوری اسلامی ایران
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
شورای عالی برنامه ریزی آموزشی



برنامه درسی رشته

مهندسی کامپیووتر

COMPUTER ENGINEERING

مقطع کارشناسی



گروه فنی و مهندسی

کارگروه تخصصی مهندسی کامپیووتر و فناوری اطلاعات



تاریخ آخرین ویرایش:

۱۴۰۳/۴/۷

اعضای کمیته تدوین و بازنگری برنامه: (به ترتیب حروف الفبا)

عضو هیئت علمی دانشگاه صنعتی شریف	دکتر شاهین حسابی
عضو هیئت علمی دانشگاه شهید بهشتی	دکتر حسن حقیقی
عضو هیئت علمی دانشگاه صنعتی امیرکبیر	دکتر رضا صفابخش
عضو هیئت علمی دانشگاه صنعتی شریف	دکتر حمید ضرابی زاده
عضو هیئت علمی دانشگاه تهران	دکتر مهدی کارگهی
عضو هیئت علمی دانشگاه فردوسی مشهد	دکتر محسن کاهاانی
عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران	دکتر بهروز مینایی

سرفصل دروس این برنامه توسط اعضای هیئت علمی دانشگاه‌های همکار تهیه شده و توسط کمیته تدوین و بازنگری برنامه ویرایش شده است.



جدول تغییرات

ردیف	در برنامه قبلي	در برنامه بازنگري شده
۱	--	آشنایی با صنعت کامپیوتر (کاربینی)
۲	--	مهرات های نرم شغلی
۳	--	کارگاه عمومی
۴	--	جبر خطی
۵	--	آزمایشگاه مدارهای الکتریکی و الکترونیکی
۶	--	داده کاوی
۷	--	رایانش چند هسته ای
۸	--	طراحی در سطح سیستم
۹	ریاضیات مهندسی	--
۱۰	ریز پردازنده و زبان اسمنبلی	--
۱۱	آزمایشگاه ریز پردازنده	--
۱۲	تحلیل و طراحی سیستم ها	تحلیل و طراحی نرم افزار
۱۳	مبانی رایانش امن	امنیت سیستم های کامپیوتری
۱۴	مدارهای الکتریکی	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی
۱۵	ساختمن های داده	داده ساختارها و الگوریتم ها
۱۶	هوش مصنوعی و سیستم های خبری	هوش مصنوعی
۱۷	اصول طراحی کامپایلر	طراحی کامپایلرها
۱۸	مبانی بازیابی اطلاعات و جستجوی وب	بازیابی اطلاعات
۱۹	طراحی کامپیوتری سیستم های دیجیتال	طراحی سیستم های دیجیتال
۲۰	روش پژوهش و ارائه	(تبديل از ۲ واحد به ۳ واحد)
۲۱	کارآموزی	(تبديل از ۱ واحد به ۲ واحد)
۲۲	آزمایشگاه مدارهای منطقی و معماری کامپیوتر	(تبديل به دو آزمایشگاه ۱ واحدی)
۲۳	طراحی بازی های کامپیوتری	مبانی ساخت بازی های رایانه ای
۲۴	آزمایشگاه بازی های کامپیوتری	کارگاه ساخت بازی های رایانه ای
۲۵	--	مبانی اینترنت اشیاء
۲۶	--	برنامه سازی وب
۲۷	--	برنامه سازی موبایل
۲۸	--	ایجاد چاپک نرم افزار
۲۹	--	کارآفرینی
۳۰	--	مقدمه ای بر بیوانفورماتیک



فصل اول

مشخصات کلی برنامه درسی



۱-۱- مقدمه

رشته‌ی مهندسی کامپیوتر به مطالعه‌ی اصول و مفاهیم نظری و فنی مورد نیاز برای طراحی، پیاده‌سازی، بهینه‌سازی و مدیریت سیستم‌های کامپیوتری می‌پردازد. این رشته که عنوان کامل‌تر آن مهندسی و علم کامپیوتر است، دربرگیرنده‌ی مباحث متنوعی از جمله معماری سیستم‌های کامپیوتری، مهندسی نرمافزار، الگوریتم‌ها و محاسبات، هوش مصنوعی، فناوری اطلاعات، شبکه‌های کامپیوتری، امنیت اطلاعات، تحلیل داده‌ها، رباتیک، اینترنت اشیا، رایانش کوانتومی و محاسبات زیستی است.

با توجه به گسترش روزافزون کاربردهای کامپیوتر، امروزه کشور ما نیازمند مهندسی‌سینی توانا در تمامی زمینه‌های مرتبط با کامپیوتر و فناوری اطلاعات است. برنامه‌ی کارشناسی مهندسی کامپیوتر به دانش‌آموختگان خود این امکان را می‌دهد که با تسلط بر ابعاد نظری و کاربردی این فناوری، برای حل مسائل پیچیده دنیای واقعی آماده شوند و نیازهای روزافزون کشور را در این زمینه مرتفع سازند.

در برنامه‌ی آموزشی جدید بازنگری شده برای رشته‌ی مهندسی کامپیوتر تلاش بر این بوده است که موارد زیر مورد توجه قرار گیرد:

- ۱) هماهنگی با روندهای فناوری در حوزه‌ی مهندسی و علم کامپیوتر و همگامی با نیازهای علمی و صنعتی کشور،
- ۲) همگامی با برنامه‌های درسی دانشگاه‌های معترض جهان،
- ۳) همگامی با چارچوب‌های ارائه شده توسط انجمن‌های معترض علمی بین‌المللی که برای برنامه‌ی درسی رشته‌ی مهندسی و علم کامپیوتر ارائه می‌شوند. به طور ویژه انجمن‌های معترض IEEE، ACM و AAAI کاچارچوبی برای برنامه‌های درسی رشته‌های مهندسی و علم کامپیوتر ارائه داده‌اند که به طور مرتباً به روزرسانی می‌شود و در برنامه‌ی درسی جدید، این چارچوب مورد توجه جدی قرار گرفته است.

۱-۲- اهداف

هدف اصلی این برنامه، تربیت کارشناسانی است که مهارت و دانش لازم برای طراحی، پیاده‌سازی و بهینه‌سازی سیستم‌های نرمافزاری و سخت‌افزاری را دارا باشند و بتوانند پاسخ‌گوی نیازهای کشور در زمینه‌های مختلف مرتبط با صنعت کامپیوتر و فناوری اطلاعات باشند. دانش‌آموختگان این دوره قادر خواهند بود با استفاده از ابزارها و تکنیک‌های مدرن، به تحلیل، طراحی، توسعه و بهبود سیستم‌های کامپیوتری بپردازند و در پیشبرد جامعه و ارتقاء صنایع مختلف در کشور نقش موثری ایفا نمایند.

۱-۳- اهمیت و ضرورت

صنعت کامپیوتر و فناوری اطلاعات زمینه‌ای است که به سرعت در حال رشد و تکامل است و در جنبه‌های وسیعی از زندگی مدرن نقش مهمی ایفا می‌کند. از شبکه‌های اجتماعی و ابزارهای هوشمند گرفته تا سیستم‌های پزشکی و حمل و نقل، کامپیوتر در قلب بسیاری از فناوری‌هایی است که هر روز به آن‌ها تکیه می‌کنیم. در نتیجه، تقاضای زیادی برای متخصصان کامپیوتر ماهر وجود دارد که بتوانند سامانه‌های کامپیوتری پیچیده، هوشمند و امن را طراحی و پیاده‌سازی کنند.



در طول سال‌ها، برنامه‌های درسی مهندسی کامپیوتر برای همگام شدن با این تغییرات، بازنگری‌های متعددی را پشت سر گذاشته است. به عنوان مثال، در روزهای اولیه‌ی محاسبات، تمرکز بر زبان‌های برنامه‌نویسی سطح پایین و معماری

سطح ماشین بود. با تکامل این رشته، برنامه‌های درسی به موضوعاتی نظیر معماری نرم‌افزار، طراحی سامانه‌های هوشمند، مدل‌های محاسباتی نوین، تحلیل داده‌ها و محاسبات امن گسترش یافته است.

امروزه برنامه‌های مهندسی و علم کامپیوتر با چالش آماده‌سازی دانشجویان برای آینده‌ای موافق هستند که احتمالاً بسیار متفاوت از زمان حال است. دانشجویان علاوه بر بهروز ماندن با جدیدترین فناوری‌ها، باید به مهارت‌هایی مجذب شوند که بتوانند با چالش‌ها و فرصت‌های جدید به موقع سازگار شوند. به همین دلیل لازم است به طور منظم برنامه‌های درسی رشته‌ی مهندسی و علم کامپیوتر بررسی و بازنگری شوند تا اطمینان حاصل شود که دانشجویان ضمن دریافت بهترین آموزش ممکن، به خوبی برای مقابله با چالش‌ها و فرصت‌های این رشته‌ی به سرعت در حال توسعه مجذب خواهند شد.

۱-۴-۱- تعداد و نوع واحدهای درسی

دوره‌ی کارشناسی مهندسی کامپیوتر دوره‌ای به طول چهار سال و برای دانشجویان دوره‌ی کوآپ به طول حداقل پنج سال است. این دوره مشتمل بر ۱۴۰ واحد درسی به شرح زیر است.

جدول (۱)- توزیع واحدها

نوع دروس	تعداد واحد
دروس عمومی	۲۲
دروس پایه	۲۰
دروس تخصصی الزامی	۸۰
دروس تخصصی اختیاری	۱۰
دروس مهارتی-اشغال‌پذیری	۵
پروژه	۳
جمع	۱۴۰

۱-۵- نقش، توانایی و شایستگی مورد انتظار از دانشآموختگان

دانشآموختگان کارشناسی مهندسی کامپیوتر دارای مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توانمندی‌های زیر خواهند بود.

مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توانمندی‌های عمومی	دروس مرتبط
برقراری ارتباط موثر (شفاهی، نوشتاری و تصویری) در محیط حرفه‌ای و عمومی	مهارت‌های نرم شغلی، روش پژوهش و ارائه
شناسایی، فرمول‌بندی و حل مسائل مهندسی با بکارگیری اصول ریاضی و علمی	ریاضیات گسسته، ریاضی عمومی (۱ و ۲)، آمار و احتمال مهندسی، جبر خطی
طراحی، راهاندازی و اجرای آزمایش‌ها، استخراج و تحلیل داده‌ها و نتیجه‌گیری مناسب بر اساس قضاوت صحیح مهندسی	بازیابی اطلاعات، داده‌کاوی، آمار و احتمال مهندسی

کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۷

۴	طراحی یک وسیله، سیستم یا فرایند، جهت رفع یک نیاز مشخص، با لحاظ کردن قیود واقع‌گرایانه از قبیل محدودیت‌های اقتصادی، ایمنی، زیست‌محیطی، اجتماعی، اخلاقی، ...	تحلیل و طراحی نرم‌افزار، مهندسی نرم‌افزار، طراحی در سطح سیستم، سیگنال‌ها و سیستم‌ها
۵	قابلیت کار موثر تیمی در کنار افراد با تخصص‌های متفاوت	مهارت‌های نرم شغلی، برنامه‌سازی پیشرفته، تحلیل و طراحی نرم‌افزار
۶	درک اهمیت و قابلیت یادگیری مستمر، به روزرسانی اطلاعات، کسب دانش جدید و آگاهی از شرایط معاصر	آشنایی با صنعت کامپیوتر، روش پژوهش و ارائه
۷	توانایی استفاده از فناوری‌ها، مهارت‌ها، و ابزارهای مدرن در فعالیت‌های مهندسی	هوش مصنوعی، داده‌کاوی، برنامه‌سازی وب، برنامه‌سازی موبایل، مبانی اینترنت اشیاء
۸	شناخت مسئولیت‌های حرفه‌ای و اخلاقی در جایگاه مهندسی و درک تاثیرات اجتماعی، اقتصادی و زیست‌محیطی فعالیت‌های مهندسی	آشنایی با صنعت کامپیوتر، آداب فناوری اطلاعات، کارآفرینی
	مهارت‌ها، شایستگی‌ها و توامندی‌های ویژه	دروس مرتبط
۹	مهارت حل مسئله و تبدیل راه حل‌ها به الگوریتم	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، طراحی الگوریتم‌ها
۱۰	طراحی و توسعه نرم‌افزارهای کامپیوتری در مقیاس کوچک و بزرگ	مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی، برنامه‌سازی پیشرفته، طراحی و تحلیل نرم‌افزار
۱۱	آشنایی عمیق با ساختار کامپیوتر و نحوه‌ی طراحی پردازنده‌ها	مدارهای منطقی، معماری کامپیوتر، طراحی سیستم‌های دیجیتال
۱۲	هوشمندسازی و طراحی سامانه‌های هوشمند	هوش مصنوعی، مبانی هوش محاسباتی
۱۳	طراحی و ساخت شبکه‌های ارتباطی محلی و سازمانی	شبکه‌های کامپیوتری، امنیت سامانه‌های کامپیوتری، انتقال داده‌ها
۱۴	توانایی پردازش و تحلیل داده‌ها در ابعاد متوسط و بزرگ	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، پایگاه داده‌ها، بازیابی اطلاعات، داده‌کاوی
۱۵	آشنایی با اصول و روش‌های پیشرفته‌ی تولید و توسعه نرم‌افزار	مهندسي نرم‌افزار، ایجاد چاپک نرم‌افزار، آزمون نرم‌افزار
۱۶	آشنایی با سیستم‌های موازی و توزیع شده	سیستم‌های عامل، رایانش چند هسته‌ای، مبانی رایانش ابری
۱۷	ایجاد سامانه‌های مبتنی بر پلتفرم‌های مختلف	برنامه‌سازی وب، برنامه‌سازی وب، تعامل انسان و کامپیوتر
۱۸	توانایی توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای	شبیه‌سازی کامپیوتری، گرافیک کامپیوتری، مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای
۱۹	آشنایی با مبانی نظری محاسبات و محاسبه‌پذیری	نظریه زبان‌ها و ماشین‌ها، نظریه محاسبات
۲۰	آشنایی با تحول دیجیتال و نقش آن در بهره‌وری	مبانی اینترنت اشیاء، سیستم‌های نهفته و بی‌درنگ، هوش مصنوعی، مبانی رایانش ابری، داده‌کاوی

۱-۶- زمینه‌های شغلی حال و آینده



زمینه‌های شغلی موجود برای دانش‌آموختگان رشته مهندسی کامپیوتر بسیار گسترده و متنوع است. در زیر نمونه‌ای از این فرصت‌ها به تفکیک مشاغل استخدامی و خوداستغالی ذکر شده است.

فرصت‌های خوداستغالی	فرصت‌های شغلی استخدامی
برنامه‌نویس آزاد (freelancer)	مهندس نرم‌افزار
توسعه‌دهنده وب	مهندس داده
توسعه‌دهنده برنامه‌های موبایل	مهندس شبکه
توسعه‌دهنده بازی‌های رایانه‌ای	مهندس سخت‌افزار
کارآفرین در زمینه نرم‌افزار	متخصص امنیت داده و شبکه
مشاور فناوری اطلاعات	متخصص هوش مصنوعی و یادگیری ماشین
مدیر شبکه اجتماعی و بازاریاب دیجیتال	تحلیل‌گر سیستم‌های اطلاعاتی
مدیر وبسایت	مدیر پروژه فناوری اطلاعات

۷-۱- شیوه‌های تحصیلی مجاز

تحصیل در دوره‌ی کارشناسی مهندسی کامپیوتر به یکی از دو شیوه‌ی زیر مجاز است:

- ۱) شیوه‌ی معمول شامل ۸ نیمسال تحصیلی
- ۲) دوره‌ی کوآپ شامل ۸ نیمسال تحصیلی به علاوه‌ی ۲ نیمسال کار تمام وقت در صنعت

دوره‌ی کوآپ

دوره‌ی کوآپ (مخفف کار و آموزش پایدار) ترکیبی منسجم از آموزش دانشگاهی و تجربه کار صنعتی است. هدف اصلی این دوره کمک به دانشجویان برای گذار موفق از دانشگاه به محیط صنعت است. از دیگر اهداف این دوره می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- افزایش اثربخشی آموزش دانشگاهی با به کارگیری مفاهیم آموخته شده در عمل
- ارتقاء توان استغال‌پذیری و بهبود موقعیت‌های شغلی بلافضله پس از فراغت از تحصیل
- افزایش قدرت کارآفرینی از طریق کسب تجربه دنیای واقعی صنعت
- افزایش ماندگاری و اثربخشی دانشجویان در داخل کشور

این شیوه‌ی تحصیلی در بسیاری از دانشگاه‌های تراز اول دنیا به ویژه در آمریکای شمالی متداول بوده و در توصیه‌های رائئه‌شده توسط انجمن‌های علمی ACM و IEEE برای دوره‌ی کارشناسی مورد توجه قرار گرفته است.

ساختار کلی دوره‌ی کوآپ

در دوره‌ی کوآپ طول مجاز تحصیل ۵ سال بوده و دانشجو دو نیمسال به همراه تابستان متصل به آن‌ها (مجموعاً دو بازه‌ی هفت‌ماهه) را به صورت تمام وقت در صنعت مشغول به کار می‌شود و علاوه بر تجربه یک کار واقعی، حقوق متناسب با یک کارشناس تمام وقت را دریافت می‌کند. در این دوره، دانشجو پس از گذراندن سه یا چهار نیمسال ابتدایی تحصیل خود در دانشگاه، یک بازه‌ی هفت ماهه را در صنعت می‌گذراند و پس از بازگشت به تحصیل و طی یک یا دو نیمسال تحصیلی، مجدداً برای یک بازه‌ی هفت ماهه راهی صنعت می‌شود و سپس باقی نیمسال‌های تحصیلی خود را در دانشگاه می‌گذراند. نمونه‌ای از زمان‌بندی اجرای دوره‌ی کوآپ در زیر آمده است.



تابستان	نیمسال دوم	نیمسال اول	
-	تحصیل	تحصیل	سال اول
کار	تحصیل	تحصیل	سال دوم
-	تحصیل	کار	سال سوم
کار	کار	تحصیل	سال چهارم
-	تحصیل	تحصیل	سال پنجم

دانشگاه از طریق دفاتر ارتباط با صنعت خود، زمینه‌ی آشنایی دانشجویان با شرکت‌ها و واحدهای صنعتی را فراهم کرده و یافتن محل کار مناسب را برای دانشجویان تسهیل می‌کند. با این حال مسئولیت انجام مراحل درخواست، مصاحبه و یافتن محل کار مناسب در نهایت با خود دانشجو است.

دانشجو باید پیش از ورود به صنعت درس «مهارت‌های نرم شغلی» را بگذراند. در نیمسال‌های کار در صنعت، دانشجو در درس کارورزی صفر واحدی ثبت‌نام کرده و مجاز به اخذ هیچ درس دیگری نیست. تعداد نیمسال‌های کارورزی گذرانده شده، به سنت‌های دانشجو اضافه می‌شود. همچنین دانشجویان دوره‌ی کوآپ می‌توانند طبق آیین‌نامه پذیرش استعدادهای درخشنan از امکان پذیرش بدون آزمون مقطع کارشناسی ارشد استفاده کنند. در این صورت، تعداد نیمسال‌هایی که دانشجو در صنعت گذرانده است، به سقف نیمسال‌های مجاز وی برای حصول شرایط استعدادهای درخشنan افزوده می‌شود.

در صورتی که دانشجو دوره‌ی کوآپ را با موفقیت (شامل حداقل ۱۴ ماه کار تاییدشده در صنعت) بگذراند، گواهی رسمی گزارنده دوره‌ی کوآپ را از دانشگاه دریافت خواهد کرد.

۱-۸- ملاحظات برای افراد با نیازهای ویژه

ارائه‌ی برنامه‌ی درسی برای افراد دارای نیازهای ویژه، مانند جامعه معلولین، نیازمند ملاحظات و اقدامات ویژه‌ای است تا این افراد بتوانند بهترین تجربه آموزشی را داشته باشند. در ادامه، چند ملاحظه که در ارائه‌ی دروس برای افراد با نیازهای ویژه باید مد نظر قرار گیرد، آورده شده است.

- **تنوع در روش‌های ارائه محتوا:** استفاده از روش‌های گوناگون ارائه‌ی محتوا مانند متن، ویدئو، صوت و تصویر برای افزایش دسترسی و فهم بهتر مطالب برای افراد با نیازهای ویژه.

- **استفاده از فناوری‌های کمکی:** استفاده از تجهیزات و فناوری‌های کمکی نظیر نرم‌افزارهای تبدیل متن به گفتار، ترجمه صوتی محتوا، صفحه‌های نمایش بزرگ و نظایر آن برای کمک به دسترسی افراد با نیازهای ویژه به محتوا آموزشی.

- **ملاحظات در ارزیابی‌ها و امتحانات:** ارائه فرصت‌های ارزیابی مناسب و متناسب با نیازهای دانشجویان با نیازهای ویژه، مانند امتحانات با زمان اضافی، ارزیابی‌های شفاهی، یا تست‌های آنلاین با گزینه‌های چندگانه.

- **مناسبسازی محیط فیزیکی:** ایجاد دسترسی آسان به محیط آموزشی فیزیکی دانشگاه، شامل کلاس درس، ساختمان‌ها و تسهیلات، با تعییه سطوح شیبدار کنار پله‌ها و وجود آسانسور برای دسترسی به طبقات مختلف.



- استفاده از ساختارهای آموزشی منعطف: ارائه امکان انجام فعالیت‌های آموزشی به صورت غیرحضوری، مانند آموزش آنلاین، ویدئوهای آموزشی، جلسات تمرینی با استفاده از فناوری‌های ارتباطی و نظایر آن.
 - ارائه حمایت و پشتیبانی فردی: فراهم کردن محیطی دوستانه و حمایت‌کننده برای افراد معلول، ارائه خدمات مشاوره و حمایت روان‌شناختی، و فراهم کردن فرصت‌های ارتباط اجتماعی با هم‌دانشجویان و اساتید.
 - آموزش به اساتید و کارکنان: آموزش به اساتید و پرسنل مربوطه در خصوص روش‌ها و ابزارهای مناسب برای ارتقاء دسترسی و یادگیری دانشجویان با نیازهای ویژه.
- توجه به موارد فوق می‌تواند بهبود قابل ملاحظه‌ای در تجربه آموزشی افراد با نیازهای ویژه و ارتقاء کیفی برنامه‌ی آموزشی ایجاد کند.

۱-۹- جایگاه تمدنی، فرهنگی و اجتماعی

تمدن ایرانی و اسلامی در شکل‌گیری و پایه‌ریزی آن چه امروز علم کامپیوتر نامیده می‌شود جایگاه ممتازی داشته است. در این میان، می‌توان به نقش دانشمند بزرگ ایرانی، محمد بن موسی‌الخوارزمی، ریاضی‌دان و مخترع برجسته ایرانی دوره سامانیان در پایه‌گذاری آن چه به نام او «الگوریتم» خوانده می‌شود، اشاره کرد. رویکرد انقلابی وی در ریاضیات، اساس تمامی الگوریتم‌های امروزی ما را فراهم ساخته است. علاوه بر واژه‌ی «الگوریتم» که از لاتین‌سازی نام «الخوارزمی» گرفته شده، واژه‌ی «جبر» نیز از کتاب مشهور خوارزمی با عنوان «الجبر والمقابلة» گرفته شده که در آن اصول جبری اساسی معرفی شده است. با توجه به تلاش‌ها و دستاوردهای عمدۀ خوارزمی، از او به درستی با عنوان پدر علم کامپیوتر و پدر جبر نام برده می‌شود.

در دوران معاصر، تاریخچه تحصیلات دانشگاهی در رشته کامپیوتر به دوره پس از انقلاب اسلامی بر می‌گردد. در آغاز دهه ۱۳۶۰ با ایجاد دانشکده‌ها و مراکز تخصصی در زمینه کامپیوتر و فناوری اطلاعات در دانشگاه‌ها و مؤسسات آموزش عالی، آموزش دانشجویان در این رشته به صورت رسمی آغاز شد و با تأسیس و توسعه دانشگاه‌های دولتی و خصوصی در ایران، به طور جدی گسترش یافت. از آن زمان تاکنون، برنامه‌های تحصیلی مرتبط با مهندسی و علم کامپیوتر در ایران متناسب با روندهای روز فناوری و نیازهای بازار کار توسعه یافته است. هم اینک دانشگاه‌ها و مؤسسات آموزش عالی در سراسر کشور برنامه‌های تحصیلی فعال و متنوعی در زمینه کامپیوتر و فناوری اطلاعات دارند که از مقطع کارشناسی تا دکتری را پوشش می‌دهد.



فصل دوم

جدول عناوین و مشخصات دروس



جدول دروس عمومی - الزامی (با استناد به آخرین مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی) - (تاریخ بهروزرسانی*: فروردین ۱۴۰۰)

توضیحات	ساعت			تعداد واحد	عنوان درس	موضوع
	کل	عملی	نظری			
اندیشه اسلامی ۱ پیش‌نیاز	۳۲	۰	۳۲	۲	اندیشه اسلامی ۱ (مبدأ و معاد)	مبانی نظری اسلام
اندیشه اسلامی ۲ می‌باشد.	۳۲	۰	۳۲	۲	اندیشه اسلامی ۲ (نبوت و امامت)	
انتخاب دو درس به ارزش ۴ واحد الزامی است	۳۲	۰	۳۲	۲	انسان در اسلام	
	۳۲	۰	۳۲	۲	حقوق اجتماعی و سیاسی در اسلام	
انتخاب یک درس به ارزش ۲ واحد الزامی است	۳۲	۰	۳۲	۲	فلسفه اخلاق (با تکیه بر مباحث تربیتی)	اخلاق اسلامی
	۳۲	۰	۳۲	۲	اخلاق اسلامی (مبانی و مفاهیم)	
	۳۲	۰	۳۲	۲	آینین زندگی (اخلاق کاربردی)	
	۳۲	۰	۳۲	۲	عرفان عملی اسلامی	
انتخاب یک درس به ارزش ۲ واحد الزامی است	۳۲	۰	۳۲	۲	انقلاب اسلامی ایران	انقلاب اسلامی
	۳۲	۰	۳۲	۲	آشنایی با قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران	
	۳۲	۰	۳۲	۲	اندیشه سیاسی حضرت امام خمینی (ره)	
انتخاب یک درس به ارزش ۲ واحد الزامی است	۳۲	۰	۳۲	۲	تاریخ تحلیلی صدر اسلام	تاریخ و تمدن اسلامی
	۳۲	۰	۳۲	۲	تاریخ امامت	
انتخاب یک درس به ارزش ۲ واحد الزامی است	۳۲	۰	۳۲	۲	تفسیر موضوعی قرآن	آشنایی با منابع اسلامی
	۳۲	۰	۳۲	۲	تفسیر موضوعی نهج البلاغه	
الزامی	۳۲	۰	۳۲	۲	دانش خانواده و جمعیت	
الزامی	۴۸	۰	۴۸	۳	زبان فارسی	
الزامی	۴۸	۰	۴۸	۳	زبان انگلیسی	
الزامی	۲۴	۱۶	۸	۱	تریبیت بدنه ویژه برای دانشجویان با نیازهای ویژه	
الزامی	۳۲	۳۲	۰	۱	ورزش ۱ (ورزش ویژه برای دانشجویان با نیازهای ویژه)	
				۲۲	جمع	

** درس «تاریخ فرهنگ و تمدن اسلام و ایران» به تعداد ۲ واحد می‌تواند در زیرمجموعه موضوع «تاریخ و تمدن اسلامی» ارائه گردد.



جدول دروس عمومی - اختیاری

توضیحات	ساعت			تعداد واحد	نام درس
	کل	عملی	نظری		
به استناد ابلاغیه شماره ۲/۲۰۸۹۵۲ مورخ ۱۳۹۵/۰۹/۲۲ وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، در دانشگاه‌های دولتی ارائه دروس اختیاری تا حداقل دو درس رایگان و در سایر موسسات، منوط به پرداخت هزینه توسط دانشجو خواهد بود. همچنین به استناد ابلاغیه شماره ۲/۲۸۵۷۶۱ مورخ ۱۳۹۵/۱۲/۱۱ دروس مذکور در چارچوب سنتوات مجاز و مازاد بر سقف واحدهای دوره ارائه و با ثبت نمره دروس و تأثیر در معدل در کارنامه تحصیلی دانشجو درج می‌شود.	۳۲	۰	۳۲	۲	آشنایی با ارزش‌های دفاع مقدس
	۳۲	۰	۳۲	۲	آشنایی با کلیات حقوق شهرنشی
	۳۲	۰	۳۲	۲	آینین نگارش
	۳۲	۰	۳۲	۲	استانداردسازی
	۳۲	۰	۳۲	۲	شناخت محیط زیست
	۳۲	۰	۳۲	۲	کارآفرینی
	۳۲	۰	۳۲	۲	مدیریت بحران
	۳۲	۰	۳۲	۲	مهارت‌های زندگی دانشجویی
	۳۲	۳۲	۰	۱	ورزش ۲
	۳۲	۳۲	۰	۱	ورزش ۳

تبصره: دانشجویانی که دروس عمومی الزامی را در قالب دروس تخصصی رشته خود می‌گذرانند، می‌توانند از جدول دروس عمومی اختیاری جایگزین نمایند.
به عنوان مثال، دانشجویان رشته زبان و ادبیات انگلیسی نیازی به گذراندن درس عمومی «زبان انگلیسی» ندارند و به جای آن، می‌توانند ۳ واحد از جدول دروس عمومی اختیاری اخذ نمایند.



* توجه: آخرین نسخه این صفحه (جدول دروس عمومی) با عنوان «جدول و سرفصل دروس عمومی» در پرتال دفتر برنامه‌ریزی آموزش عالی به آدرس <https://www.msrt.ir/fa/grid/283> در دسترس قرار دارد.

جدول (۲) - عنوان و مشخصات کلی دروس پایه

پیش‌نیاز / همنیاز	تعداد ساعت		تعداد واحد	عنوان درس	کد درس
	عملی	نظری			
-	۰	۴۸	۳	ریاضی عمومی ۱	SCI-101
ریاضی عمومی ۱	۰	۴۸	۳	ریاضی عمومی ۲	SCI-102
ریاضی عمومی ۲ (هم‌نیاز)	۰	۴۸	۳	معادلات دیفرانسیل	SCI-103
ریاضی عمومی ۱	۰	۴۸	۳	آمار و احتمال مهندسی	SCI-104
--	۰	۴۸	۳	فیزیک ۱	SCI-106
فیزیک ۱	۰	۴۸	۳	فیزیک ۲	SCI-107
فیزیک ۲	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه فیزیک ۲	SCI-110
-	۴۸	۰	۱	کارگاه عمومی	SCI-113
			۲۰	مجموع	

نکته: ساعت آموزش برای هر واحد نظری ۱۶ ساعت، هر واحد عملی ۳۲ ساعت و هر واحد کارگاهی ۴۸ ساعت است.



جدول (۳) - عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی الزامی

پیش‌نیاز / همنیاز	تعداد ساعت		تعداد واحد	عنوان درس	کد درس
	عملی	نظری			
-	۰	۴۸	۳	مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی	CSE-101
-	۴۸	۰	۱	کارگاه کامپیوتر	CSE-102
-	۰	۴۸	۳	ریاضیات گسسته	CSE-103
-	۰	۴۸	۳	مدارهای منطقی	CSE-104
مدارهای منطقی	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه مدارهای منطقی	CSE-105
مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی	۰	۴۸	۳	برنامه‌سازی پیشرفته	CSE-106
زبان انگلیسی، کارگاه کامپیوتر	۰	۳۲	۲	زبان تخصصی کامپیوتر	CSE-107
فیزیک ۲، معادلات دیفرانسیل	۰	۴۸	۳	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	CSE-108
مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	CSE-109
ریاضیات گسسته، برنامه‌سازی پیشرفته (هم‌نیاز)	۰	۴۸	۳	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	CSE-110
مدارهای منطقی	۰	۴۸	۳	معماری کامپیوتر	CSE-111
معماری کامپیوتر، آزمایشگاه مدارهای منطقی	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه معماری کامپیوتر	CSE-112
معماری کامپیوتر (هم‌نیاز)	۰	۴۸	۳	طراحی سیستم‌های دیجیتال	CSE-113
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	نظریه زبان‌ها و ماشین‌ها	CSE-114
ریاضی عمومی ۲	۰	۴۸	۳	جبر خطی	CSE-115
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی	۰	۴۸	۳	هوش مصنوعی	CSE-116
معماری کامپیوتر	۰	۴۸	۳	سیستم‌های نهفته و بی‌درنگ	CSE-117
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، معماری کامپیوتر	۰	۴۸	۳	سیستم‌های عامل	CSE-118
سیستم‌های عامل	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه سیستم‌های عامل	CSE-119
زبان تخصصی کامپیوتر	۰	۴۸	۳	روش پژوهش و ارائه	CSE-120
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	تحلیل و طراحی نرم‌افزار	CSE-121
سیستم‌های عامل (هم‌نیاز)	۰	۴۸	۳	شبکه‌های کامپیوتری	CSE-122
شبکه‌های کامپیوتری	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه شبکه‌های کامپیوتری	CSE-123
شبکه‌های کامپیوتری	۰	۴۸	۳	امنیت سیستم‌های کامپیوتری	CSE-124
			۵۹	مجموع	



جدول (۴) - عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی الزامی (انتخابی)

پیش‌نیاز / همنیاز	تعداد ساعت		تعداد واحد	عنوان درس	کد درس
	عملی	نظری			
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	طراحی الگوریتم‌ها	CSE-201
مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	۰	۴۸	۳	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	CSE-202
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	طراحی پایگاه داده‌ها	CSE-203
برنامه‌سازی پیشرفته	۰	۴۸	۳	طراحی زبان‌های برنامه‌سازی	CSE-204
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	بازیابی اطلاعات	CSE-205
برنامه‌سازی پیشرفته، معماری کامپیوتر	۰	۴۸	۳	رایانش چنددهسته‌ای	CSE-206
داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی	۰	۴۸	۳	داده‌کاوی	CSE-207
معادلات دیفرانسیل	۰	۴۸	۳	محاسبات عددی	CSE-208
تحلیل و طراحی نرم‌افزار	۰	۴۸	۳	مهندسی نرم‌افزار	CSE-209
نظیره زبان‌ها و ماشین‌ها، معماری کامپیوتر	۰	۴۸	۳	طراحی کامپایلرها	CSE-210
آمار و احتمال مهندسی	۰	۴۸	۳	شبیه‌سازی کامپیوتری	CSE-211
طراحی سیستم‌های دیجیتال، مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	۰	۴۸	۳	طراحی مدارهای مجتمع پرتراکم	CSE-212
تحلیل و طراحی نرم‌افزار	۰	۴۸	۳	مدیریت پروژه‌های فناوری اطلاعات	CSE-213
طراحی سیستم‌های دیجیتال، معماری کامپیوتر	۰	۴۸	۳	طراحی در سطح سیستم	CSE-214
			۲۱	تعداد واحد مورد نیاز	

اخذ ۷ درس معادل ۲۱ واحد از دروس جدول فوق الزامی است.



جدول (۵)- عنوان و مشخصات کلی دروس تخصصی اختیاری

ردیف	پیش‌نیاز / همنیاز	تعداد ساعت		تعداد واحد	عنوان درس	کد درس
		عملی	نظری			
	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	گرافیک کامپیوتری	CSE-301
	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	۰	۴۸	۳	سیستم‌های چندرسانه‌ای	CSE-302
	تحلیل و طراحی نرمافزار	۰	۴۸	۳	ایجاد چاپک نرمافزار	CSE-303
	تحلیل و طراحی نرمافزار	۰	۴۸	۳	آزمون نرمافزار	CSE-304
	جبر خطی، هوش مصنوعی	۰	۴۸	۳	مبانی هوش محاسباتی	CSE-305
	برنامه‌سازی پیشرفته	۰	۴۸	۳	مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای	CSE-306
	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	۰	۴۸	۳	انتقال داده‌ها	CSE-307
	طراحی پایگاه داده‌ها	۰	۴۸	۳	برنامه‌سازی وب	CSE-308
	سیستم‌های عامل	۰	۴۸	۳	برنامه‌سازی موبایل	CSE-309
	شبکه‌های کامپیوتری	۰	۴۸	۳	مبانی رایانش ابری	CSE-310
	شبکه‌های کامپیوتری	۰	۴۸	۳	مبانی اینترنت اشیاء	CSE-311
	تحلیل و طراحی نرمافزار	۰	۴۸	۳	تعامل انسان و کامپیوتر	CSE-312
	مدارهای منطقی	۰	۴۸	۳	مدارهای منطقی پیشرفته	CSE-313
	تحلیل و طراحی نرمافزار	۰	۴۸	۳	آداب فناوری اطلاعات	CSE-314
✓	تحلیل و طراحی نرمافزار	۰	۴۸	۳	تجارت الکترونیکی	CSE-315
✓	مدیریت پژوهش‌های فناوری اطلاعات	۰	۴۸	۳	مدیریت و برنامه‌ریزی راهبردی فناوری اطلاعات	CSE-316
	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	۰	۴۸	۳	اندازه‌گیری و کنترل کامپیوتری	CSE-317
	طراحی سیستم‌های دیجیتال، معماری کامپیوتر	۰	۴۸	۳	زبان‌های توصیف سخت‌افزار	CSE-318
	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	۰	۴۸	۳	نظریه محاسبات	CSE-319
	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی	۰	۴۸	۳	مبانی نظریه بازی‌ها	CSE-320
	ریاضیات گسسته	۰	۴۸	۳	مبانی رمزگاری	CSE-321
	جبر خطی، سیگنال‌ها و سیستم‌ها	۰	۴۸	۳	سیستم‌های کنترل خطی	CSE-322
	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	۰	۴۸	۳	مقدمه‌ای بر رباتیک	CSE-323
	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی	۰	۴۸	۳	مقدمه‌ای بر بیوانفورماتیک	CSE-324
	برنامه‌سازی پیشرفته	۰	۴۸	۳	کارآفرینی	CSE-325



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۱۷

ردیف	پیش‌نیاز / همنیاز	تعداد ساعت		تعداد واحد	عنوان درس	کد درس
		عملی	نظری			
	مهندسی نرم افزار	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه مهندسی نرم افزار	CSE-326
	آزمایشگاه معماری کامپیوتر	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه سخت افزار	CSE-327
	طراحی مدارهای مجتمع پر تراکم	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه مدارهای مجتمع پر تراکم	CSE-328
	اندازه گیری و کنترل کامپیوتری	۳۲	۰	۱	آزمایشگاه کنترل کامپیوتری	CSE-329
	مقدمه‌ای بر رباتیک	۴۸	۰	۱	کارگاه رباتیک	CSE-330
	مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای (هم‌نیاز)	۴۸	۰	۱	کارگاه ساخت بازی‌های رایانه‌ای	CSE-331
		۰	۴۸	۳	مفاهیم پیشرفته کامپیوتر	
		۰	۴۸	۳	مفاهیم پیشرفته کامپیوتر ۲	
		۰	۴۸	۳	هر یک از دروس جدول ۴	
		۰	۴۸	۳	یک درس از سایر رشته‌ها (حداکثر ۳ واحد)	
				۱۰	تعداد واحد مورد نیاز	

اخذ ۱۰ واحد از جدول فوق شامل حداقل یک واحد عملی (آزمایشگاه یا کارگاه) الزامی است.



جدول (۶)- عنوان و مشخصات کلی دروس مهارتی-اشتغال‌پذیری

پیش‌نیاز / همنیاز	تعداد ساعت		تعداد واحد	عنوان درس	کد درس
	نظری	عملی			
-	۸	۲۴	۱	آشنایی با صنعت کامپیوتر (کاربینی)	CSE-100
برنامه‌سازی پیشرفته	.	۳۲	۲	مهارت‌های نرم شغلی	CSE-150
روش پژوهش و ارائه	۲۴۰	۰	۲	کارآموزی	CSE-200
			۵	مجموع	



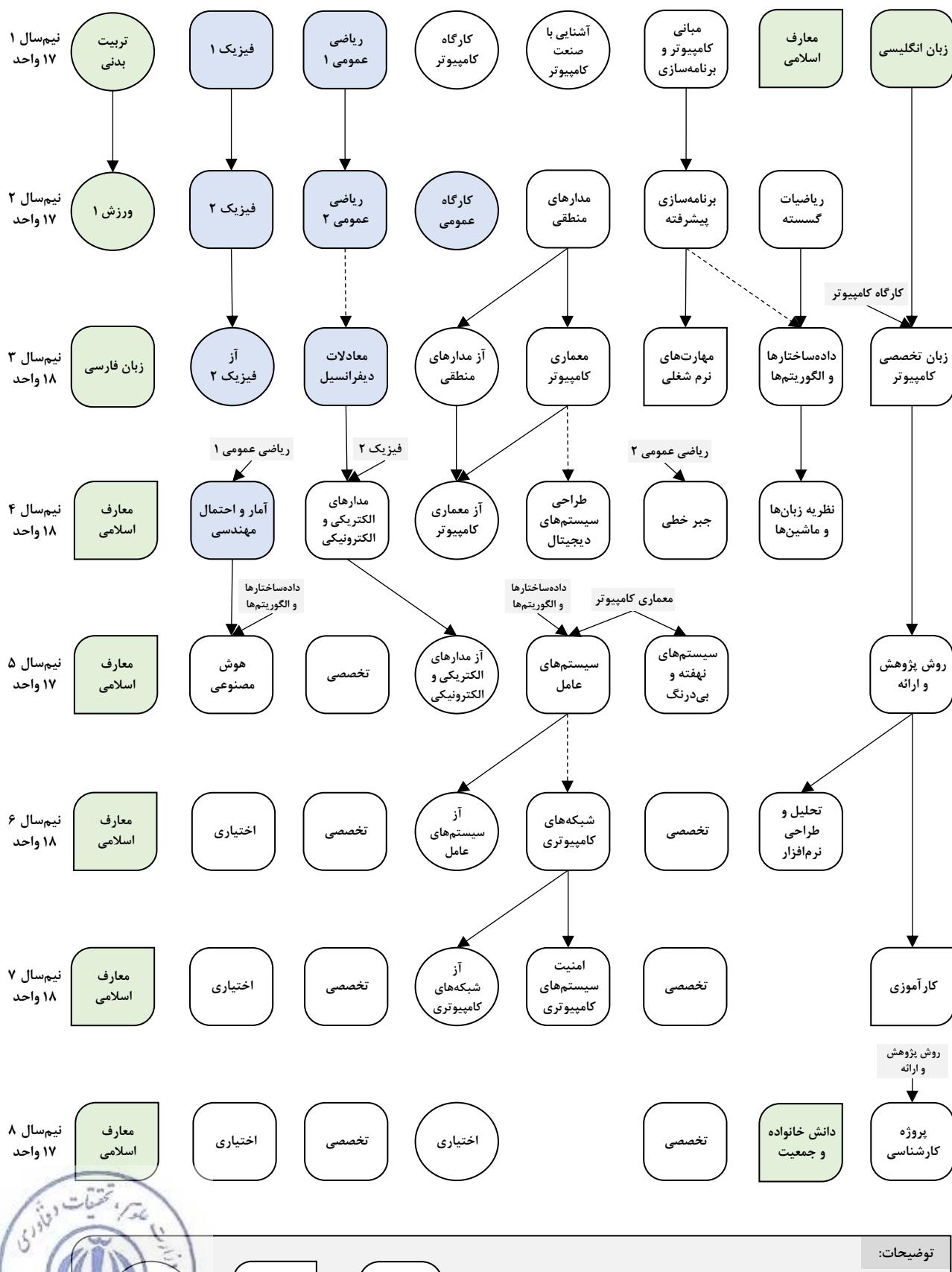
جدول (۷) - بسته‌های درسی

به منظور راهنمایی دانشجویان در اخذ هدفمند دروس، درس‌های تخصصی در بسته‌های درسی زیر دسته‌بندی شده‌اند.
این بسته‌ها صرفا جنبه راهنمایی داشته و اجباری در اخذ دروس بر اساس آن‌ها وجود ندارد.

مهندسي نرمافزار	هوش مصنوعی	معماري کامپيوتر
تحلیل و طراحی نرمافزار طراحی پایگاه داده‌ها مهندسي نرمافزار آزمایشگاه مهندسی نرمافزار ایجاد چاپک نرمافزار آزمون نرمافزار برنامه‌سازی وب	جبر خطی آمار و احتمال مهندسی هوش مصنوعی سیگنال‌ها و سیستم‌ها بازیابی اطلاعات داده‌کاوی مبانی هوش محاسباتی	معماري کامپيوتر طراحي سистем‌های ديجيتال سيستم‌های نهفته و بي‌درنگ طراحي مدارهای مجتمع پرترانزistor ريانش چندسته‌اي طراحي در سطح سیستم آزمایشگاه سخت‌افزار
الگوريتم‌ها و محاسبات	شبکه‌های کامپيوتری	ريانش امن
رياضيات گسسته داده‌ساختارها و الگوريتم‌ها نظرية زبان‌ها و ماشین‌ها طراحی الگوريتم‌ها محاسبات عددی نظرية محاسبات مبانی نظریه بازی‌ها	شبکه‌های کامپيوتری سيستم‌های نهفته و بي‌درنگ امنيت سیستم‌های کامپيوتری شبيه‌سازي کامپيوتری انتقال داده‌ها مبانی ريانش ابری مبانی اينترنت اشیاء	سيستم‌های کامپيوتری عامل شبکه‌های کامپايلرها طراحی زبان‌های برنامه‌سازی طراحی پایگاه داده‌ها برنامه‌سازی موبایل تعامل انسان و کامپيوتر
علم داده	سيستم‌های نرمافزاری	بيوانفورماتيك
آمار و احتمال مهندسی داده‌ساختارها و الگوريتم‌ها طراحی پایگاه داده‌ها بازیابی اطلاعات طراحی الگوريتم‌ها داده‌کاوی	سيستم‌های عامل طراحی کامپايلرها طراحی زبان‌های برنامه‌سازی طراحی پایگاه داده‌ها برنامه‌سازی موبایل تعامل انسان و کامپيوتر	آمار و احتمال مهندسی هوش مصنوعی طراحی الگوريتم‌ها شبيه‌سازي کامپيوتری داده‌ساختارها و الگوريتم‌ها طراحی پایگاه داده‌ها بازیابی اطلاعات طراحی الگوريتم‌ها داده‌کاوی
بازی‌های رایانه‌ای	اينترنت اشیاء	رباتيك
برنامه‌سازی پيشرفته هوش مصنوعی طراحی الگوريتم‌ها شبيه‌سازي کامپيوتری سيستم‌های چندريسانه‌اي مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای كارگاه ساخت بازی‌های رایانه‌ای	شبکه‌های کامپيوتری سيستم‌های عامل سيستم‌های نهفته و بي‌درنگ داده‌کاوی مبانی اينترنت اشیاء اندازه‌گيری و كنترل کامپيوتری آزمایشگاه کنترل کامپيوتری	جيرو خطی آمار و احتمال مهندسی هوش مصنوعی سيگنال‌ها و سیستم‌ها سيستم‌های کنترل خطی مقدمه‌ای بر رباتيك كارگاه رباتيك
خودکارسازی طراحی	فناوری اطلاعات	
طراحی سیستم‌های ديجيتال طراحی مدارهای مجتمع پرترانزistor طراحی الگوريتم‌ها زيان‌های توصيف سخت‌افزار مدارهای منطقی پيشرفته آزمایشگاه مدارهای مجتمع پرترانزistor	تحليل و طراحی نرمافزار مهندسي نرمافزار مدیریت پروژه‌های فناوری اطلاعات آداب فناوری اطلاعات تجارت الکترونیکی مدیریت و برنامه‌ریزی راهبردی فا	



جدول (۸)- برنامه‌ی پیشنهادی نیمسال‌ها



فصل سوم

ویژگی‌های دروس



دروس پایه



SCI-101	ریاضی عمومی ۱	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	General Mathematics 1	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input checked="" type="checkbox"/>	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	تعداد ساعت:
		۴۸

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با حساب دیفرانسیل و انتگرال به عنوان ابزار حل مسائل بالاخص مسائل غیر خطی و نیز فراهم آوردن چارچوب مفهومی مناسب برای صورت‌بندی مسائل به صورت ریاضی و حل آن‌ها است.

سرفصل‌ها

- اعداد (۸ جلسه)

◦ مروری تاریخی بر مفهوم عدد اعداد گویا و ناگویا، اصل تمامیت، مختصات دکارتی، مختصات قطبی، اعداد مختلط، جمع و ضرب و ریشه، نمایش اعداد مختلط، جمع و ضرب و ریشه، نمایش هندسی اعداد مختلط، دنباله‌های عددی

- توابع پیوسته و مشتق (۱۲ جلسه)

◦ تابع، جبر تابع، حد و قضایای مربوط، حد بینهایت و حد در بینهایت، حد چپ و راست، پیوستگی، مشتق، دستورهای مشتق‌گیری، تابع معکوس و مشتق آن، مشتق تابع مثلثاتی و تابع معکوس آن‌ها، قضیه‌ی رل، قضیه‌ی میانگین، بسط تیلور، کاربردهای هندسی و فیزیک مشتق، خم‌ها، سرعت و شتاب در مختصات قطبی، کاربرد مشتق در تقریب ریشه‌های معادلات

- انتگرال (۸ جلسه)

◦ تعریف انتگرال تابع پیوسته و قطعه قطعه، قضایای اساسی حساب دیفرانسیل و انتگرال، تابع اولیه، روش‌های تقریبی برآورد انتگرال، کاربرد انتگرال در محاسبه‌ی مساحت و حجم و طول منحنی و گشتاور و مرکز ثقل و کار و نظایر آن (در مختصات دکارتی و قطبی)، لگاریتم و تابع نهائی و مشتق آن‌ها، تابع‌های هذلولوی، روش‌های انتگرال گیری مانند تعویض متغیر و جزء به جزء و تجزیه‌ی کسرها

- سری‌های تابعی (۴ جلسه)

◦ دنباله و سری به عنوان تابع، سری‌های عددی و قضایای همگرایی سری توانی، سری تیلور، و سری فوریه، قضیه‌ی تیلور با باقی‌مانده و بدون باقی‌مانده

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌ها و فعالیت کلاسی: ۳۰٪ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰٪ نمره



منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. A. Adams and C. Essex. *Calculus, A Complete Course*. 10th Edition, Pearson, 2021.
- [2] J. Stewart. *Calculus*. 8th Edition, Cengage learning, 2016.
- [3] E. Kreyszig, H. Kreyszig, and E. J. Norminton. *Advanced Engineering Mathematics*. 10th Edition, Wiley, 2014.
- [4] K. A. Stroud and D. J. Booth. *Engineering Mathematics*. 8th Edition, Bloomsbury Publishing, 2020.
- [5] J. Bird. *Bird's Engineering Mathematics*. 9th Edition, Routledge, 2021.



SCI-102		ریاضی عمومی ۲	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	General Mathematics 2	ریاضی عمومی ۱	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input checked="" type="checkbox"/>		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم مشتق توابع چندمتغیری و انتگرال چندگانه و تبدیل‌ها است.

سرفصل‌ها

- خم‌ها و رویه‌ها (۴ جلسه)

- رویه‌ی درجه دو، تابع برداری و مشتق آن، سرعت و شتاب، خمیدگی و بردارهای قائم بر منحنی

- مشتق توابع چندمتغیری (۴ جلسه)

- توابع چندمتغیری، مشتق سوئی و جزئی، صفحه مماس و خط قائم، گردایان، قاعده‌ی زنجیری برای مشتق جزئی، دیفرانسیل کامل

- بهینه‌سازی (۴ جلسه)

- نقاط بحرانی و عادی، رده‌بندی نقاط بحرانی، یافتن بیشینه و کمینه بدون قید و با قید روش لاگرانژ

- انتگرال چندگانه (۴ جلسه)

- انتگرال‌های دوگانه و سه‌گانه و کاربردهای آن‌ها در مسائل هندسی و فیزیکی، تعویض ترتیب انتگرال‌گیری

- انتگرال روی خم و میدان‌های برداری (۶ جلسه)

- مختصات استوانه‌ای و کروی، میدان برداری، انتگرال منحنی الخط، انتگرال رویه‌ای، دیورژانس، چرخه، لاپلاسین، پتانسیل، قضایای گرین و دیورژانس و استوکس.

- آشنایی با تبدیل‌ها (۱۰ جلسه)

- تبدیل‌های انتگرالی، تبدیل فوریه، تبدیل لاپلاس، تبدیل معکوس لاپلاس، تبدیل \mathcal{Z} ، تبدیل هنکل، تبدیل هیلبرت

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و فعالیت کلاسی: ۳۰٪ نمره

- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰٪ نمره



منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. A. Adams and C. Essex. *Calculus, A Complete Course*. 10th Edition, Pearson, 2021.
- [2] J. Stewart. *Calculus*. 8th Edition, Cengage learning, 2016.
- [3] K. A. Stroud and D. J. Booth. *Engineering Mathematics*. 8th Edition, Bloomsbury Publishing, 2020.
- [4] H. K. Dass. *Higher Engineering Mathematics*. S. Chand Publishing, 2011.



SCI-103		معادلات دیفرانسیل	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Differential Equations		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input checked="" type="checkbox"/>	–	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	ریاضی عمومی ۲	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با معادلات دیفرانسیل بهوسیله‌ی روش‌های تحلیلی، هندسی و کیفی است.

سرفصل‌ها

• مقدمه (۱ جلسه)

- نکات کلی در مورد جواب‌های معادلات دیفرانسیل، دسته‌بندی معادلات دیفرانسیل، قضیه‌ی وجود و یکتایی جواب

• معادلات مرتبه‌ی اول (۷ جلسه)

- معادلات جدایی‌پذیر، معادلات همگن، معادلات قابل تبدیل به معادلات همگن، معادلات کامل، فاکتورهای انتگرال، معادلات خطی مرتبه‌ی اول، معادلات غیرخطی مهم (برنولی، لاگرانژ و ...)، دسته‌های منحنی، مسیرهای قائم، مدل‌سازی معادلات مرتبه‌ی اول

• معادلات مرتبه‌ی دوم (۸ جلسه)

- کاهش مرتبه، مفاهیم مقدماتی لازم معادلات خطی، معرفی جواب عمومی معادله خطی همگن و غیرهمگن، استفاده از یک جواب معلوم برای یافتن جوابی دیگر، معادلات خطی همگن با ضرایب ثابت (مرتبه‌ی دوم و بالاتر)، معادلات خطی غیرهمگن، روش‌های عملگری معادلات با ضرایب غیرثابت (معادلات کوشی، اویلر، ...)، نظریه‌ی مقدماتی معادلات با شرایط مرزی (مقادیر و توابع ویژه و ...)

• جواب‌های سری توانی و توابع خاص (۶ جلسه)

- مروری بر سری‌های توانی، جواب‌ها حول نقاط عادی، معادله‌ی لزاندر، چندجمله‌ای‌های لزاندر، خواص چندجمله‌ای‌های لزاندر، جواب‌ها حول نقاط غیرعادی (روش فربونیوس)، معادله‌ی بسل، تابع گاما خواص تابع بسل

• تبدیل لaplas و کاربردهای آن (۶ جلسه)

- معرفی تبدیل لaplas، موارد کاربرد در معادلات دیفرانسیل، مشتق و انتگرال تبدیل لaplas، معرفی پیچش (کانولوشن)، معرفی معادلات انتگرالی، حل دستگاه خطی با تبدیل لaplas

• دستگاه‌های معادلات خطی (۲ جلسه)

- معرفی دستگاه‌های خطی، حل دستگاه‌های خطی همگن و غیرهمگن با ضرایب ثابت، روش‌های مقادیر و توابع ویژه



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و فعالیت کلاسی: ۳۰٪ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰٪ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] M. Braun. *Differential Equations and Their Applications: An Introduction to Applied Mathematics*. 4th Edition, Springer, 1993.
- [2] W. E. Boyce, R. C. Diprima, and D. B. Meade. *Elementary Differential Equations and Boundary Value Problems*. 11th Edition, Wiley, 2017.
- [3] H. C. Edwards and D. E. Penney. *Elementary Differential Equations with Boundary Value Problems*. 6th Edition, Prentice Hall, 2003.
- [4] D. V. Kalbaugh. *Differential Equations for Engineers: The Essentials*. CRC Press, 2017.



SCI-104	آمار و احتمال مهندسی		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Engineering Probability and Statistics		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	ریاضی عمومی ۱		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	-		دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختراعی <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم بنیادین تئوری احتمال و استنتاج آماری و کاربردهای آن در مهندسی کامپیوتر، مانند مسئله‌ی مدل‌سازی داده‌ها مانند رگرسیون است. این مفاهیم شامل تفسیر و اصول موضوعه‌ی آمار، توابع توزیع احتمال تک و چندمتغیره، احتمال شرطی و استقلال آماری، متغیرهای تصادفی و متوسط‌گیری، توابع تعریف شده روی متغیرهای تصادفی، خانواده توزیع‌های نمایی، قضیه‌ی حد مرکزی و قانون اعداد بزرگ، و تست فرضیه می‌شود.

سرفصل‌ها

- تفسیرهای احتمال، اصول موضوعه‌ی احتمال و عملگرهای روی رخدادها
- استقلال آماری، احتمال شرطی و قاعده بیز
- متغیرهای تصادفی، تابع جرم احتمال، تابع توزیع تجمعی و تابع چگالی احتمال
- امید ریاضی، توابع تعریف شده روی آن، و خواص آن
- مانانهای مرتبه بالا و تابع مشخصه
- تابع توزیع احتمال مشترک (Joint Probability Distribution)، قانون بیز
- انواع توزیع‌ها و خانواده‌ی نمایی (Exponential Family)
- مانانهای مشترک (Joint Moments)، تابع مشخصه مشترک
- قضیه‌ی حد مرکزی (Law of Large Numbers)، قانون اعداد بزرگ (Central Limit Theorem)
- همگرایی در احتمال (Convergence in Probability)
- نظريه تخمين (Estimation Theory)، انواع تخمینگرها و ویژگی‌های آن‌ها
- تست‌های آماری و تست فرضیه (Statistical and Hypothesis Tests)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۲۰٪
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰٪
- آزمونک‌ها: ۱۰٪



منابع علمی پیشنهادی

- [1] A. Papoulis and S. Pillai. *Probability, Random Variables and Stochastic Processes*. 4th Edition, McGraw Hill, 2002.
- [2] S. Ross. *A First Course in Probability*. 10th Edition, Prentice Hall, 2019.
- [3] G. Casella and R. L. Berger. *Statistical Inference*. 2nd Edition, Wadsworth Press, 2002.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۳۱

SCI-106	فیزیک ۱	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Physics 1	عنوان درس به انگلیسی:
<input checked="" type="checkbox"/> نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه	—	دروس پیش‌نیاز:
<input type="checkbox"/> عملی <input type="checkbox"/> تخصصی	—	دروس همنیاز:
<input type="checkbox"/> نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری	۳	تعداد واحد:
<input type="checkbox"/> مهارتی	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم مکانیک کلاسیک است.

سرفصل‌ها

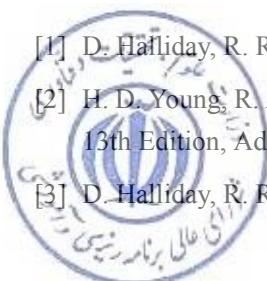
- اندازه‌گیری (۱ جلسه)
- حرکت در یک بعد (۱ جلسه)
- حرکت در صفحه (۲ جلسه)
- دینامیک ذره (۴ جلسه)
- کار و انرژی (۳ جلسه)
- سامانه‌ی ذرات (۳ جلسه)
- تکانه‌ی خطی و برخورد (۲ جلسه)
- سینماتیک دورانی (۳ جلسه)
- دینامیک دورانی (۴ جلسه)
- تعادل (۲ جلسه)
- گرانش (۲ جلسه)
- نوسان (۳ جلسه)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۴ نمره
- آزمون میان‌ترم: ۶ نمره
- آزمون پایانی: ۱۰ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. Halliday, R. Resnick, and J. Walker. *Fundamentals of Physics, Extended*. 12th Edition, Wiley, 2021.
- [2] H. D. Young, R. A. Freedman, and A. L. Ford. *University Physics with Modern Physics Technology Update*. 13th Edition, Addison-Wesley, 2013.
- [3] D. Halliday, R. Resnick, and K. S. Krane. *Physics, Volume 1*. 5th Edition, Wiley, 2001.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۳۲

SCI-107	فیزیک ۲	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Physics 2	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input checked="" type="checkbox"/>	فیزیک ۱
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	دروس پیش‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	دروس همنیاز:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	تعداد واحد:
		تعداد ساعت:
		۴۸

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم الکتریسیته و مغناطیس است.

سرفصل‌ها

- بار و ماده (۱ جلسه)
- قانون کولون و میدان الکتریکی (۳ جلسه)
- قانون گاووس و کاربرد (۲ جلسه)
- پتانسیل الکتریکی (۲ جلسه)
- خازن و دیالکتریک (۳ جلسه)
- جریان و مقاومت (۲ جلسه)
- مدارهای الکتریکی (۲ جلسه)
- میدان مغناطیسی (۲ جلسه)
- قانون آمپر (۲ جلسه)
- قانون فاراده (۲ جلسه)
- خواص مغناطیسی ماده (۱ جلسه)
- معادلات ماکسول (۲ جلسه)
- مدارهای RLC (۲ جلسه)
- جریان AC (۲ جلسه)
- امواج EM (۲ جلسه)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۴ نمره
- آزمون میان‌ترم: ۶ نمره
- آزمون پایانی: ۱۰ نمره



منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. Halliday, R. Resnick, and J. Walker. *Fundamentals of Physics, Extended*. 12th Edition, Wiley, 2021.
- [2] H. D. Young, R. A. Freedman, and A. L. Ford. *University Physics with Modern Physics Technology Update*. 13th Edition, Addison-Wesley, 2013.
- [3] D. Halliday, R. Resnick, and K. S. Krane. *Physics, Volume 2*. 5th Edition, Wiley, 2001.



SCI-110	آزمایشگاه فیزیک ۲	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Physics Lab 2	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input checked="" type="checkbox"/>	فیزیک ۲
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۱
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲
		تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی و کسب مهارت‌های فنی با مفاهیم عملی و روش‌های اندازه‌گیری در زمینه‌های الکتریسیته و مغناطیسی ساکن و الکترومغناطیسی است.

سرفصل‌ها

حداقل ۱۲ آزمایش از آزمایش‌های زیر با توجه به امکانات موجود در ۱۲ جلسه‌ی ۲ ساعتی کار آزمایشگاهی ارائه می‌شود.

- روش‌های اندازه‌گیری مقاومت الکتریکی (قانون اهم، پل وتسون، با استفاده از اهمتر) و اندازه‌گیری مجموعه مقاومت‌های اتصال: سری و موازی
- تحقیق رابطه‌ی $R=\rho L/A$ و بررسی تغییرات مقاومت بر حسب طول، مساحت مقطع سیم و مقاومت ویژه (۱ جلسه)
- تحقیق قوانین کرشوف در مدارهای الکتریکی و اندازه‌گیری مقاومت دستگاه‌های اندازه‌گیری، از جمله مقاومت درونی و نیروی محرکه یک منبع ولتاژ
- مطالعه‌ی شارژ و دشارژ خازن‌ها و تعیین زمان مشخصه‌ی مدار و ظرفیت خازن یا مجموعه‌ی خازن‌ها
- اندازه‌گیری نیروی محرکه القایی بر حسب طول سیم موثر، سرعت حرکت سیم در میدان مغناطیسی و شدت میدان مغناطیسی
- مطالعه‌ی ترانسفورماتورها (تعیین ضریب تبدیل جریان، ولتاژ، محاسبه مقاومت اهمی اولیه و ثانویه، مقاومت ظاهری
- بررسی مدارهای متناوب $L-R-C$ سری، اندازه‌گیری جریان و ولتاژ هر عنصر در فرکانس‌های متناوب و امپدانس، فاز و در نتیجه تعیین ظرفیت خازن و ضریب خودالقایی سیم پیچ
- تعیین امپدانس مدار متناوب $R-C-L$ سری و محاسبه فرکانس تشدید و تعیین ظرفیت خازن یا ضریب خودالقایی
- بررسی و مشاهده‌ی پدیده‌ی الکترومغناطیسی، جریان‌های القایی، جریان‌های گردابی، ترم مغناطیسی و کاربرد آن‌ها
- آشنایی با سیلیسکوپ و کاربرد آن (مشاهده‌ی انواع امواج متناوب، اندازه‌گیری طول موج، زمان تناوب، اختلاف فاز، مشاهده منحنی‌های لیساژو)
- نیروی وارد بر سیم حامل جریان در یک میدان مغناطیسی
- بررسی ظرفیت خازن و اندازه‌گیری ضریب دیالکتریک آن
- بررسی کنتور جریان متناوب (یک فاز و سه فاز) و اندازه‌گیری‌های مربوطه
- الکترواستاتیک-روش‌های القای بار، مولدهای بار الکترواستاتیک (وان دی گراف، ویمشورتس)، کاربودها
- ترسیم خطوط الکترواستاتیک (توپوگرافی میدان الکتریکی، هم پتانسیل برای آرایشهای مختلف الکتروودها)
- بررسی ژراتورها و الکتروموتورها و اندازه‌گیری‌های مربوطه
- اتصالات ستاره و مثلث در جریان‌های سه فاز و اندازه‌گیری توان



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- گزارش کار آزمایش‌های هفتگی: ۱۰ نمره
- آزمون پایانی: ۱۰ نمره



SCI-113	کارگاه عمومی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	General Workshop	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/> پایه <input checked="" type="checkbox"/>		- دروس پیش‌نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>		- دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی و ایجاد مهارت‌های عملی پایه‌ی مهندسی در حوزه‌های مختلف است.

سرفصل‌ها

- کارگاه اتومکانیک
 - دسته‌بندی بخش‌های مختلف خودرو
 - عملکرد موتور چهارزمانه
 - قطعه‌شناسی موتور
 - قطعه‌شناسی سیستم انتقال قدرت
 - قطعه‌شناسی سیستم‌های شاسی
- کارگاه ماشین‌ابزار
 - آشنایی با ابزارهای اندازه‌گیری و اندازه‌گذاری از قبیل سوزن خط کش، خط کش، گونیا، کولیس و ...
 - آشنایی با ابزارهای براده‌برداری دستی کمان‌اره و سوهان
 - آشنایی با نقشه‌خوانی و خطاهای ساخت
 - توانایی ساخت قطعات ساده‌ی آهنی با استفاده از ابزارهای معرفی‌شده و کنترل ابعادی آن‌ها با ابزارهای اندازه‌گیری
- کارگاه برق
 - ایمنی در کار با برق
 - اصول سیم‌کشی معابر و منازل مسکونی
 - ابزارهای بکاررفته در سیم‌کشی
 - نقشه‌های سیم‌کشی
 - اجرای یک نمونه نقشه‌ی روشنایی در کابین
- کارگاه جوشکاری
 - هدف از کارگاه جوشکاری (الکترود دستی SMAW)
 - آشنایی با دستگاه‌های ترانس جوشکاری
 - تجهیزات مربوط به جوشکاری الکترود دستی از قبیل الکترود، ماسک، چکش جوشکاری، دستکش، میزکاری عینک و پیش‌بند جوشکاری



◦ نکات ایمنی قبل و حین انجام کار (خطر برق گرفتگی)

◦ آشنایی با الکترود و روکش مربوطه

◦ توانایی روشن کردن الکترود (قوس)

◦ دانستن طول قوس مناسب

◦ توانایی جوشکاری به صورت خط جوش ساده بر روی سطح پلیت با ضخامت ۸ میلی‌متر

◦ توانایی جوشکاری به صورت خط جوش زیگزاگ (هلالی) بر روی سطح تسمه‌ی آهنی

• کارگاه ورق کاری

◦ آشنایی با ورق‌های فلزی

◦ پیاده کردن نقشه (ساخت استند موبایل)

◦ آشنایی با ابزارهای مربوطه و کاربرد هر یک (سوzen خط کش، خط کش فلزی، قیچی و چکش پلاستیکی)

◦ آشنایی با دستگاه‌های خم کن و نحوه‌ی کار با آن

◦ آشنایی با دستگاه نقطه‌جوش پدالی و نحوه‌ی کار با آن برای اتصال ورق

• کارگاه مدل‌سازی

◦ آشنایی با ابزارهای نجاری و مدل‌سازی

◦ توضیحات و آشنایی با ریخته‌گری و مدل‌سازی و انواع آن و روش‌های تولید در این حوزه

◦ ساخت مدل ریخته‌گری طبق نمونه و با استفاده از ابزارهای معرفی شده‌ی مدل‌سازی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

• کارگاه اتومکانیک: ۴ نمره (امتحان تئوری)

• کارگاه ماشین‌بازار: ۴ نمره

• کارگاه برق: ۴ نمره

• کارگاه جوشکاری و ورق کاری: ۴ نمره

• کارگاه مدل‌سازی: ۴ نمره

در هر جلسه‌ی کارگاه به فعالیت عملی دانشجویان نمره‌ای توسط استاد تعلق می‌گیرد. عوامل دخیل در این نمره شامل

اجرای دقیق آموزش‌های داده‌شده، میزان مهارت کسب شده، نظم و مراقبت در استفاده از ابزارها و رعایت نکات ایمنی است.

استثنایاً فقط در بخش اتومکانیک نمره بر اساس امتحان تئوری خواهد بود و نمره‌ی عملی ندارد.



دروس تخصصی الزامی



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۳۹

CSE-101	مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Computer and Programming	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	—	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	—	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مبانی برنامه‌سازی کامپیوتر، ایجاد تفکر الگوریتمی در حل مسائل، کسب توانایی پیاده‌سازی الگوریتم‌های متداول به وسیله‌ی کامپیوتر، آشنایی با اصول اولیه‌ی نوشتن برنامه‌های ساخت‌یافته و مهندسی‌ساز و نیز توانایی استفاده از کتابخانه‌های موجود برای تولید برنامه است. در این درس از زبان برنامه‌سازی سی(C) برای آموزش و ایجاد مهارت‌های فوق استفاده خواهد شد.

سرفصل‌ها

• مفاهیم اولیه (۱ جلسه)

- تاریخچه‌ی توسعه‌ی کامپیوتر (سیستم‌های عامل، زبان‌های برنامه‌سازی)
- معرفی اجزای اصلی کامپیوتر
- تاریخچه‌ی C/C++
- برنامه‌سازی ساخت‌یافته و نوشتن کد مهندسی‌ساز
- ساختار و مراحل ساخت و اجرای برنامه، آشنایی کلان با کامپایلر

• محاسبات در کامپیوتر (۱ جلسه)

- سیستم‌های عددی (دودویی، ددهی، مبنای شانزده، اعداد علامت‌دار و سیستم مکمل دو، اعداد اعشاری و سیستم ممیز شناور)
- جمع و تفریق در مبنایها
- تبدیل مبنایها

• آشنایی با الگوریتم و فلوچارت (۲ جلسه)

- تعریف الگوریتم و مراحل حل مسئله
- اجزای الگوریتم (محاسبات، تصمیم‌گیری، تکرار)
- نمایش تصویری الگوریتم به وسیله‌ی فلوچارت
- نمونه‌هایی از چند الگوریتم اولیه

• مقدمات برنامه‌سازی (۱ جلسه)

- متغیرها، انواع داده
- دستورهای ورودی/خروجی



- آشنایی با کدنویسی خوب (توضیح‌گذاری، جدانویسی)
- محاسبات ریاضی (جمع، تفریق، ضرب، تقسیم، باقی‌مانده)
- اولویت محاسبات
- مقایسه
- فرمت‌بندی ورودی/خروجی (۱ جلسه)
 - قالب‌بندی خروجی با `printf`
 - کنترل دقیق نمایش اعداد در خروجی
 - چاپ اعداد صحیح، اعداد ممیزدار، رشته‌ها، و کاراکترها
 - خواندن قالب‌بندی شده از ورودی با `scanf`
- دستورهای (۳ جلسه)
 - دستورهای انتخاب (`switch`, `if/else`, `if`)
 - دستورهای تکرار (`do/while`, `for`, `while`)
 - تبدیل داده‌ها
 - ثابت‌ها (`const`)
 - عملگرهای منطقی
 - عملگر انتخاب `:?`
 - استفاده از `typename`
- توابع (۴ جلسه)
 - توابع ریاضی
 - توابع تصادفی
 - توابع زمان
 - الگوی تابع (`prototype`)
 - رده‌های ذخیره‌سازی (`extern`, `register`, `static`)
 - تعریف پارامترها و انواع ارسال پارامتر به تابع
 - حوزه‌های تعریف (`block`, `function`, `file`)
 - پشته در فراخوانی تابع
 - تابع بازگشتی
 - مقایسه تابع بازگشتی و غیربازگشتی
 - `header` پرونده‌های
- آزمون و خطایابی برنامه (۱ جلسه)
 - استفاده از دستورهای خروجی برای پیدا کردن خطا
 - استفاده از امکانات IDE برای پیدا کردن خطا
- آرایه‌ها (۵ جلسه)
 - تعریف و به کارگیری آرایه‌ها
 - ارسال آرایه به تابع



- جستجوی دودویی در آرایه
- مرتب‌سازی آرایه
- آرایه‌های چندبعدی
- تعریف ثابت‌ها با استفاده از `define`
- اشاره‌گرها (۳ جلسه)
 - عملگرهای اشاره‌گری
 - فراخوانی با ارجاع توسط اشاره‌گرها
 - استفاده از `const` در اشاره‌گرها
 - `sizeof`
 - محاسبات آدرس بر روی اشاره‌گرها (جمع، تفریق)
 - ارتباط بین اشاره‌گرها و آرایه‌ها
 - آرایه‌ای از اشاره‌گرها
- کاراکترها و رشته‌ها (۱ جلسه)
 - تبدیل کاراکترها
 - توابع رشته‌ای
 - دست‌کاری رشته‌ها
- ساختارها (۲ جلسه)
 - تعریف ساختار (`struct`)
 - دسترسی به اعضای ساختار
 - ارسال ساختارها به تابع
 - ایجاد نام‌های مترادف با `typedef`
 - نوع داده‌ی `union`
 - ثابت‌های شمارشی (`enum`)
 - عملگرهای بیتی
- آشنایی با زبان سی⁺⁺ (۱ جلسه)
 - ورودی و خروجی با استفاده از جویبارها
 - فضای نام‌ها، استفاده از `using`
 - عملگر تغییر حوزه `::`
 - انواع فراخوانی تابع (با مقدار و با ارجاع)
 - تابع درون‌خط (`inline`)
 - تعریف مقدار پیش‌فرض در تابع
 - سربارگذاری توابع
- آشنایی با رده‌ها (۱ جلسه)
 - رده‌ها (`class`)
 - اعضای داده‌ای و توابع عضو



- حوزه‌های private و public
- سازنده‌ها
- مقداردهی اشیاء
- ارسال/دریافت اشیاء به/از توابع

• پرونده‌ها (۱ جلسه)

- خواندن و نوشتן در پرونده‌های ترتیبی
 - جویارهای ورودی و خروجی
 - خواندن و نوشتן در پرونده‌های تصادفی (اختیاری)
- مباحث اختیاری (در صورت فرصت)
- آشنایی با رده‌های نمونه نظیر string و vector
 - آشنایی با فرایند تولید نرم‌افزار
 - پیش‌پردازش‌گرها در C

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون میان‌ترم: ۴ نمره
- آزمون پایانی: ۷ نمره
- تمرین‌های برنامه‌سازی (دست کم ۴ تمرین): ۴ نمره
- پروژه (طی دو مرحله در طول نیم‌سال): ۳ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره
- فعالیت اضافی (مانند شرکت در مسابقات برنامه‌سازی): ۱ نمره‌ی اضافی

منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. Deitel and H. Deitel. *C: How to Program*. 9th Edition, Pearson, 2021.
- [2] J. R. Hanly and E. B. Koffman. *Problem Solving and Program Design in C*. 8th Edition, Pearson, 2015.
- [3] B. W. Kernighan and D. M. Ritchie. *The C Programming Language*. 2nd Edition, Prentice Hall, 1988.



CSE-102	کارگاه کامپیوتر	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Workshop	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	- دروس پیش‌نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	- دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	تعداد ساعت:
		۱
		۴۸

هدف کلی

هدف این درس ارائه‌ی دانش و مهارت‌های لازم برای کاربری عمومی کامپیوتر برای دانشجویان رشته‌ی مهندسی کامپیوتر است که در ابتدای ورود به دوره باید گذرانده شود. دانشجو در این درس مهارت‌های عمومی در کار با کامپیوتر شامل شناخت سخت‌افزار، سیستم عامل و نرم‌افزارهای متداول، برنامه‌نویسی تحت وب، اصول کلی شبکه و اینترنت و نحوه‌ی استفاده از آن‌ها را می‌آموزد. شیوه‌ی ارائه‌ی این درس به صورت کارگاهی و عملی است، و در هر جلسه مفاهیم به صورت عملی توسط مدرس به دانشجویان تدریس می‌شود و دانشجویان نیز با تمرین عملی به یادگیری مطالب ارائه شده می‌پردازند. جهت انجام کارهای عملی، لازم است پیش از هر جلسه، ملزمات نرم‌افزاری مطالب مورد تدریس، توسط مسئول کارگاه و یا خود دانشجویان نصب و آماده گردد.

سرفصل‌ها

هر یک سرفصل‌های زیر در یک جلسه‌ی سه ساعته ارائه می‌شود.

• آشنایی با سخت‌افزار کامپیوتر

- ساختار کلی و عملکرد اجزاء سخت‌افزار شامل صفحه کلید، موشوره، نمایشگر، کیس، برد اصلی، حافظه‌ها، پردازنده، سیستم خنک‌کننده، منبع تغذیه، نحوه ارتباطات اجزاء

• اصول و مفاهیم کامپیوتر و سیستم عامل

- فهم کلی جایگاه سیستم عامل در کامپیوتر و آشنایی عمومی با سیستم عامل ویندوز، عملکردهای اولیه مانند کپی، جستجو در فایل‌ها، کلیدها و میانبرهای متداول، منوی استارت و امکانات موجود در آن، فرمان‌های مهم و سوییچ‌ها در خط فرمان، متغیرهای محیطی، نوشتن فایل‌های BAT، نرم‌افزارهای پرکاربرد مانند آنتی‌ویروس، Download Manager، محیط‌های برنامه‌نویسی، ابزارهای گرافیکی

• آشنایی مقدماتی با حروف‌چینی کامپیوتری

- کار با نرم‌افزار مایکروسافت ورد، ساخت یک سند جدید، قالب‌دهی به کلمه، پاراگراف، صفحه، آشنایی با استایل، افروzen جدول/تصویر/فرمول به متن، ویژگی‌های خاص برای نگارش فارسی

• آشنایی مقدماتی با پاورپوینت و اکسل

- کاربرد پاورپوینت و اکسل، ایجاد و ویرایش فایل‌ها، مفهوم Slide Master در پاورپوینت، پیوایتمایت‌ها در پاورپوینت، قالب‌دهی سلول‌های صفحه در پاورپوینت، استفاده از فرمول‌ها و توابع در اکسل، انواع نمودارها

• آشنایی با سرویس‌های کاربردی

- سرویس‌های ابری گوگل شامل پست الکترونیکی جیمیل، گوگل درایو و گوگل داکس، سرویس‌های مدیریت



گروهی مانند Stack Exchange و Doodle، سرویس‌های سوال و جواب و تبادل دانش مانند Stack Overflow

- آشنایی با شبکه‌های کامپیوترا

- ساختار کلی شبکه و اینترنت، موتورهای جستجو، مفاهیم اولیه مانند URL و IP، آشنایی با پروتکل‌های متداول traceroute، ping، ipconfig و IMAP، HTTP و FTP، آشنایی با دستورهای پرکاربرد در شبکه مانند

- آشنایی با سیستم عامل لینوکس

- مفهوم shell، جستجو در فایل‌ها، مجوزها، Help، فشرده‌سازی، دستورهای مهم مانند cd، ls، cp، passwd، kill و chmod، su، grep

- آشنایی با ساخت صفحات وب

- اصول کلی HTML، برنامه‌نویسی مقدماتی HTML، آشنایی با CSS و JavaScript، ویرایشگرهای FrontPage مانند

- آشنایی با سیستم‌های کنترل نسخه

- انواع سیستم‌های کنترل نسخه، آشنایی با Git، دستورات اولیه، مفاهیم شاخه و برچسب، نحوه‌ی ایجاد و ادغام شاخه

- آشنایی مقدماتی با LaTeX

- دستورهای اولیه، استایل و پکیج، حروف‌چینی، فرمول‌نویسی، درج تصویر، ایجاد جدول

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های عملی هفتگی: ۴۵٪ نمره

- آزمون عملی (تاپ): ۱۰٪ نمره

- آزمون پایانی: ۴۵٪ نمره

- فعالیت اضافی: تا ۵٪ نمره تشویقی



CSE-103	ریاضیات گستته	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Discrete Mathematics	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>		- دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>		- دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم، ساختارها، و تکنیک‌هایی در ریاضیات گستته است، که به‌طور گسترده در علوم و مهندسی کامپیوتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. ایجاد مهارت‌های زیربنایی از جمله فهم و ساخت اثبات‌های دقیق ریاضی، تفکر خلاقانه در حل مسائل، آشنایی با نتایج اولیه در منطق، ترکیبیات، نظریه‌ی اعداد، نظریه‌ی گراف‌ها و نظریه‌ی محاسبات، و نیز فراهم آوردن پیش‌نیاز ریاضی موردنیاز برای بسیاری دیگر از دروس ارائه شده در گرایش‌های مختلف مهندسی و علم کامپیوتر، از اهداف این درس به شمار می‌رود.

سرفصل‌ها

- منطق (۳ جلسه)

- اصول اولیه‌ی منطق، گزاره‌ها، گزاره‌های همارز
- گزاره‌نماها، سورها، اصول استنتاج
- روش‌های اثبات

- نظریه‌ی توابع و مجموعه‌ها (۲ جلسه)

- مبانی نظریه‌ی مجموعه‌ها، عملگرهای مجموعه‌ای، مجموعه‌های شمارا و ناشمارا
- توابع یکبه‌یک و پوشان، ترکیب توابع، معکوس توابع، دنباله‌ها

- نظریه‌ی اعداد (۲ جلسه)

- بخش‌پذیری، همنهشتی، محاسبات پیمانه‌ای
- اعداد اول، قضیه‌ی اویلر، مقدمه‌ای بر نظریه‌ی رمزنگاری

- استقرا (۲ جلسه)

- استقرای ریاضی، اصل خوش‌ترتیبی
- استقرای قوی، استقرای ساختاری

- شمارش (۴ جلسه)

- اصول اولیه‌ی شمارش، جایگشت و ترکیب
- ضرایب دوجمله‌ای، جایگشت‌ها و ترکیب‌های با تکرار
- اصل طرد و شمول، توزیع اشیاء درون جعبه‌ها
- اصل لانه کبوتری

- احتمالات گستته (۲ جلسه)



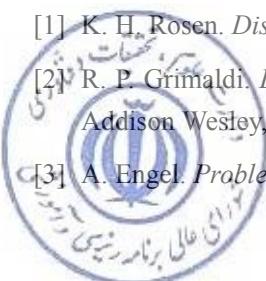
- نظریه احتمالات، تابع توزیع احتمال، احتمالات شرطی
- متغیرهای تصادفی، امید ریاضی، واریانس
- روابط بازگشته (۳ جلسه)
 - مسائل بازگشته
 - حل روابط بازگشته (همگن و غیرهمگن)
 - توابع مولد
- رابطه ها (۲ جلسه)
 - رابطه ها و خواص آنها، نمایش رابطه ها، ترکیب روابط
 - رابطه های همارزی، بستارها
- ترتیب جزیی و جبر بول (۲ جلسه)
 - مجموعه های با ترتیب جزیی، نمودار هاس، مرتب سازی توپولوژیکی
 - مشبکه ها، جبر بول، خواص جبر بول
- گراف ها (۳ جلسه)
 - تعاریف اولیه، گراف های خاص، گراف های دوبخشی، نمایش گراف ها، یک ریختی گراف ها
 - مسیر ها و همبندی، مسیر های اوبلری و همیلتونی
 - گراف های مسطح، قضیه ای اویلر، رنگ آمیزی گراف ها
- درخت ها (۱ جلسه)
 - درخت ها و جنگل ها، درخت های خاص، درخت های ریشه دار، درخت های پوشان
- ساختارهای جبری (۱ جلسه، اختیاری)
 - تکواره ها، حلقه ها، گروه ها، گروه ها آبلی
- مدل سازی محاسبات (۳ جلسه)
 - زبان ها و گرامرها، ماشین های حالت متناهی
 - تشخیص زبان ها، زبان های منظم
 - ماشین تورینگ (اختیاری)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین نظری: ۱۵٪ نمره
- آزمون ها (میان ترم، پایان ترم و آزمون کهای): ۸۵٪ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] K. H. Rosen. *Discrete Mathematics and Its Applications*. 8th Edition, McGraw Hill, 2018.
- [2] R. P. Grimaldi. *Discrete and Combinatorial Mathematics: An Applied Introduction*. 5th Edition, Pearson Addison Wesley, 2004.
- [3] A. Engel. *Problem-Solving Strategies*. Springer, 1998.



CSE-104	مدارهای منطقی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Logic Design	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>		- دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>		- دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، معرفی گیتهای منطقی به همراه پیاده‌سازی سطح ترانزیستور آنها در فناوری CMOS، به عنوان پایه‌ای ترین المان‌های مورد نیاز جهت پیاده‌سازی انواع مدارهای منطقی است. همچنین ضمن معرفی المان‌های پایه‌ای ترکیبی و ترتیبی، روش‌های تحلیل و طراحی مدارهای ترکیبی و مدارهای ترتیبی سنکرون با جزئیات کافی بحث خواهد شد. در راستای بهبود یادگیری مفاهیم اساسی، مقدمه‌ای بر زبان توصیف سختافزار Verilog (شامل توصیف ساختاری المان‌های ترکیبی و ترتیبی) و همچنین نحوه نوشتن Test-Bench‌های ساده (با هدف شبیه‌سازی مدارهای منطقی) ارائه خواهد شد. در طول درس، دانشجویان با انواع مدارهای برنامه‌پذیر (PLD) نیز آشنایی مقدماتی پیدا خواهند کرد.

سرفصل‌ها

- نمایش اعداد در مبنای ۲ (۲ جلسه)

- تغییر مبنای اعداد
- نمایش اعداد منفی با نمایش اندازه-علامت، مکمل ۲ و مکمل ۱
- جمع و تفریق اعداد
- رقم نقلی
- نمایش BCD اعداد

- مدارهای ترکیبی (۳ جلسه)

- جبر بول و جبر کلیدی
- گیتهای منطقی
- Maxterm و minterm
- نمایش SOP و POS
- تاخیر و مسیر بحرانی

- ساده‌سازی توابع منطقی (۴ جلسه)

- روش جبری
- جدول کارنو
- مفهوم don't care و ورودی ممنوعه
- پیاده‌سازی مدارهای دو طبقه
- Fan-out و Fan-in
- مفاهیم Glitch و Hazard
- مفهوم Race



◦ بروطوف نمودن Hazard

• قطعات ترکیبی (۵ جلسه)

- انکدر و انکدر اولویت دار

- دیکدر و دی مالتی پلکسر

- پیاده سازی توابع با دیکدر و مالتی پلکسر

- نیم جمع کننده و تمام جمع کننده

- جمع کننده های انتشاری و جمع کننده با پیش بینی رقم نقلی

- مقایسه کننده

- حافظه هی فقط خواندنی (ROM)

• منطق چند مقداره (۲ جلسه)

- ترانزیستور بعنوان کلید

- منطق سه مقداره و منطق چهار مقداره

- گیت های سه حالت Tri-state

- گیت های با کلکتور باز

- منطق سیمی

- Pull-down و Pull-up

• مدارهای ترتیبی (۴ جلسه)

- مفهوم مدار ترتیبی

- انواع Latch و ورودی ممنوعه در Latch

- تریگر و مفهوم حساس به سطح و حساس به لبه

- فلیپ-فلاب، فلیپ-فلاب حساس به لبه و فلیپ-فلاب نوع Master-Slave

- ورودی Reset سنکرون و آسنکرون

- Hold-time و Setup-time

• ماشین با حالات محدود (۴ جلسه)

- مفهوم ریاضی ماشین با حالات محدود (FSM)

- طراحی سیستماتیک مدارهای ترتیبی سنکرون و آشنایی با مدل سطح انتقال ثبات (RTL)

- نمودار حالت

- جدول حالت

- جدول تحریک

- مراحل پیاده سازی FSM

- مدل های Moore و Mealy و تفاوت آنها

• قطعات ترتیبی (۴ جلسه)

- ثبات ها و شیفت دهنده ها

- ثبات های Universal

- شمارنده های سنکرون



- شمارنده‌ی جانسون
- شمارنده‌های آستکرون (شمارنده‌های انتشاری)
- PLD ها (۲ جلسه)
- ROM و PLA ، مقایسه آن‌ها با

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۴ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۲ نمره
- آزمونک‌ها: ۴ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] M. M. Mano and M. D. Ciletti. *Digital Design*. 6th Edition, Pearson Education, 2018.
- [2] S. Brown and Z. Vranesic. *Fundamentals of Digital Logic with Verilog Design*. 3rd Edition, McGraw Hill, 2014.
- [3] S. Brown and Z. Vranesic. *Fundamentals of Digital Logic with VHDL Design*. 4th Edition, McGraw Hill, 2023.
- [4] V. Taraate. *Digital Logic Design Using Verilog: Coding and RTL Synthesis*. 2nd Edition, Springer, 2022.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۵۰

CSE-105	آزمایشگاه مدارهای منطقی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Logic Design Lab	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	مدارهای منطقی
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۱
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲
		تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی با نحوه پیاده‌سازی مدارهای منطقی از جمله شیفت رجیسترها، جمع‌کننده‌ها، تفریق‌کننده‌ها، شمارنده‌ها، ثبات‌ها و گذرگاه‌های داده می‌باشد. آزمایشگاه مدار منطقی محل تجربه‌ی عملی تئوری‌هایی است که در درس مدار منطقی فراگرفته شده است.

سرفصل‌ها

- آشنایی با تجهیزات آزمایشگاه و نحوه استفاده از راهنمایها
- آشنایی با مفهوم مشخصه‌ی انتقالی و fan-out در تراشه‌های TTL
- آشنایی با مدارهای ترتیبی
 - زمان‌سنج
 - ثبات‌های انتقال
 - شمارنده‌ها
- طراحی و پیاده‌سازی ماشین حالت متناهی
 - پیاده‌سازی زمان‌سنج برای لباسشویی
 - پیاده‌سازی تلفن از راه دور
- آشنایی با اجزای یک رایانه ساده
 - آشنایی با واحد محاسبه و منطق، ثبات‌ها و گذرگاه
 - پیاده‌سازی پشته سخت‌افزاری
 - طراحی یک رایانه دودویی ساده

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- پیش‌گزارش: ۲۵٪
- گزارش کار: ۵۵٪
- پایان‌ترم: ۲۰٪



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۵۱

CSE-106	برنامه‌سازی پیشرفته	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Advanced Programming	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس، مفاهیم برنامه‌نویسی شیء‌گرا در قالب زبان برنامه‌نویسی جاوا تدریس می‌شود. همچنین ویژگی‌های ذاتی زبان جاوا، امکانات برنامه‌سازی در جاوا، تفاوت رویکرد جاوا با زبان‌های مشابه در موارد مختلف، برنامه‌سازی همروند و کیفیت نرم‌افزار مورد توجه قرار می‌گیرد. فرض بر این است که دانشجویان در دروس قبلی، با یک زبان برنامه‌سازی آشنا هستند و برخی روش‌های حل مسئله با کمک برنامه‌سازی مانند جستجو، مرتب‌سازی، عملیات ریاضی و نظایر آن را می‌شناسند. تأکید در این درس بر مفاهیم شیء‌گرا است.

سرفصل‌ها

• آشنایی با زبان جاوا (۱ جلسه)

- تاریخچه
- ویژگی‌های زبان جاوا
- اولین برنامه در جاوا

• مفاهیم اولیه برنامه‌سازی در جاوا (۳ جلسه)

- متغیر، متده، شرط، حلقه
- داده‌های اولیه (Primitive Data Types)
- رشته
- آرایه

• مقدمه‌ای بر طراحی و برنامه‌سازی شیء‌گرا (۲ جلسه)

- تاریخچه تکامل رویکردها تا رویکرد شیء‌گرایی
- مفاهیم اولیه شیء‌گرایی
- طرز تفکر و طراحی شیء‌گرا
- رویکرد شیء‌گرا در مقابل سایر رویکردها
- لفاف‌بندی، واسطه، رد، بسته، دسترسی

• برنامه‌سازی شیء‌گرا در جاوا (۶ جلسه)

- نحوه تعریف کلاس‌ها
- اشیاء در حافظه و مدیریت حافظه
- بارگذاری اولیه و مرگ اشیاء در حافظه



◦ زباله‌روب (Garbage Collector)

◦ روش‌های ارسال پارامتر در زبان‌های مختلف و جاوا

◦ سازنده

◦ this

◦ اعضای ایستا

◦ بسته (package)

◦ آشنایی اولیه با نمودار UML Class Diagram

• وراثت (۲ جلسه)

◦ مفهوم وراثت

◦ super, abstract, Protected

◦ وراثت چندگانه در سایر زبانها

• چندریختی (۱ جلسه)

◦ چندریختی با کمک وراثت

◦ مفهوم virtual در زبان C++

◦ اعضای final

• واسط (interface) (۱ جلسه)

◦ کاربرد واسط

◦ وراثت چندگانه با کمک واسط

• آزمون نرم‌افزار (۱ جلسه)

◦ مفهوم تضمین کیفیت نرم‌افزار، اهمیت، جایگاه و مصادیق آن

◦ آزمون واحد

◦ نوشتمن آزمون واحد با استفاده از JUnit

◦ چگونگی تست پرتاب استثناء با استفاده از JUnit

◦ مفهوم بدل‌سازی (Mocking) و مقدمه‌ای بر یک کتابخانه بدل‌سازی در جاوا

• الگوهای طراحی (۱ جلسه)

◦ تعریف الگوها در مهندسی نرم‌افزار، جایگاه و اهمیت آن‌ها

◦ الگوهای طراحی GoF و دسته‌بندی آن‌ها

◦ شرح الگوهای طراحی Fascade, Observer, Strategy, Sate, Singleton

◦ شرح الگویی معماری MVC

• بازآرایی کد (Refactoring) (۲ جلسه)

◦ چیستی بازآرایی و اهمیت نوشتمن کد تمیز

◦ نشانه‌های کد بد

◦ الگوهای بازآرایی

• ساختن متدها

• انتقال ویژگی‌ها بین اشیاء



- سازماندهی داده‌ها

◦ ساده‌سازی عبارات شرطی

◦ ساده‌سازی فراخوانی متدها

- مدیریت خطأ و استثنای (2 جلسه)

◦ مدل سنتی مدیریت خطأ

◦ چارچوب مدیریت خطأ در جاوا

◦ مزایای این مدل

◦ Runtime Exception .Finally

- داده‌های عام (Generics) (1 جلسه)

◦ متدها و کلاس‌های عام

◦ کاربردها

◦ تولید و استفاده از کلاس‌های عام

◦ کلاس‌های عام و وراثت

◦ ماهیت کلاس‌های عام و تفاوت آن‌ها با Template در زبان C++

- مجموعه‌ها و ظرف‌ها (Containers) (2 جلسه)

◦ ساختمندانه‌های موجود در جاوا

◦ Map ,Set ,LinkedList ,ArrayList ,Collections

◦ Iterator

- فایل، جویبار و شبکه (2 جلسه)

◦ ورودی و خروجی در فایل

◦ Serialization

◦ برنامه‌سازی تحت شبکه (socket)

- برنامه‌سازی همرونده (1 جلسه)

◦ نیاز به همرونده

◦ همرونده در جاوا

◦ طول عمر یک thread

◦ آشنایی اولیه با مفاهیم critical section و Synchronization

- Reflection (1 جلسه)

◦ نیاز به RTTI

◦ در جاوا RTTI

◦ کاربردها

- مفاهیم پیشرفتی و تکمیلی (1 جلسه)

◦ کلاس‌های داخلی و کلاس‌های بی‌نام

◦ حاشیه‌گذاری (Annotation)

◦ Enumeration



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون‌ها (میان‌ترم، پایان‌ترم، و آزمونک‌ها): ۵۰٪ نمره
- تمرین‌های برنامه‌سازی: ۲۵٪ نمره
- پژوهش (سه فاز در طول ترم): ۲۵٪ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. Deitel, H. Deitel. *Java How to Program, Early Objects*. 11th Edition, Pearson Education, 2017.
- [2] B. Eckel. *Thinking in Java*. 4th Edition, Prentice Hall, 2006.
- [3] M. Fowler, K. Beck, J. Brant, W. Opdyke, and D. Roberts. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. Addison-Wesley, 1999.
- [4] K. Sierra, B. Bates, and T. Gee. *Head First Java*. 3rd Edition, O'Reilly Media, Inc, 2022.



CSE-107	زبان تخصصی کامپیوتر	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	English for Computing	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	زبان انگلیسی، کارگاه کامپیوتر	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۲	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس ضمن آشنا نمودن دانشجویان با مفاهیم و کلمات کلیدی عمومی مورد استفاده در حوزه‌ی مهندسی و علم کامپیوتر، روش‌ها و مهارت‌های مورد نیاز برای مطالعه و نگارش متون علمی و تخصصی در این حوزه آموزش داده می‌شود. تأکید اصلی بر تقویت مهارت دانشجویان در خواندن و درک متون تخصصی حوزه‌ی کامپیوتر است، اما روی بهبود مهارت‌های نگارش و درک سمعی دانشجویان نیز کار خواهد شد. ریز مواد درس به سه بخش مباحث اصلی، مباحث اختیاری و مباحث کمکی تقسیم شده است. در هر جلسه‌ی سه ساعته (شامل دو ساعت درس و یک ساعت تمرین)، دو یا سه مبحث از مباحث اصلی تدریس می‌شود. مباحث اختیاری در صورت وجود زمان تدریس خواهد شد، ولی روال معمول این است که این مباحث به عنوان تمرین داده شوند. مباحث کمکی شامل مطالعه مطالب جدید حوزه کامپیوتر و فعالیت‌های جانبی کلاسی (از قبیل برگزاری ارائه‌های دانشجویی و استفاده از محتوای چندرسانه‌ای) است.

سرفصل‌ها

- مباحث اصلی (در هر جلسه سه ساعته، دو یا سه مبحث تدریس خواهد شد)

- Living with computers (Chapter 1)
- A typical PC (Chapter 2)
- Learning vocabulary (Chapter 0)
- Input devices: the eye of your PC (Chapter 5)
- Output devices: display screens (Chapter 7)
- Processing (Chapter 8)
- Disks and drives (Chapter 9)
- International Phonetic Alphabet (IPA)
- Health and safety (Chapter 10)
- Operating systems and the GUI (Chapter 11)
- Prefixes (Chapter 33)
- Suffixes (Chapter 34)
- Word processing (Chapter 12)
- Spreadsheets and databases (Chapter 13)
- Graphics and design (Chapter 14)
- Multimedia (Chapter 15)



- Collocations (Chapter 36)
- Programming (Chapter 17)
- Computers and work (Chapter 18)
- Networks (Chapter 20)
- Faces of the Internet (Chapter 21)
- The World Wide Web (Chapter 23)
- Web design (Chapter 24)
- Irregular plurals
- Internet security (Chapter 26)
- E-commerce (Chapter 27)
- Online banking (Chapter 28)
- Qualifying and comparing (Chapter 38)
- Mobile phones (Chapter 29)
- Robots, androids, AI (Chapter 30)
- Intelligent homes (Chapter 31)
- Future trends (Chapter 32)
- Troubleshooting (Chapter 40)

• مباحث اختیاری (معمولًاً به عنوان تمرین داده می‌شوند)

- Types of computer systems (Chapter 3)
- Input devices: type, click and talk! (Chapter 4)
- Output devices: printers (Chapter 6)
- Sound and music (Chapter 16)
- ICT systems (Chapter 19)
- Email (Chapter 22)
- Chatting and video conferencing (Chapter 25)
- Compounds (Chapter 35)
- Defining and classifying (Chapter 37)
- Describing technical processes (Chapter 39)
- Importance of pronunciation
- Schwa
- Stressed syllables

• مباحث کمکی



- مطالعه‌ی مطالب جدید حوزه‌ی علوم و مهندسی کامپیوتر (مراجع کمکی)
- فعالیت‌های جانبی کلاسی شامل برگزاری ارائه‌های دانشجویی، استفاده از محتوای چندینسانه‌ای، و بروگزاری جلسات بحث پیرامون موضوعات علمی خاص در حوزه علوم و مهندسی کامپیوتر

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون (آزمون‌های میان‌ترم، پایان‌ترم و آزمون‌های کلاسی): ۶۰٪ نمره
- فعالیت در کلاس: ۲۰٪ نمره
- تمرین‌ها (در طول نیمسال انجام و تحويل داده می‌شوند): ۲۰٪ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] S. R. Esteras and E. M. Fabré. *Professional English in Use-ICT*. Cambridge University Press, 2007. (Main Textbook)
- [2] E. Glendinning and J. McEwan. *Oxford English for IT*. Oxford University Press, 2006.
- [۳] مقالات علمی-پژوهشی از مجلات معتبر (مانند Communications of the ACM)
- [۴] مقالات سایتهاي معتبر حوزه‌ی علوم و مهندسی کامپیوتر (مانند zdnet.com)
- [۵] منابع کمکی تقویت پایه‌ی زبان انگلیسی (مانند Elements of Style و English Grammar in Use)



CSE-108	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Electrical and Electronic Circuits		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	فیزیک ۲، معادلات دیفرانسیل	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با عناصر الکتریکی و روش‌های تحلیل مدارهای الکتریکی هم در حوزه‌ی زمان، و هم در حوزه‌ی لایپلاس، و همچنین آشنایی با مدارهای الکترونیکی تشکیل دهنده‌ی گیت‌های منطقی در چند فناوری پرکاربرد است.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر مدارهای الکتریکی، المان‌های اصلی و روابط آن‌ها (۸ جلسه)
 - قوانین ولتاژ و جریان کرشef
 - اتصال سری و موازی عناصر مقاومتی
 - روش‌های تحلیل مدار: تحلیل گره و تحلیل مش
 - خطی بودن و اصل برهم‌نهی
 - مدارهای معادل تونن و نورتن
 - تقویت‌کننده‌های عملیاتی و مثال‌های کاربردی آن
- تحلیل مدارها در حوزه‌ی زمان (۵ جلسه)
 - معرفی شکل موج‌ها (پله، پالس، ضربه، سینوسی)
 - معرفی عناصر ذخیره‌کننده انرژی و عناصر فعال
 - مدارهای الکتریکی مرتبه اول
 - مدارهای الکتریکی مرتبه دوم
- تحلیل مدارها در حوزه‌ی فرکانس (۵ جلسه)
 - تبدیل لایپلاس
 - امپدانس و ادمیتانس
 - تحلیل مدار با استفاده از تبدیل لایپلاس
- دیود و ترانزیستور (۲ جلسه)
 - منحنی مشخصه و مدل دیود و کاربردهای آن
 - وارونساز منطقی
 - منحنی مشخصه و مدل کلی ترانزیستور
- ترانزیستورهای اثر میدانی (۶ جلسه)



- ساختار، عملکرد و منحنی مشخصه‌ی ترانزیستور ماسفت افزایشی
- انواع مدارهای وارون‌ساز با استفاده از ترانزیستور
- ترازیستور گذر و دروازه‌ی انتقال
- منطق CMOS ایستا
- مدارهای کاربردی (۴ جلسه)
 - در منطق CMOS Latch و FF ایستا
 - شیفت رجیستر
 - انواع حافظه‌های RAM و ROM
 - مبدل‌های آنالوگ به دیجیتال
 - مبدل‌های دیجیتال به آنالوگ

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۴ نمره
- آزمونک‌ها: ۳ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] W. H. Hayt, J. E. Kemmerly, J. Phillips, and S. M. Durbin. *Engineering Circuit Analysis*. 9th Edition, McGraw-Hill Book, 2018.
- [2] A. S. Sedra, K. C. Smith, T. C. Carusone, and V. Gaudet. *Microelectronic Circuits*. 8th Edition, Oxford University Press, 2019.



CSE-109	آزمایشگاه مدارهای الکتریکی و الکترونیکی		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Electrical and Electronic Circuits Lab		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس آشنایی دانشجویان با نمونه‌های پرکاربرد دستگاه‌های اندازه‌گیری الکتریکی، نحوه تنظیم و کالیبره کردن آنها، و شناخت خطاهای و محدودیت‌های هر کدام از آن‌ها است. علاوه بر این، درک عمیق مفاهیم مطرح شده در درس مدارهای الکتریکی و الکترونیکی با انجام آزمایش‌های گام به گام مطابق سرفصل‌های درس مربوطه و شناخت تفاوت‌های دنیای تئوری و دنیای واقعی و نیز آشنایی و کار با یک نرمافزار شبیه‌سازی مدارهای الکتریکی از دیگر اهداف مهم این درس است.

سرفصل‌ها

برای این درس، ۱۲ جلسه عملی (۱۲ هفته) در نظر گرفته شده است که محتوای هر جلسه به شرح زیر است:

- آشنایی مقدماتی با نرمافزار Multisim (و یا نرمافزار Labview) به همراه ذکر قوانین آزمایشگاه و وظایف و حقوق دانشجویان
- آشنایی مقدماتی با اسیلوسکوپ: انجام کار عملی با آن، تنظیم و کالیبره کردن اسیلوسکوپ، آشنایی با مدار داخلی پروب و تنظیم خازن داخلی آن، بررسی وضعیت DC و AC کanal‌ها و اثرات مخرب آن، آشنایی مختصر با فانکشن ژنراتورها
- آشنایی با اصول عملکرد اسیلوسکوپ، شناخت کاربردها و استفاده از آن به صورت حرفه‌ای‌تر: بررسی بلوک تریگر و مشاهده سطح تریگر، بررسی مدل تریگر Auto و Norm، تریگر خارجی، بررسی اثر بارگذاری اسیلوسکوپ و پروب‌ها، آشنایی مختصر با منابع تغذیه dc
- آشنایی با مولتیمترهای دیجیتال: بررسی چگونگی عملکرد، پاسخ فرکانسی و مقاومت درونی آن‌ها در عملکردهای مختلف و رنج‌های متفاوت، یادگیری موارد پرخطر در استفاده از مولتیمترها و منابع تغذیه و بررسی عملکرد اهم‌تری و تست دیودی آن‌ها
- مدارهای مقاومتی: بررسی قوانین جریان ولتاژ کیرشهف، مدار معادل تونن-نورتن، جمع آثار، پل و تسون
- مدارهای غیرخطی با دیودها: بررسی مشخصات دیودها در حالت بایاس معکوس و مستقیم، مشاهده مشخصه غیرخطی شبکه دیودی به کمک اسیلوسکوپ، اندازه‌گیری نقطه کار شبکه غیرخطی در مدار
- تقویت‌کننده‌های عملیاتی: بررسی آپ‌امپ در مدار وارونگر و ناوارونگر، اشباع آپ‌امپ، مدار جمع‌کننده و منبع جریان به کمک آپ‌امپ
- پاسخ زمانی مدارهای مرتبه اول: بررسی پاسخ گذرا و اندازه‌گیری ثابت زمانی مدار، مشاهده تأثیرات نامطلوب مقاومت درونی فانکشن ژنراتور و مقاومت اهمی سلف بر روی سیگنال ورودی و ثابت زمانی مدار، استفاده از امکانات اسیلوسکوپ برای اندازه‌گیری دقیق‌تر ثابت زمانی مدار



- پاسخ زمانی مدارهای مرتبه دوم: بررسی انواع پاسخ‌های گذراي مدارهای مرتبه دوم، اندازه‌گيري مقاومت بحرانی، ثابت زمانی، فرکانس نوسانات و فراجهش در اين مدارها
- آشنایی با ترانزیستورهای BJT، یافتن مشخصه جریان-ولتاژ و نواحی کاری آن، ساختن توابع منطقی پایه با استفاده از دیود، مقاومت و BJT و درستی سنجی عملکرد آن
- آشنایی با ترانزیستورهای ماسفت، یافتن مشخصه جریان-ولتاژ و نواحی کاری آن، ساختن توابع منطقی پایه بر اساس ساختار Static CMOS و درستی سنجی عملکرد آن
- ساختن یک مدار پیچیده‌تر (مثلاً نیم‌جمع‌کننده یا تمام جمع‌کننده) با استفاده از ساختارهای دیگر مانند pass transistor یا Dynamic CMOS یا Latch‌ها و رجیسترها

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- پیش‌گزارش: ۲۵٪
- گزارش کار: ۵۵٪
- پایان‌ترم: ۲۰٪



CSE-110	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Data Structures and Algorithms		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	ریاضیات گستته		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	برنامه‌سازی پیشرفته		دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳		تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸		تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس دانشجویان با روش‌های تحلیل الگوریتم‌ها، داده‌ساختارهای پایه‌ای و نیز برخی الگوریتم‌های مقدماتی آشنا می‌شوند. در ارائه‌ی مطالب این درس بر تحلیل و اثبات درستی الگوریتم‌ها تاکید می‌شود. دانشجو باید از قبل با یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی و نیز روش‌های بازگشتی در حل مسئله‌ها آشنا باشد. الگوریتم‌های درس مستقل از زبان ارائه می‌شود.

سرفصل‌ها

- مقدمات (۱ جلسه)

- سطوح انتزاع

- مراحل مختلف حل مسئله و انتزاع

- داده‌مدل‌ها، داده‌گونه‌ها، داده‌ساختارها، داده‌گونه‌ی انتزاعی، شیء

- تحلیل الگوریتم (۳ جلسه)

- تحلیل زمانی الگوریتم: مرتب‌سازی درجی

- رشد توابع

- روش‌های تحلیل سرشکن

- تقسیم و حل (۲ جلسه)

- مرتب‌سازی ادغامی، محاسبه‌ی تعداد نابجایی، زیردنباله‌ی متوالی، ضرب اعداد

- قضیه اصلی

- تحلیل الگوریتم‌های تصادفی (۱ جلسه)

- محاسبه‌ی میانه‌ی تقریبی، مسئله‌ی استخدام

- داده‌ساختارهای پایه (۱ جلسه)

- صف و پشته

- لیست پیوندی

- داده‌ساختارهای درخت (۵ جلسه)

- پیاده‌سازی‌های مختلف درخت‌ها، پیمایش درخت‌ها، استقراری ساختاری

- درخت عبارت، تبدیل نگارش‌های مختلف یک عبارت ریاضی

- داده‌ساختار ترای

- درخت دودویی جستجو



- صفات اولویت (هرم کمینه و بیشینه)
- مرتب‌سازی (۴ جلسه)
 - درخت تصمیم و کران پایین
 - مرتب‌سازی هرمی
 - مرتب‌سازی سریع (تحلیل تصادفی)
 - مرتب‌سازی با تعداد مقایسه‌های بهینه
 - مرتب‌سازی خطی: شمارشی، مبنایی، سطلی
 - مرتب‌سازی خارجی (اختیاری)
- مرتبه‌ی آماری (۲ جلسه)
 - محاسبه‌ی کمینه و بیشینه
 - انتخاب k -امین عنصر (الگوریتم تصادفی و قطعی)
- درهم‌سازی (۲ جلسه)
 - درهم‌سازی زنجیره‌ای
 - درهم‌سازی سراسری
 - درهم‌سازی باز
 - درهم‌سازی کامل
- داده‌ساختارهای پیشرفته (۳ جلسه)
 - مجموعه‌های مجزا
 - درخت‌های دودویی متوازن: درخت قرمز-سیاه
 - درخت بازه
- گراف‌ها (۳ جلسه)
 - روش‌های مختلف پیاده‌سازی گراف
 - جستجوهای عمقوال و سطح‌اول و کاربردهای آن‌ها
 - ترتیب توپولوژیکی، مؤلفه‌های قویاً همبند
 - کوتاه‌ترین مسیر در گراف‌ها: الگوریتم‌های دایکسترا و بلمن-فورد

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- پنج تمرین عملی (۳ نمره)
- پنج تمرین نظری (۳ تحویل)
- آزمون میان‌ترم (۶ نمره)
- آزمون پایانی (۸ نمره)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] T. Cormen, C. Leiserson, R. Rivest, and C. Stein. *Introduction to Algorithms*. 4th Edition, MIT Press, 2022.
- [2] D. Knuth. *The Art of Computer Programming: Sorting and Searching*. Volume 3, 2nd Edition, Pearson Education, 1998.



CSE-111	معماری کامپیوتر	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Architecture	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	مدارهای منطقی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس، هدف اصلی آموزش نحوه‌ی طراحی و پیاده‌سازی اجزای مختلف پردازنده کامپیوتر و نحوه‌ی تعامل آن‌ها در اجرای دستورالعمل‌های یک برنامه و تکنیک‌های مختلف پیاده‌سازی معما ری پردازنده است.

سرفصل‌ها

- مقدمه

- سطوح تجربید و توصیف کامپیوتر
- مقدمه‌ای بر نسل‌های کامپیوتر و انواع آن
- مدل فون‌نویمن (Von Neumann)

- نمایش داده

- مرور سیستم‌های نمایش دیجیتال برای اعداد علامت‌دار و بدون علامت، صحیح و ممیز شناور
- بررسی دقت مطلق و نسبی و بازه‌ی نمایش
- نویسه‌ها (Characters): کدهای پایه ۷ و ۸ بیتی، کدهای جامع ۱۶ و ۳۲ بیتی

- ساختار کامپیوتر

- واحد پردازش مرکزی، واحد محاسبات و منطق، ثبات‌ها، واحد کنترل، حافظه اصلی
- گذرگاه (Bus) مشترک، سیکل واکشی - اجرا (Fetch-Execute)
- مدهای آدرس‌دهی: آنی (چسبیده به عملوند)، مستقیم (مطلق)، غیرمستقیم، نسبی، ضمنی، اندیسی، قطعه‌ای، صفحه‌ای

- برنامه‌سازی به زبان اسembly و ترجمه‌ی آن به زبان ماشین در چند کامپیوتر ساده
- اسembler، اشکال‌زدا (Debugger)، کامپایلر، ربط‌دهنده (Linker) و بارکننده (Loader)

- تعریف و اندازه‌گیری کارایی پردازنده و کامپیوتر

- عوامل موثر در کارایی کامپیوتر
- فرمول و تعریف کارایی
- افرارسنجی (Benchmarking) و نمونه‌های آن

- آشنایی با مجموعه دستورالعمل یک کامپیوتر CISC و یک کامپیوتر RISC

- معرفی ساختار کامپیوتر مورد نظر و شیوه‌های نشانی‌دهی آن
- معرفی دستورالعمل‌ها و برنامه‌سازی به زبان اسembly کامپیوتر مورد نظر



- معرفی ساختارهای مرسوم برنامه‌سازی ساختارمند (زیربرنامه، ماکرو)
 - وقفه و مدیریت آن
 - طراحی واحد اجرایی یا مسیر داده و کنترل سیم‌بندی شده
 - مروری بر مدهای آدرس دهی
 - مروری بر سطح و زبان انتقال ثبات (RTL)
 - معماری مجموعه دستورالعمل (Instruction Set Architecture)
 - تحلیل و طراحی گام به گام یک پردازنده‌ی نمونه (MIPS/RISC-V)
 - بررسی پیاده‌سازی وقفه و روش سرکشی
 - توصیف و طراحی واحد کنترل
 - واحد کنترل ریزبرنامه‌پذیر
 - مرور کاستی‌ها و مزایای نسبی این نوع کنترل به کنترل سیم‌بندی شده
 - بررسی معماری نمونه و مثال
 - سیستم حافظه
 - طرز کار و معرفی انواع حافظه و سلسله مراتب آن
 - حافظه‌ی نهان و بررسی انواع نگاشتهای مستقیم، کاملاً شرکت‌پذیر و شرکت‌پذیر مجموعه‌ای
 - الگوریتم‌های حسابی
 - الگوریتم‌های جمع، تفریق، ضرب و تقسیم
 - معماری‌های حسابی
 - ضرب با کدگذاری بوت (Booth) و آرایه‌ای
 - مروری بر روش‌های I/O
 - روش‌های دست‌تکانی (Handshaking)
 - معماری‌های پیشرفته
 - مروری بر روش‌های تسریع و موازی‌سازی
 - بررسی اجمالی معماری پایپلاین و زمان اجرا در آن
- روش ارزشیابی (پیشنهادی)
- میان ترم : %۲۵
 - پایان ترم: %۳۵
 - تمرین‌های دستی (۵ تمرین دستی): %۱۰
 - تمرین‌های کامپیوتری (۴ تمرین کامپیوتری): %۲۵
 - کوییز: %۵



منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. Hennessy and D. Patterson. *Computer Organization and Design MIPS Edition: The HW/SW Interface*. 6th Edition, Morgan Kaufmann, 2020.
- [2] M. Mano. *Computer System Architecture*. Revised 3rd Edition, Prentice Hall, 2017.
- [3] J. P. Hayes. *Computer Architecture and Organization*. McGraw-Hill, 3rd Edition, 1988.
- [4] M. A. Mazidi, J. G. Mazidi, and D. Causey. *The x86 PC: Assembly Language, Design, and Interfacing*. 5th Edition, Prentice Hall, 2010.



CSE-112	آزمایشگاه معماری کامپیوتر	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Architecture Lab	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	معماری کامپیوتر، آزمایشگاه مدارهای منطقی
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۱
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲
		تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با روش‌های عملی پیاده‌سازی اجزای مهم معماری یک کامپیوتر (نظیر واحد حسابی-منطقی، واحد کنترل و حافظه) است، به گونه‌ای که دانشجویان دید واقعی به شیوه‌ی طراحی و پیاده‌سازی یک مجموعه دستورالعمل روی یک معماری هدف پیدا و تجربه عملی کسب کنند.

سرفصل‌ها

- آشنایی با ابزارهای CAD جهت طراحی و آزمایش درستی عملکرد مدارهای منطقی
 - آشنایی با یک شبیه‌ساز نمونه (همانند Quartus)
 - طراحی، پیاده‌سازی و آزمون عملکرد یک مدار نمونه (همانند مدار جمع دو عدد ددهی دو رقمی) با استفاده از شبیه‌ساز
- طراحی و پیاده سازی معماری‌های محاسباتی
 - طراحی و پیاده‌سازی ضرب کننده‌ی ممیز ثابت چهاربیتی
 - طراحی و پیاده‌سازی جمع/تفريق کننده‌ی ممیز شناور
 - طراحی و پیاده‌سازی مبدل ددهی به دودوئی
- طراحی و پیاده‌سازی معماری یک کامپیوتر ساده
 - طراحی و پیاده‌سازی واحد محاسبه با امکان انتخاب مبداء
 - طراحی و پیاده‌سازی واحد محاسبه با امکان کنترل توسط برنامه
 - طراحی و پیاده‌سازی کامل کامپیوتر با حافظه‌ی داده و دستورهای پرش
- طراحی و پیاده‌سازی پردازنده
 - طراحی و پیاده‌سازی مدار کنترل ریزبرنامه‌پذیر
 - آزمون کارایی مدار پیاده‌سازی شده

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- پیش‌گزارش: ۲۵٪
- گزارش کار: ۵۵٪
- پایان‌ترم: ۲۰٪



CSE-113	طراحی سیستم‌های دیجیتال	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Digital Systems Design	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	—	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	معماری کامپیوتر	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس آشنایی با زیرمجموعه قابل سنتز یک زبان توصیف سخت‌افزار (VHDL، System Verilog/Verilog)، آشنایی با ساختار داخلی مدارهای برنامه‌پذیر، آشنایی با نحوه‌ی پیاده‌سازی مدارهای دیجیتال در FPGA و CPLD، سنتز و آنالیز زمانی مدارهای دیجیتال و مفاهیم پایه و الگوریتم‌های مقدماتی سنتز سطح بالا (HLS) است.

سرفصل‌ها

- طراحی یک سیستم دیجیتال
 - نمودار ASM
 - نمودار FSMD
 - تقسیم سیستم به واحدهای مسیر داده و کنترل
 - معرفی مدل RTL و نحوه آنالیز یک سیستم دیجیتال
- مروری بر زبان توصیف سخت‌افزار Verilog
 - مفهوم همروندی
 - تفاوت توصیف‌های ساختاری و رفتاری
 - مروری بر توصیف ساختاری المان‌های ترتیبی مانند رجیسترها، شیفت رجیسترها و شمارنده‌های با قابلیت بارگذاری موازی و سیگنال‌های Set و Reset سنکرون یا آسنکرون
 - مزايا و معایب تخصیص انسدادی و غیرانسدادی
 - نوشتن یک Test-Bench ساده
- مفاهیم پیشرفتی و زیرمجموعه قابل سنتز زبان توصیف سخت‌افزار Verilog
 - نحوه توصیف رفتاری المان‌های ترکیبی و ترتیبی (انواع فلیپ‌فلاب‌ها، شیفت رجیسترها، شمارنده‌ها و ...)
 - چگونگی استفاده از المان‌های ترکیبی و ترتیبی و اتصال آنها در جهت پیاده‌سازی یک سیستم دیجیتال کامل
 - نحوه کار با ابزار سنتز با هدف بهینه‌سازی مساحت، سرعت یا توان مصرفی مدارهای دیجیتال
 - چگونگی آنالیز خروجی‌های ابزار سنتز
 - معرفی Assertion‌ها در راستای نوشتن Test-Bench‌های بهتر
- آنالیز زمانی مدارهای دیجیتال
 - مروری بر پارامترهای زمانی گیتها و فلیپ‌فلاب‌ها (tclk2q و thold و tsetup، tf، tr)
 - نحوه محاسبه مسیر بحرانی در مدارهای ترکیبی و ترتیبی



◦ معرفی روش‌های آنالیز زمانی استاتیک و دینامیک

◦ آشنایی با مفهوم Clock Skew

◦ نحوه محاسبه بیشترین فرکانس کاری مدار

◦ آشنایی مقدماتی با روش‌های بهینه‌سازی زمانی سیستم‌های دیجیتال

• ساختار FPGA ها و CPLD ها

◦ معماری CPLD ها و FPGA ها

◦ نحوه پیاده‌سازی مبتنی بر MUX و LUT

◦ آشنایی با فناوری‌های مختلف برنامه‌ریزی

◦ Mega Wizard Function (LPM) (ماجله‌های معرفی شده در کتابخانه

◦ نحوه بکارگیری Memory Block ها در FPGA

◦ چگونگی پیکربندی حافظه‌ها (Single Port و Dual Port)

◦ چگونگی مقداردهی اولیه به حافظه‌ها

• سنتز سطح بالا (HLS)

◦ آشنایی با الگوریتم‌های زمان‌بندی

◦ آشنایی با الگوریتم‌های Binding

◦ آشنایی با الگوریتم‌های اشتراک منابع

◦ چگونگی تقسیم توصیف سطح بالا به واحدهای مسیر داده و کنترل با اعمال الگوریتم‌های بالا

◦ انجام جستجوی فضای طراحی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

• تمرين‌های نظری: ۳ نمره

• آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره

• آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

[1] V. Taraate. *Digital Logic Design Using Verilog: Coding and RTL Synthesis*. 2nd Edition, Springer, 2022.

[2] S. Baranov. *High Level Synthesis of Digital Systems*. 2018.

[3] G. De Micheli, *Synthesis and Optimization of Digital Circuits* McGraw Hill, 1994.



CSE-114	نظریه زبان‌ها و ماشین‌ها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Theory of Machines and Languages	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

این درس درباره جنبه‌های نظری رشته مهندسی و علم کامپیوتر است. مباحث مورد بررسی شامل مدل‌های مختلف محاسباتی، توانایی محاسباتی این مدل‌ها، خواص محاسباتی آن‌ها و کاربردهای آن‌ها است. دیگر مباحث شامل مفاهیم محاسبه‌پذیری، تصمیم‌پذیری و تزیچه و تورینگ در مورد الگوریتم‌هاست.

سرفصل‌ها

- مباحث مقدماتی (۴ جلسه)
 - منطق گزاره‌ای، منطق مستندی، سیستم اثبات، نظریه‌ی مجموعه‌ها، پاراکسیم، مجموعه‌های شمارا و ناشمارا، زبان‌ها و گرامرها.
- ماشین‌های حالت متناهی (۸ جلسه)
 - پذیرنده‌های متناهی قطعی، پذیرنده‌های متناهی غیرقطعی، زبان‌های منظم، عبارات منظم، گرامرها راستگرد خطی، گرامرها چپگرد خطی، گرامرها منظم، گرامرها خطی، زبان‌های نامنظم، لم پمپینگ برای زبان‌های منظم.
- زبان‌های مستقل از متن (۱۰ جلسه)
 - گرامرها مستقل از متن، زبان‌های مستقل از متن، اشتراق چپگرد، اشتراق راستگرد، درخت اشتراق، گرامرها مبهم، گرامرها نامبهم، زبان‌های ذاتاً مبهم، زبان‌های نامبهم، ساده‌سازی گرامرها مستقل از متن، گرامرها مستقل از متن به صورت طبیعی چامسکی، گرامرها مستقل از متن به صورت طبیعی گرابیاخ، مسئله عضویت، الگوریتم CYK، ماشین‌های پوش‌دان، هم ارزی ماشین‌های پوش‌دان و گرامرها مستقل از متن، ماشین‌های پوش‌دان قطعی، زبان‌های مستقل از متن قطعی، زبان‌های غیر مستقل از متن، لم پمپینگ برای زبان‌های مستقل از متن.
- محاسبه‌پذیری (۸ جلسه)
 - ماشین تورینگ، تزیچه و تورینگ، تصمیم‌پذیری و تصمیم‌ناپذیری، محاسبه‌پذیری و محاسبه‌ناپذیری، مسئله توقف، مسئله تخصیص پُست، پیچیدگی محاسباتی، رده پیچیدگی P، رده پیچیدگی NP، مسائل NP کامل، مسائل NP سخت.

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرینات هفتگی (%۳۰)



- کوییزها (۴۵٪)
- آزمون پایان نیمسال (۲۵٪)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. Linz and S. H. Rodger. *An introduction to formal languages and automata*. 7th Edition, Jones and Bartlett Publishers, 2022.
- [2] M. Sipser. *Introduction to the Theory of Computation*. 3rd Edition, Cengage Learning, 2012.
- [3] J. E. Hopcroft, R. Motwani, and J. D. Ullman. *Introduction to automata theory, languages, and computation*. 3rd Edition, Pearson, 2006.



CSE-115		جبر خطی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Linear Algebra		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	ریاضی عمومی ۲		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-		دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم پایه‌ای نظری جبر خطی و همچنین نحوه استفاده و پیاده‌سازی آن‌ها در بستر نرم‌افزاری مناسب است. آشنایی با مفاهیم این درس امکان تحلیل نگاشت‌ها و سیستم‌های خطی از طریق ماتریس‌ها و اعمال، اپراتورها و مفاهیم تعریف شده مرتبط با آن‌ها را فراهم می‌کند. همین طور مسئله بهینه‌سازی به عنوان یکی از کاربردهای پراستفاده جبر خطی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

سرفصل‌ها

• معادلات خطی

- دستگاه‌های معادلات خطی و روش‌های حل
- بردارها و ماتریس‌ها
- معادلات ماتریسی
- استقلال خطی
- تبدیل‌های خطی

• جبر ماتریسی

- عملیات ماتریسی
- معکوس ماتریس
- تجزیه ماتریس
- دترمینان ماتریس
- کاربردهای نمونه

• فضای برداری

- معرفی فضای برداری و زیرفضا
- فضای پوچ
- فضای ستون‌ها
- پایه‌های فضا
- بعد فضا
- رتبه ماتریس
- تغییر پایه



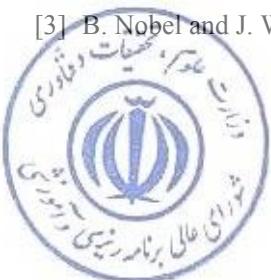
- کاربردهای نمونه
- بردارها و مقادیر ویژه
 - معرفی بردارهای ویژه و مقادیر ویژه
 - معادله مشخصه
 - قطری کردن
 - کاربردهای نمونه
- تعامد و کمترین مربعات
 - ضرب داخلی
 - مجموعه‌های تعامد
 - روش Gram-Schmidt
 - کمترین مربعات
 - کاربردها
- تجزیه مقدار منفرد
- تحلیل مؤلفه‌های اصلی
- بهینه‌سازی
 - معرفی توابع برداری
 - مشتق مرتبه اول و دوم
 - معرفی مسائل بهینه‌سازی و انواع آن
 - بهینه‌سازی خطی
 - الگوریتم سیمپلکس

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها: ۵ نمره
- دو آزمون میان‌ترم: ۸ نمره
- آزمون پایانی: ۶ نمره
- آزمون‌ها: ۱ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. C. Lay, S. R. Lay, and J. J. McDonald. *Linear Algebra and Its Applications*. 6th Edition, Pearson, 2021.
- [2] P. N. Klein. *Coding the Matrix: Linear Algebra through Applications to Computer Science*. Newtonian Press, 2013.
- [3] B. Noble and J. W. Daniel. *Applied Linear Algebra*. 3rd Edition, Pearson, 1987.



CSE-116		هوش مصنوعی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Artificial Intelligence		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>		-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس به معرفی جنبه‌های نظری و عملی هوش مصنوعی پرداخته می‌شود. هدف درس هوش مصنوعی معرفی تکنیک‌هایی برای تصمیم گیری به صورت بهینه یا نزدیک به بهینه (near-optimal) در مسائل و محیط‌های مختلف است. در این درس به مفاهیمی نظیر جستجو، حل مساله، نمایش دانش (knowledge) و استنتاج (inference) خواهیم پرداخت. همچنین جستجو در محیط‌های غیرقطعی (uncertain)، نمایش دانش در این محیط‌ها و استنتاج احتمالاتی برای تصمیم گیری در این شرایط مطرح خواهد شد. به علاوه زمینه‌ی یادگیری ماشین مختصراً معرفی می‌شود. در نهایت آشنایی با تعدادی از حوزه‌های کاربردی هوش مصنوعی صورت خواهد گرفت.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر هوش مصنوعی و تاریخچه‌ی آن
- معرفی عامل‌های هوشمند
 - جستجوی ناآگاهانه (uninformed)
 - جستجوی اول-سطح (BFS) و جستجوی اول-عمق (DFS)
 - جستجوی عمق بخشی تکراری (Iterative Deepening)
 - جستجوی هزینه-یکنواخت (Uniform Cost Search)
 - جستجوی آگاهانه (informed)
 - توابع ابتکاری قابل قبول (admissible) و سازگار (consistent)
 - جستجوی اول بهترین حریصانه (greedy best first search)
 - الگوریتم A* و اثبات بهینگی
 - خودکارسازی تولید توابع ابتکاری
- جستجوی محلی (local)
 - تپه‌نوردی (hill-climbing)، شبیه‌سازی ذوب (simulated annealing)
 - جستجوی محلی در فضای پیوسته: روش کاهش در راستای گرادیان (gradient descent)
 - جستجوی ژنتیک (genetic algorithm) و الگوریتم ژنتیک (beam search)
 - جستجوی محلی (Constraint Satisfaction Problems)
 - جستجوی عقبگرد (backtrack)



- استفاده از تکنیک‌هایی نظیر AC3، MAC، Forward Checking، LCV، MRV، بررسی جلورو (Forward Checking)، حل مسائل CSP با رویکرد جستجوی محلی
- جستجوی مقابله‌ای (adversarial)
 - الگوریتم minimax و هرس آلفا-بتا
 - expectiminimax
- فرایند تصمیم مارکوف (Markov Decision Process)
 - ارزیابی سیاست (policy evaluation) و بهبود (improvement) سیاست
 - روش تکرار ارزش (value iteration) و تکرار سیاست (policy iteration)
- یادگیری تقویتی (reinforcement learning)
 - روش‌های مبتنی بر مدل (model-based)
 - یادگیری تفاضل زمانی (temporal difference) و الگوریتم Q-learning
- منطق (logic)
 - منطق گزاره‌ای (propositional) و استنتاج (inference) در منطق گزاره‌ای (شامل روش رزولوشن)
 - منطق مرتبه اول (first-order) و استنتاج در منطق مرتبه اول
- مقدمه‌ای بر یادگیری ماشین (Machine Learning)
 - مدل‌های خطی (linear models)
 - قاعده بیز
 - معرفی شبکه‌های بیزی
 - شبکه‌های عصبی (Neural Networks)
- معرفی زمینه‌های کاربردی هوش مصنوعی
 - پردازش زبان طبیعی (Natural Language Processing)
 - بینایی ماشین (Computer Vision)
 - رباتیک (robotics)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری و عملی: ۶ نمره
- آزمون میان ترم: ۵ نمره
- آزمون پایان ترم: ۷ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی



[1] S. Russell and P. Norvig. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. 4th Edition, Pearson, 2020.

CSE-117	سیستم‌های نهفته و بی‌درنگ	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Embedded and Real-Time Systems	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	معماری کامپیوتر	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس آشنایی با اصول مدل‌سازی، طراحی، و تحلیل سیستم‌های نهفته و بی‌درنگ، به عنوان اجزای پایه در کاربردهای متنوع اینترنت اشیا و سامانه‌های رایافیزیکی است.

سرفصل‌ها

- حسگرها و عملگرها

- معرفی حسگرهای آنالوگ
- معرفی حسگرهای دیجیتال
- مدل‌سازی رفتار حسگرها
- برخی معیارها و ویژگی‌ها جهت شناخت و انتخاب حسگر مناسب
- مثالهایی از چند حسگر و نحوه طراحی آن‌ها
- مختصراً پیرامون عملگرها و بررسی مقدماتی چند مثال
- آشنایی اولیه با مبدل‌های آنالوگ به دیجیتال و دیجیتال به آنالوگ

- مبانی سخت‌افزار کامپیوتراهای نهفته

- میکروکنترلرها: معرفی میکروکنترلر، دلایل اهمیت میکروکنترلر در سامانه‌های نهفته، معماری میکروکنترلر، تبدیل آنالوگ به دیجیتال، پورت‌ها، ارتباطات سریال در میکروکنترلرها، یک مثال از سیستم‌های کنترلی خودکار
- وقفه‌ها
- تایمرها
- انواع حافظه و مدیریت داده
- ارتباطات سریال

- زبان ماشین و ساختار پردازنده‌های نهفته

- تاکید بر مثال‌های نمونه از خانواده ARM/RISC-V
- ASIC/ASIP
- ثابت‌افزار در پردازنده‌های نهفته
- برنامه‌نویسی سیستم‌های نهفته و موبایل
- مقدمه‌ای بر مدل‌سازی دینامیک سیستم‌های نهفته و بی‌درنگ



- دینامیک پیوسته
- دینامیک گسسته
- دینامیک ترکیبی

• تخمین معیارهای کمی (نظیر زمان اجرای) برنامه‌ها

- معرفی بدترین زمان اجرا و فاکتورهای اثرگذار از منظر ساختار سخت‌افزار و برنامه
- مدل‌سازی برنامه به صورت گراف
- تحلیل‌های پایه در سطح کد برنامه و روش‌های اندازه‌گیری
- فرمول‌سازی و حل مسئله

◦ آشنایی با سایر معیارهای کمی (نظیر حافظه و توان مصرفی)

• مدل‌های وظیفه و الگوریتم‌های زمان‌بندی بی‌درنگ

- مدل‌سازی وظایف دوره‌ای و غیردوره‌ای
- الگوریتم‌های زمان‌بندی بی‌درنگ مبتنی بر زمان
- الگوریتم‌های زمان‌بندی بی‌درنگ مبتنی بر رویداد
- گراف وظایف و الگوریتم‌های زمان‌بندی مربوط

• سیستم عامل‌های بی‌درنگ و روش‌های مدیریت منابع

- انواع سیستم عامل‌ها و معماری مرتبط
- وارونگی اولویت و پروتکل‌های دسترسی به منابع

• مباحث تكمیلی در سیستم‌های نهفته و بی‌درنگ (بنا به انتخاب مدرس)

- مقدمه‌ای بر توصیف، طراحی و تحلیل سیستم‌های (نرم‌افزارهای) بی‌درنگ و نهفته
- گذار به کاربردهای اینترنت اشیا

- تحلیل و بهینه‌سازی نسبت به برخی معیارهای غیرعملکردی (نظیر قابلیت اطمینان و انرژی مصرفی)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون میان‌ترم: ۳۰٪
- آزمون پایان‌ترم: ۳۰٪
- تمرين و پروژه: ۴۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. Marwedel. *Embedded System Design: Embedded Systems, Foundation of Cyber-Physical Systems, and the Internet of Things*. 4th Edition, 2021.
- [2] E. A. Lee and S. A. Seshia. *Introduction to Embedded Systems: A Cyber-Physical Systems Approach*. 2nd Edition, MIT Press, 2017.
- [3] OMG. *UML Profile for MARTE: Modeling and Analysis of Real-time and Embedded Systems*. 2023.
- [4] G. Buttazzo. *Hard Real-Time Computing Systems: Predictable Scheduling Algorithms and Applications*. 4th Edition, 2024.
- [5] G. Buttazzo, G. Lipari, L. Abeni, and M. Caccamo. *Soft Real-Time Systems: Predictability vs. Efficiency*. Springer, 2005.

CSE-118	سیستم‌های عامل		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Operating Systems		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، معماری کامپیوتر	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با ادبیات، اصول طراحی و چگونگی کاربرد سیستم‌های عامل با تاکید بر تنوعی از سیستم‌عامل‌های پرکاربردتر است.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر سیستم‌های عامل

- مفاهیم اولیه‌ی سیستم‌های عامل
- مرور برخی مفاهیم مرتبط با سخت افزار
- فضای آدرس، O/I، وقفه‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری، مدیریت وقفه و عملیات مد دوگانه
- سیستم عامل برای مدل‌های محاسباتی مختلف

- ساختار و معماری سیستم‌های عامل

- ساختار و اجزای تشکیل‌دهنده سیستم‌های عامل
- انواع معماري‌ها و خواص آنها
- مدل ماشین مجازی و برخی ملاحظات مربوط

- پردازه‌ها و ریسه‌ها

- پردازه‌ی تک‌ریسه‌ای، چند‌ریسه‌ای، پردازه‌ی منشعب و بلوک کنترل پردازه
- حالت‌های یک پردازه
- عملیات روی پردازه‌ها
- ارتباط بین پردازه‌ها و مکانیزم‌های مربوط
- فراخوانی از راه دور
- مدل‌های چند ریسه‌ای و ویژگی‌های هر کدام
- عملیات روی ریسه‌ها

- زمان‌بندی

- فعال شدن زمان‌بند
- اهداف الگوریتم‌های زمان‌بندی
- انواع الگوریتم‌های زمان‌بندی پایه برای پردازنده‌های تک‌هسته‌ای
- برخی ملاحظات زمان‌بندی در پردازنده‌های چند‌هسته‌ای



◦ مقدمه ای بر زمانبندی بی‌درنگ

• همروندی و همگام‌سازی

◦ نواحی بحرانی و انحصار متقابل

◦ عملیات تجزیه‌ناپذیر

◦ راه حل‌های ناحیه بحرانی دوفرآیندی و چندفرآیندی

◦ قفل، سمافور و مانیتور

◦ مثال‌های کلاسیک مدیریت همگام‌سازی

• بن‌بست و گرسنگی

◦ گراف تخصیص منابع

◦ شرایط لازم برای ایجاد بن‌بست

◦ روش‌های مواجهه با بن‌بست (جلوگیری، اجتناب، تشخیص و رفع بن‌بست)

◦ الگوریتم‌ها و پروتکل‌های مواجهه با بن‌بست

• مدیریت حافظه

◦ مدل حافظه پردازه و اصطلاحات مربوط به آدرس دهی

◦ روش‌های ابتدایی مدیریت حافظه

◦ صفحه‌بندی دوسطحی و چندسطحی و ارتباط با TLB

◦ انواع روش‌های نگهداری جدول صفحه‌بندی

◦ قطعه‌بندی و ترکیب با صفحه‌بندی

• حافظه مجازی

◦ صفحه‌بندی مبتنی بر تقاضا

◦ نقص صفحه و محاسبه اثرات آن روی کارایی

◦ الگوریتم‌های تخصیص قاب و جایگزینی صفحه

◦ مدل مجموعه کاری و بیهوده کاری

◦ تخصیص حافظه در هسته سیستم عامل

• سیستم‌های ذخیره‌سازی انبوه

◦ انواع دستگاه‌ها و کنترل کننده‌های I/O و درایورهای دستگاه‌ها

◦ دستگاه‌های ذخیره‌سازی (درایو دیسک سخت و دیسک حالت جامد)

◦ زمان‌بندی دیسک

• فایل سیستم

◦ روش‌های مدیریت دیسک و اجزای فایل سیستم

◦ جدول تخصیص فایل، فایل سیستم یونیکس و NTFS

◦ فایل‌های نگاشته شده به حافظه و حافظه نهان در فایل سیستم

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

• آزمون: ۶۰٪



• تمرین برنامه‌نویسی: ۴۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] A. Silberschatz, P. B. Galvin, and G. Gagne. *Operating System Concepts*. 10th Edition, Wiley Publishing, 2018.
- [2] T. Anderson and M. Dahlin. *Operating Systems: Principles and Practice*. 2nd Edition, Recursive Books, 2014.
- [3] W. Stallings. *Operating Systems: Internals and Design Principles*, 9th Edition, Pearson, 2018.



CSE-119	آزمایشگاه سیستم‌های عامل	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Operating Systems Lab	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	سیستم‌های عامل
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۱
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲
		تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این آزمایشگاه، آموزش بخش‌های مختلف سیستم‌های عامل خانواده‌ی Unix به کمک سیستم عامل آموزشی xv6 (و یا pintos، بنا به انتخاب مدرس) است. پس از گذراندن این آزمایشگاه، دانشجویان با ساختار و معماری سیستم‌های عامل این خانواده آشنا خواهند شد و توانایی تغییر از جمله افزودن برخی قابلیت‌ها و نیز کامپایل، اجرا و اشکال‌زدایی آن را خواهند داشت. کلیات این آزمایشگاه به صورت زیر است اما جزئیات هر آزمایش از یک نیمسال به نیمسال دیگر تغییر خواهد یافت. هر نیمسال شامل تعدادی پروژه برای طراحی و پیاده‌سازی در سیستم عامل آموزشی منتخب و نیز تعدادی تمرین مستقل در سرفصل‌های زیر است. علاوه بر این پروژه‌ها و تمارین، پرسش‌هایی در قالب سوالات تشریحی نیز در هر کدام گنجانده شده است که با پاسخ دادن به آن‌ها از طریق مطالعه و تحقیق، بار آموزشی مطالب بیشتر شود.

سرفصل‌ها

موارد زیر در قالب پروژه (سیلابس بر مبنای xv6 نوشته شده، که بنا به انتخاب مدرس با pintos قابل جایگزینی است):

- آشنایی با معماری و برخی نکات پیاده‌سازی سیستم عامل

◦ اجرا، اشکال‌زدایی و کامپایل xv6

◦ کامپایل هسته‌ی سیستم عامل لینوکس

- آشنایی با بخش‌های مختلف سیستم عامل و برنامه‌نویسی در محیط آن

◦ بررسی رفتار سیستم عامل

◦ افزودن قابلیت به xv6 و تست عملکرد آن

◦ نوشتن برنامه در سطح کاربر و اجرای آن

- آشنایی با System Call‌ها در هسته‌ی سیستم عامل

◦ آشنایی با نحوه فراخوانی آرگومان‌ها و ذخیره اطلاعات پردازه‌ها در هسته‌ی xv6

◦ پیاده‌سازی و افزودن چند System Call جدید به هسته‌ی xv6

- آشنایی با الگوریتم‌های زمان‌بندی پردازنده در سیستم عامل

◦ پیاده‌سازی چند الگوریتم زمان‌بندی جدید برای پردازنده در xv6

- آشنایی با سازوکارهای همگام‌سازی در سیستم عامل

◦ پیاده‌سازی قابلیت‌هایی جدید جهت همگام‌سازی فرآیندها در هسته‌ی xv6

- آشنایی با شیوه‌ی مدیریت حافظه در سیستم عامل

◦ پیاده‌سازی قابلیت‌هایی جدید برای مدیریت حافظه در xv6



موارد زیر در قالب تمرین:

- آشنایی با فراخوانی سیستمی زبان C و یادگیری مبانی socket programming
- آشنایی با نحوه مدیریت پردازه‌ها و روش‌های ارتباطی آن‌ها از طریق pipe
- آشنایی با مفاهیم چندریشه‌ای و پیاده‌سازی چندین برنامه به صورت سری و موازی

منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. Cox, F. Kaashoek and R. Morris. *xv6: A Simple, Unix-like Teaching Operating System*. 2022.
- [2] N. Matthew and R. Stones. *Beginning Linux Programming*. 4th Edition, Wrox, 2008.
- [3] R. Love. *Linux Kernel Development*. 3rd Edition, Addison-Wesley Professional, 2010.
- [4] W. Mauerer. *Professional Linux Kernel Architecture*. Wrox, 2008.



CSE-120		روش پژوهش و ارائه	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد		Research and Presentation Skills	عنوان درس به انگلیسی:
نظری	<input checked="" type="checkbox"/> پایه	زبان تخصصی کامپیوتر	دروس پیش‌نیاز:
عملی	<input checked="" type="checkbox"/> تخصصی	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی	<input type="checkbox"/> اختیاری	۳	تعداد واحد:
	<input type="checkbox"/> مهارتی	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس آشنایی با اصول و روش‌های انجام پژوهش و کسب مهارت در ارائه‌های علمی فنی است. قدم‌های لازم در انجام پژوهش بحث و ارائه مؤثر نتایج پژوهش به صورت گفتاری و نوشتاری آموزش داده می‌شود. علاوه بر طرح و بیان‌گرایی‌های ارائه‌های گفتاری و نوشتاری به صورت عام، بعضی از انواع خاص این ارائه‌ها نیز مورد تأکید قرار می‌گیرد و ویژگی‌های خاص آن‌ها و نکاتی که باید در آن‌ها مورد توجه باشد مطرح می‌شود. نمونه‌هایی از این ارائه‌ها شامل سمینار دانشجویی، دفاع از پایان نامه، ارائه مقاله یا پوستر در کنفرانس‌ها، جلسات مصاحبه، تهیه گزارش سمینار، گزارش پایان‌نامه، گزارش کارآموزی، نگارش مقاله و تهیه زندگی‌نامه شخصی است. به علاوه، دانشجویان در طی این درس با نرم‌افزارهای مورد استفاده در پژوهش و ارائه آشنا می‌شوند و در طی نیمسال با انجام یک پژوهش و ارائه آن در کلاس، به‌طور عملی مباحث مطرح شده را تمرین و تجربه می‌کنند.

سرفصل‌ها

• مقدمه

- اهداف و اهمیت درس، ماهیت پژوهش در مهندسی، ارائه تأثیرگذار و عوامل مؤثر در آن

• روش پژوهش

- تعاریف و مفاهیم اولیه مرتبط با پژوهش

- اهداف و سوالات پژوهش، نقشه ذهن، دیاگرام استخوان ماهی

- تعریف موضوع پژوهشی و انتخاب عنوان

- روش‌های پژوهش در مهندسی، روش علمی، مدل‌سازی، شبیه‌سازی

- تدوین طرح پژوهش، تهیه زمان‌بندی و تخمین بودجه طرح

- جستجو در اینترنت، انتخاب انواع منابع و اعتبارسنجی آن‌ها، نرم‌افزارهای مدیریت منابع (زوترو، اندنوت)

- بررسی سوابق موضوع، مطالعه و یادداشت برداری، نرم‌افزارهای مورد استفاده در یادداشت برداری (وان نوت)

- روش‌ها و نکات مهم در بخش عملی-تجربی پژوهش

- چمع‌بندی مطالعات، تهیه گزارش خام اولیه

- رعایت اخلاق علمی در کارهای پژوهشی و معرفی مصاديق تقلب علمی (Plagiarism)

- اصالت (Originality)، نوآوری (Novelty)، نقش در تولید علمی (Contribution)

• ارائه گفتاری (شفاهی)

- معرفی انواع ارائه‌های شفاهی

- تهیی طرح ارائه با سازماندهی و زمان‌بندی ارائه مطالب



- نکات مهم مربوط به قبل از زمان ارائه، تهیه اسلایدهای ارائه، نرمافزارهای مفید در تهیه ارائه
- نکات مهم مربوط به حین ارائه شفاهی
- جنبه‌های خاص در انواع ارائه‌های شفاهی مانند سمینار دانشجویی، دفاع از پایان‌نامه، ارائه مقاله در کنفرانس، ارائه پوستر، ارائه در مصاحبه‌ها
- ارائه‌های نوشتاری (کتبی)
 - اجزاء ضروری در گزارش‌های فنی
 - سبک‌های مرجع‌نویسی و ارجاع در متن، اهمیت داشتن مراجع معتبر و به‌روز در کار پژوهشی
 - ویژگی‌های نگارش علمی، اصلاحات ادبی و نشانه‌گذاری، درست‌نویسی در فارسی
 - ویرایش گزارش خام اولیه، ویرایش محتوایی و غیرمحتوایی
 - جنبه‌های خاص در انواع ارائه‌های نوشتاری مانند پیشنهاد پایان‌نامه (کارشناسی، کارشناسی ارشد، دکترا)، گزارش پایان‌نامه، گزارش کارآموزی، مقاله‌ی مجله علمی (پژوهشی، ترویجی و مروری)، مقاله کنفرانس، پیشنهاد پژوهشی، گزارش فنی و ثبت اختراع
- ارائه‌های صنعتی و حرفه‌ای
 - شیوه‌ی تدوین طرح تجاری (Business plan) یا تسهیلات برای طرح پژوهشی یا صنعتی، درخواست پیشنهاد Request For Proposal (RFP)، استاد مناقصه
 - شیوه‌ی معرفی یا تبلیغ یک محصول یا خدمت

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۴۰٪
- ارائه‌ی شفاهی و گزارش کتبی: ۴۰٪
- تمرین‌های عملی: ۲۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [۱] سید محمد تقی روحانی رانکوهی، شیوه ارائه مطالب علمی و فنی، ویرایش پنجم، انتشارات جلوه، ۱۳۹۴.
 - [۲] علیرضا علی‌احمدی و وحید سعید نهایی، توصیفی جامع از روش‌های تحقیق، تولید دانش، ۱۳۹۰.
 - [۳] فرهنگستان زبان و ادب فارسی، دستور خط فارسی، نشر آثار، ۱۴۰۱.
 - [۴] رضا صفابخش، پژوهش و ارائه در مهندسی، چاپ دوم، انتشارات دانشگاه صنعتی امیرکبیر، ۱۳۹۸.
- [۵] B. Gastel and R. A. Day. *How to Write and Publish a Scientific Paper*. 9th Edition, Cambridge University Press, 2022.
- [۶] M. Alley. *The Craft of Scientific Presentations Critical Steps to Succeed and Critical Errors to Avoid*. 2nd Edition, Springer, 2013.



CSE-121	تحلیل و طراحی نرم افزار		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Software Analysis and Design		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

تحلیل، طراحی و برنامه‌ریزی برای توسعه سامانه‌های نرم‌افزاری از طریق درک دقیق جزئیات نرم‌افزار مورد نیاز انجام می‌شود، و اینکه چگونه اجزای سامانه نرم‌افزاری باید با هم کار کنند. یکی از اهداف اصلی در این درس، ایجاد مهارت در خصوص درک نیازمندی‌های یک نرم‌افزار، چگونگی کشف این نیازمندی‌ها و نحوه تحلیل آن‌ها است. از سوی دیگر، از آن جایی که طراحی سامانه‌های نرم‌افزاری از مراحل اصلی هر فرایند تولید نرم‌افزار می‌باشد، یکی از بخش‌های مهم این درس آشنایی با اصول طراحی نرم‌افزار، مرور زبان UML به منظور مدل‌سازی و طراحی، و معرفی مقدماتی الگوهای طراحی خواهد بود.

سرفصل‌ها

• اهمیت و جایگاه تحلیل و طراحی نرم‌افزار

- مقدمه‌ای بر چرخه حیات تولید نرم‌افزار
- معرفی کلان مدل‌های فرایند تولید نرم‌افزار
- اهمیت تحلیل و طراحی نرم‌افزار
- جایگاه تحلیل و طراحی در فرایند توسعه نرم‌افزار

• شناخت و تحلیل نیازمندی‌ها

- آشنایی با فنون شناخت و استخراج نیازمندی‌ها
- مدل‌سازی نیازمندی‌ها با استفاده از Use Cases
- مدل‌سازی نیازمندی‌ها با استفاده از User Stories
- تحلیل و مدل‌سازی شی‌گرا به وسیله UML
- تحلیل از طریق نمونه سازی (Prototyping)

• طراحی نرم‌افزار

- طراحی شی‌گرا به وسیله UML
- طراحی رابط کاربری (UI) و تجربه کاربری (UX)
- اصول طراحی نرم‌افزار
- مقدمه‌ای بر الگوهای طراحی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- فعالیت‌های کلاسی (ترجیحاً پروژه‌های عملی) در طول نیمسال: ۴۰ درصد



• آزمون‌های میان‌ترم و پایان‌ترم: ۶۰ درصد

منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. L. Whitten and L. D. Bentley. *System Analysis and Design Methods*. 8th Edition, McGraw-Hill, 2021.
- [2] S. Bennett and R. Farmer. *Object Oriented Systems Analysis and Design Using UML*. 4th Edition, McGraw Hill, 2010.
- [3] E. Freeman and E. Robson. *Head First Design Patterns*. 2nd Edition, O'Reilly Media, Inc., 2021.
- [4] M. Fowler. *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*. 3rd Edition, Addison-Wesley Professional, 2004.
- [5] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Addison-Wesley, 1995.



CSE-122	شبکه‌های کامپیوتری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Networks	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	—	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	سیستم‌های عامل	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

این درس به بررسی اصول طراحی، پیاده‌سازی و ارزیابی شبکه‌های کامپیوتری می‌پردازد. دانشجویان در این درس با معماری و سرویس‌های شبکه‌های کامپیوتری و مدل لایه‌ای آشنا می‌شوند. این درس با تأکید بر شبکه اینترنت و مدل TCP/IP به بررسی پروتکل‌های لایه کاربرد، لایه انتقال، لایه شبکه و لایه پیوند داده می‌پردازد.

سرفصل‌ها

- مقدمه

- مروری بر سرویس‌های شبکه‌های کامپیوتری
- تعریف شبکه‌های کامپیوتری
- سرویس، کیفیت سرویس‌دهی و پروتکل

- اجزای شبکه‌های کامپیوتری

- میزبان‌ها، سوییچ‌ها، لینک‌ها
- شبکه دسترسی (لبه)، شبکه‌ی شبکه‌ها
- معماری شبکه اینترنت
- Client-Server
- مدل
- شبکه‌های دسترسی و رسانه‌های فیزیکی
- سوئیچینگ بسته‌ای و سوئیچینگ مداری
- پارامترهای کیفیت سرویس در شبکه‌های سوئیچینگ بسته‌ای

- معماری لایه‌ای شبکه‌های کامپیوتری

- مدل مرجع OSI

- دید واحد به لایه‌ها

- پروتکل‌ها و سرویس‌ها

- مدل‌های سرویس اتصال‌گرا و سرویس بدون اتصال

- قطعه‌سازی و بازسازی

- مالتی پلکسینگ و دی مالتی پلکسینگ

- مدل TCP/IP

- لایه کاربرد



- اصول کاربردهای شبکه‌ای
- وب و پروتکل HTTP
- انتقال فایل و پروتکل FTP
- پست الکترونیکی و پروتکل SMTP
- سرویس دایرکتوری در اینترنت و پروتکل DNS
- کاربردهای نظیر به نظیر
- برنامه‌نویسی سوکت با TCP
- برنامه‌نویسی سوکت با UDP
- لایه انتقال
 - معرفی سرویس‌های لایه انتقال
 - سرویس بدون اتصال لایه انتقال و UDP
 - اصول انتقال مطمئن داده
 - سرویس اتصال‌گرای لایه انتقال و TCP
 - اصول کنترل ازدحام
 - کنترل ازدحام در TCP
- لایه شبکه
 - معرفی وظایف لایه شبکه
 - شبکه‌های داده‌نگار و مدار مجازی
 - معماری مسیریاب
 - مدیریت ترافیک در شبکه‌های سوئیچینگ بسته‌ای
 - مدیریت ترافیک در سطح جریان
 - مدیریت ترافیک در سطح تجمعی جریان‌ها
 - پروتکل‌های اینترنت
 - پروتکل‌های IP و DHCP
 - الگوریتم‌های مسیریابی
 - پروتکل‌های مسیریابی در اینترنت
 - مسیریابی چندپخشی و همه‌پخشی
 - شبکه‌های نرم‌افزار پایه SDN
- لایه پیوند داده و شبکه‌های محلی
 - معرفی لایه پیوند داده و سرویس‌های آن
 - کلیات روش‌های تشخیص و تصحیح خطا
 - کلیات روش‌های کنترل دسترسی به رسانه
 - کلیات شبکه‌های محلی اترنوت و شبکه‌های محلی بی‌سیم
 - شبکه درون مراکز داده



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها: ۳۰٪
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. F. Kurose and K. W. Ross. *Computer Networking: A Top-down Approach*. 8th Edition, Pearson, 2020.
- [2] E. Chou. *Mastering Python Networking*. 4th Edition, Packt, 2023.
- [3] A. S. Tanenbaum, N. Feamster, and D. J. Wetherall. *Computer Networks*. 6th Edition, Pearson, 2021.
- [4] B. A. Forouzan. *Data Communications and Networking with TCP/IP Protocol Suite*. 6th Edition, McGraw-Hill, 2022.
- [5] W. Stallings. *Data and Computer Communications*. 10th Edition, Pearson, 2014.



CSE-123	آزمایشگاه شبکه‌های کامپیوتری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Networks Lab	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	شبکه‌های کامپیوتری
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۱
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲
		تعداد ساعت:

هدف کلی

آزمایشگاه شبکه‌های کامپیوتری که برای دانشجویان کارشناسی ارائه می‌شود، نقش تکمیلی برای درس شبکه‌های کامپیوتری را ایفا می‌کند. در این درس دانشجویان به صورت عملی با برخی از مفاهیم مهمی که در درس شبکه‌های کامپیوتری فراگرفته‌اند، آشنا می‌شوند. آزمایشگاه در ده جلسه‌ی سه ساعته برگزار می‌شود.

سرفصل‌ها

- آشنایی با ابزارهای ساده مدیریت شبکه و انجام آزمایش‌های لازم
- ابزارهای Packet Capturing و آزمایش‌های لازم
- ابزارهای شبیه‌سازی شبکه و تجهیزات آن و انجام آزمایش‌های لازم
- انجام آزمایش‌های لازم برای درک پروتکل‌های لایه کاربرد
- انجام آزمایش‌های لازم برای درک پروتکل‌های لایه انتقال
- انجام آزمایش‌های لازم برای درک عملکرد جلورانی بسته‌ها
- انجام آزمایش‌های لازم برای درک مسیریابی ایستا و پویا و پروتکل‌های مسیریابی
- انجام آزمایش‌های لازم برای آشنایی با شبکه‌های محلی بی‌سیم
- انجام آزمایش‌های لازم برای آشنایی با شبکه‌های محلی اترن特
- انجام آزمایش‌های لازم برای آشنایی با نحوه کابل کشی شبکه‌های اترن特

روش ارزشیابی (بیشنهادی)

- فعالیت‌های آزمایشگاهی و گزارش‌ها: ۷۵٪
- امتحان پایان ترم: ۲۵٪



CSE-124	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	عنوان درس به انگلیسی:
<input checked="" type="checkbox"/> نظری <input type="checkbox"/> پایه	شبکه‌های کامپیوتری
<input type="checkbox"/> عملی <input checked="" type="checkbox"/> تخصصی	–
<input type="checkbox"/> نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری	تعداد واحد:
<input type="checkbox"/> مهارتی	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از ارائه این درس آشنایی دانشجویان با مفاهیم اولیه امنیت، راهکارهای دفاعی و حملات در حوزه امنیت سیستم، وب، شبکه و موبایل است.

سرفصل‌ها

- مفاهیم و تعاریف اولیه

- تشخیص هویت و مسائل مربوطه (چند عامله...)
- خط مشی امنیتی و مدل‌های کنترل دسترسی
- کانال‌های پنهان، کنترل جریان اطلاعات
- مدل‌های اختیاری (DAC) و مدل‌های اجباری (MAC)
- مدل‌های نقش-مبنا (RBAC)

- امنیت سیستم

- نحوه اجرای نرمافزارها و تعاملات آن‌ها با سیستم و نقاط ضعف
- حملات و روش‌های دفاعی (control hijacking)
- مدیریت امن کدهای قدیمی در حال استفاده (جعبه شنی، مجازی‌سازی، ایزوله‌سازی در لایه‌های مختلف)
- روش‌های موجود برای توسعه امن کد (تحلیل ایستا، تحلیل پویا)
- روش‌های نقض امنیت و Fuzzing

- مدل امنیتی وب

- امنیت نرمافزارهای کاربردی تحت وب (CSRF, XSS, sql, Cookies)
- مدیریت نشست‌های تحت وب (Cookies)
- مفاهیم رمزنگاری متقارن و نامتقارن
- کدهای احراز صحت پیام و توابع درهمساز
- امنیت اطلاعات وب در حین تبادل (Https/SSL)
- مکانیزم‌های دفاعی سمت مرورگر (CORS, CSP, SOP)

- امنیت شبکه

- تهدیدات امنیتی در پروتکل‌های شبکه (TCP, DNS, BGP, routing, etc)
- ابزارهای دفاعی در شبکه (Firewall, VPN, IDS, etc)



- حملات منع سرویس و راهکارهای دفاعی
- محاسبات با اعتماد (Trusted Computing) و SGX
- امنیت موبایل
 - امنیت سکوهای موبایل (Android, iOS)
 - تهدیدات در حوزه موبایل
- مدیریت وقایع امنیتی
 - آشنایی با مسائل مرتبط با مدیریت حوادث امنیتی
 - آشنایی با (SIEM) Security information and event management

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری: ۸ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۰ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] M. Bishop. *Computer Security*. 2nd Editoin, Addison-Wesley, 2018.
- [2] J. Erickson. *The Art of Exploitation*. 2nd Edition, No Starch Press, 2008.
- [3] R. C. Seacord. *Secure Coding in C and C++*. 2nd Edition, Pearson Education, 2013.
- [4] A. Bortz, A. Barth, and A. Czeskis. *Origin Cookies: Session Integrity for Web Applications*. Web 2.0 Security and Privacy, 2011.
- [5] W. Enck, M. Ongtang, and P. McDaniel. *Understanding Android Security*. Security & Privacy, IEEE, 2009.



CSE-201	طراحی الگوریتم‌ها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Design of Algorithms	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با روش‌های متداول در طراحی الگوریتم‌های کارا برای مسائل مختلف است. در ارائه‌ی مطالب، بر تحلیل کارایی الگوریتم‌ها و اثبات درستی آن‌ها تأکید خواهد شد. همچنین، موضوعات مهمی از نظریه‌ی الگوریتم‌ها همچون پیچیدگی محاسباتی، شبکه‌های شار و الگوریتم‌های گراف در این درس ارائه خواهد شد.

سرفصل‌ها

- مقدمات و مسائل نمونه (۲ جلسه)

- حل پذیری، تحلیل الگوریتم‌ها، زمان‌های اجرا
- مسائل نمونه، مثال‌هایی از بهبود کارایی با به کارگیری روش‌های طراحی

- الگوریتم‌های مبتنی بر استقراء (۱ جلسه)

- ارزیابی چندجمله‌ای‌ها، نگاشت یک‌به‌یک، یافتن همزمان کمینه و بیشینه

- تقسیم و حل (۲ جلسه)

- محاسبه‌ی توان، محاسبه‌ی روابط بازگشتی، نزدیک‌ترین زوج نقاط
- الگوریتم استراسن برای ضرب ماتریس‌ها، تبدیل سریع فوریه

- الگوریتم‌های حریصانه (۳ جلسه)

- مسائل زمان‌بندی، کوله‌پشتی کسری

- فشرده‌سازی، کدگذاری هافمن

- تطابق پایدار، الگوریتم گیل-شاپلی، قضایای مرتبه

- برنامه‌ریزی پویا (۴ جلسه)

- زمان‌بندی بازه‌های وزن‌دار، خرد کردن پول

- ضرب زنجیره‌ی ماتریس‌ها، کوله‌پشتی، تراز دنباله‌ها

- بزرگ‌ترین زیردنباله‌ی مشترک، بزرگ‌ترین زیردنباله‌ی افزایشی

- محاسبه‌ی مجموعه‌ی مستقل روی درخت، درخت دودویی جست‌وجوی بهینه

- جست‌وجوی فضای حالت (۲ جلسه)

- روش پس‌گرد، مسئله‌ی هشت وزیر، مجموع زیرمجموعه‌ها

- انشعاب و حد، فروشنده‌ی دوره‌گرد، درخت بازی، هرس آلفا-بتا

- الگوریتم‌های گراف (۳ جلسه)



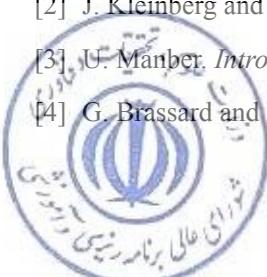
- درخت فراگیر کمینه: الگوریتم‌های کروسکال و پریم
- هرم فیبوناچی، تحلیل سرشکن برای کاهش کلید
- کوتاه‌ترین مسیر بین تمام رأس‌ها: الگوریتم‌های فلود-وارشاو و جانسون
- تطابق رشته‌ها (۲ جلسه)
 - روش مبتنی بر اثر انگشت، الگوریتم رایبن-کارپ
 - تطابق رشته به وسیله‌ی اتومات: الگوریتم کنوث-موریس-پرت
- شبکه‌های شار (۳ جلسه)
 - شار بیشینه و برش کمینه: الگوریتم فورد-فالکرسن
 - بهبود الگوریتم فورد-فالکرسن، بهبودهای ادموندز و کارپ
 - گونه‌ها و کاربردها: تطابق در گراف دویخشی، مسیرهای مجزا، گرد کردن ماتریس
- برنامه‌ریزی خطی (۲ جلسه)
 - فرم استاندارد، مدل‌سازی مسائل با برنامه‌ریزی خطی
 - الگوریتم سیمپلکس برای حل برنامه‌ریزی خطی
- پیچیدگی محاسبات (۳ جلسه)
 - کاهش چندجمله‌ای، مسائل صدق‌پذیری
 - رده‌ی ان‌پی، اثبات ان‌پی-تمام بودن یک مسئله، قضیه‌ی کوک
 - دور همیلتونی، رنگ‌آمیزی گراف، مجموع زیرمجموعه‌ها
- الگوریتم‌های تقریبی (۲ جلسه)
 - روش‌های ترکیبیاتی، پوشش راسی، فروشنده‌ی دوره‌گرد
 - سختی تقریب، طرح‌های تقریب چندجمله‌ای (اختیاری)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- سه تمرین نظری (۳ نمره)
- سه تمرین برنامه‌نویسی (۳ نمره)
- آزمون میان‌ترم (۷ نمره)
- آزمون پایانی (۷ نمره)
- مسابقه برنامه‌سازی (۱+ نمره)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] T. Cormen, C. Leiserson, R. Rivest, and C. Stein. *Introduction to Algorithms*. 4th Edition, MIT Press, 2022.
- [2] J. Kleinberg and E. Tardos. *Algorithm Design*. 2nd Edition, Pearson, 2022.
- [3] U. Manber. *Introduction to Algorithms: A Creative Approach*. Addison-Wesley, 1989.
- [4] G. Brassard and P. Bratley. *Algorithmics: Theory and Practice*. Prentice-Hall, 1988.



CSE-202	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Signals and Systems	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مدل‌سازی، توصیف و آنالیز سیگنال‌ها و سیستم‌ها در دامنه‌های زمان و فرکانس از هر دو دیدگاه نظری و عملی است. تمرین‌های مبتنی بر پایتون و متلب علاوه بر تمرین‌های نظری، برای تسلط عملی به مفاهیم مطرح می‌شوند.

سرفصل‌ها

- مقدمه

- سیگنال‌های زمان گسسته و پیوسته
- تبدیل‌ها (Transformation)
- ویژگی‌ها و انواع سیگنال (odd, even, periodic ...)
- ویژگی‌های انواع سیستم‌ها (بدون حافظه، علی، پایدار، خطی، ناوردا با زمان)

- سیستم‌های خطی ناوردا با زمان Linear Time-Invariant LTI

- جمع/انتگرال پیچشی (Convolution) زمان گسسته و پیوسته
- پاسخ ضربه

◦ معادلات خطی ضریب ثابت (LCCDE) برای توصیف سیستم‌ها و دیاگرام بلوکی آن‌ها

- سری فوریه‌ی سیگنال‌های متناوب

- پاسخ سیستم‌های LTI به توابع نمایی مختلط

◦ نمایش سری فوریه‌ی سیگنال‌های متناوب زمان پیوسته و گسسته

◦ خواص سری فوریه (خطی بودن، جابجایی زمانی Time Shift، مقیاس کردن زمان و ...)

◦ ارتباط سری فوریه و سیستم‌های LTI: تابع سیستم (System Function) و پاسخ فرکانس (Frequency)

- تبدیل فوریه‌ی زمان پیوسته

◦ تبدیل فوریه‌ی سیگنال‌های نامتناوب و متناوب

◦ خواص تبدیل فوریه زمان پیوسته (خطی بودن، جابجایی زمانی و ...)

◦ ضرب و ضرب پیچشی

◦ سیستم‌های توصیف شده با LCCDE

- تبدیل فوریه‌ی زمان گسسته



- تبدیل فوریه زمان گسسته سیگنال‌های نامتناوب و متناوب
- خواص تبدیل فوریه زمان پیوسته (تناوبی بودن، خطی بودن، جابجایی زمانی و ...)
- ضرب و ضرب پیچشی
- سیستم‌های توصیف شده با LCCDE
- توصیف زمان/فرکانس سیگنال‌ها و سیستم‌ها
 - فاز/اندازه‌ی تبدیل فوریه
 - فاز/اندازه‌ی پاسخ فرکانس
 - نمودارهای لگاریتم اندازه (Log Magnitude Plots)
 - نمودارهای بد (Bode)
 - فیلترهای ایده‌آل و غیر ایده‌آل
 - سیستم‌های مرتبه اول و دوم زمان پیوسته و گسسته
- نمونه‌برداری
 - قضیه‌ی نمونه‌برداری
 - قطار ضربه
 - درون‌یابی
 - aliasing
- سیستم‌های مخابراتی
 - مدولاسیون
 - دمودولاتور
- تبدیل لاپلاس
 - ناحیه همگرایی
 - عکس تبدیل لاپلاس
 - نمودار قطب/صفر
 - خواص (خطی بودن، جابجایی زمانی و ...)
 - مشتق‌گیری در زمان و در دامنه S
 - انتگرال گیری در زمان
 - قضیه مقدار اولیه و نهایی
 - علی و پایدار بودن
 - سیستم‌های توصیف شده با LCCDE
 - فیلتر butterworth
 - نمایش دیاگرام بلوکی
 - تبدیل لاپلاس یک‌بخشی
- تبدیل z
 - ناحیه‌ی همگرایی
 - تبدیل معکوس z



- نمودار قطب/صفر
- خواص (خطی بودن، جابجایی در زمان و ...)
- قضیه مقدار اولیه
- علی و پایدار بودن
- سیستم‌های توصیف شده با LCCDE
- نمایش دیاگرام بلوکی
- تبدیل Z یکبخشی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین: ۱۵٪
- امتحان میان‌ترم: ۳۵٪
- امتحان پایان‌ترم: ۵۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] A. V. Oppenheim, A. V. Willsky, and S. H. Nawab. *Signals and Systems*. 2nd Edition, Prentice Hall, 1996.
- [2] E. W. Kamen and B. S. Heck. *Fundamentals of Signals and Systems Using the Web and Matlab*. 3rd Edition, Prentice Hall, 2007.



CSE-203	طراحی پایگاه داده‌ها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Database Design	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس دانشجویان با مفاهیم اصلی سیستم‌های مدیریت پایگاه داده، مدل‌سازی معنایی داده‌ها و طراحی پایگاه داده‌ها آشنا می‌شوند و در انتهای ترم انتظار می‌رود که دانشجویان با مفاهیمی که در ریز موارد به آن‌ها اشاره شده است، آشنایی کامل پیدا کرده باشند.

سرفصل‌ها

- مشی پایگاهی و سیستم‌های پایگاهی (۳ جلسه)

- معرفی درس
- تعریف پایگاه داده‌ها
- مشی فایلینگ و مشی پایگاهی
- عناصر محیط پایگاه داده

◦ انواع معماری سیستم پایگاهی (متمرکز، مشتری-خدمتگزار، توزیع شده)

◦ اجزای سیستم مدیریت پایگاه داده رابطه‌ای (OLTP, RDBMS)

- مدل‌سازی معنایی داده‌ها با روش ER و EER (۴ جلسه)

- موجودیت
- صفت
- ارتباط
- نمودار ER و EER
- انواع دامها

◦ تکنیک‌های تخصیص، تعمیم، تجزیه، ترکیب و تجمیع

◦ ویژگی‌های روش مدل‌سازی معنایی

- اصول طراحی پایگاه داده‌ها (۲ جلسه)

◦ آشنایی با ساختار جدولی و پایگاه داده جدولی

◦ روش طراحی بالا به پایین (تبديل مدل‌سازی معنایی به طراحی منطقی)

- مقدمات پیاده‌سازی و SQL (۳ جلسه)

◦ زبان پایگاه داده‌ی جدولی (SQL)

◦ آشنایی مقدماتی با دستورات DDL و DCL



- اشنایی با دستورات DML
- SQL توکار در زبان‌های برنامه‌سازی
- پیاده‌سازی تراکنش (Parameterized Query)
- پرس‌وجوی پارامتری (Parameterized Query) (جلسه ۳)
- **معماری سه‌سطحی پایگاه داده‌ها (۳ جلسه)**
 - معماری سه‌سطحی ANSI، دید (نمای) ادراکی
 - دید داخلی و دید خارجی
 - تبدیلات بین سطوح
 - انواع شاخص در سطح داخلی (Hash و B+-Tree، B-Tree)
 - عملیات از دید خارجی در پایگاه داده‌ها و مشکلات مربوطه
 - استقلال داده‌ای فیزیکی و منطقی
- **مفاهیم اساسی مدل داده‌ای رابطه‌ای (۲ جلسه)**
 - مولفه‌های مدل داده‌ای در مدل رابطه‌ای
 - رابطه و مفاهیم مربوطه
 - کلید در مدل رابطه‌ای
 - مروری بر اصول طراحی پایگاه داده‌های رابطه‌ای
- **جامعیت در مدل رابطه‌ای (۲ جلسه)**
 - قواعد جامعیت عام (C1 و C2)
 - قواعد جامعیت یا محدودیت‌های کاربری
 - مکانیزم‌های اعمال قواعد جامعیت کاربری شامل اظهار (Assertion) و رهانا (Trigger)
- **عملیات در پایگاه رابطه‌ای (۳ جلسه)**
 - جبر رابطه‌ای
 - حساب رابطه‌ای
- **تئوری وابستگی و ارتقاء سطح نرمال‌سازی رابطه‌ها (۳ جلسه)**
 - مفاهیمی از تئوری وابستگی
 - شرح صورت‌های نرمال (تا سطح BCNF، بقیه سطوح مطالعه انفرادی)
 - تجزیه مطلوب
- **امنیت پایگاه داده‌ها (۱ جلسه)**
 - مدیریت کاربران
 - احراز اصالت
 - کنترل دسترسی
 - رمزگاری داده‌ها
- **سیستم‌های مدیریت پایگاه داده غیررابطه‌ای (NoSQL DBMS) (۲ جلسه)**
 - دلایل استفاده از پایگاه داده‌های غیررابطه‌ای (NoSQL)
 - تئوری CAP



- پایگاه داده‌های کلید-مقدار، ستون-محور، گراف-محور و سند-محور
- (اختیاری) مقدمه‌ای بر انباره داده (Data Warehouse) (۱ جلسه)
- معرفی انباره داده، OLAP

توجه: از مرحله معرفی ساختارهای داده‌ای جدولی و پس از آن، هرجا که لازم باشد، از SQL برای ارائه مثال استفاده می‌شود.
دانشجو بایستی از هفته سوم و همروند با پیشرفت درس، SQL را مطالعه کند.

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون: آزمون‌های میان نیمسال (۳۰ درصد نمره) و پایان نیمسال (۳۵ درصد نمره)
- تمرین: (۱۷٪ کل نمره)
- پروژه: (۱۳٪ کل نمره)
- کوئیز و فعالیت‌های کلاسی (۵٪ کل نمره)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. Elmasri and S. Navathe. *Fundamentals of Database Systems*. 8th Edition, Pearson, 2019.
- [2] A. Silberschatz, H. F. Korth and S. Sudarshan. *Database System Concepts*. 7th Edition, McGraw-Hill, 2019.
- [3] C. J. Date. *An Introduction to Database Systems*. 8th Edition, Pearson, 2003.
- [4] R. Ramakrishnan and J. Gehrke. *Database Management Systems*. 4th Edition, McGraw-Hill, 2014.



CSE-204	طراحی زبان‌های برنامه‌سازی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Design of Programming Languages	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	برنامه‌سازی پیشرفته	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

این درس در نظر دارد تا بینشی درباره‌ی الگوهای برنامه‌نویسی مختلف، مفاهیم زبان‌های برنامه‌نویسی مختلف و کارایی آن‌ها و همچنین تاریخچه و پیاده‌سازی آن‌ها برای دانشجویان به وجود آورد. از آنجا که نیازمندی‌های زبان‌های برنامه‌نویسی برای دستگاه‌های محاسباتی امروزه مانند PDA ها (که در آن‌ها حافظه و CPU محدود است) همانند دستگاه‌های ابتدایی است، در این درس دانشجویان با تاریخچه‌ی زبان‌های برنامه‌نویسی آشنا خواهند شد. این موضوع به دانشجویان کمک خواهد کرد تا کارآیی‌های یک زبان را فارغ از محدودیت‌های دستگاه‌های محاسباتی، درک کنند. یادگیری مفاهیم و قابلیت‌های برنامه‌نویسی به دانشجویان کمک می‌کند که ویژگی‌های یک زبان را از کنار هم قرار دادن قابلیت‌های آن استنتاج کنند و در نتیجه زبان‌های جدید را راحت‌تر فرآورند و از قابلیت آن‌ها بهتر استفاده نمایند. همچنین هزینه هر قابلیت زبان را درک کنند و در انتخاب زبان برنامه‌نویسی برای هر کاربرد خاص، انتخاب بهتری از میان گزینه‌ها با توجه به روش برنامه‌سازی و نیازهای برنامه‌نویسی داشته باشند.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر الگوهای برنامه‌نویسی و دسته‌بندی آن‌ها
 - دسته‌بندی الگوی زبان‌های برنامه‌نویسی: توصیفی (رویه‌ای-شی‌گرا)، امری (منطقی)
 - تاریخچه‌ی زبان‌های برنامه‌نویسی: ML, LISP, C, Modula B, Pascal, Algol 60, Cobol
 - قدرت بیانگری زبان‌های برنامه‌نویسی و نظریه‌ی محاسباتی
- برنامه‌نویسی تابعی
 - محاسبات لامبدا (Lamba calculus) و مقدمه‌ای بر زبان LISP
 - مقدمه‌ای بر ML (یا یک زبان تابعی مشابه مانند Haskell یا JavaScript)
- چک کردن نوع
 - چک کردن نوع پویا/ایستا
 - چک کردن نوع استنتاجی و آشکار
 - مفهوم کلاس نوع در Haskell (برای کنترل کردن overloading explosion)
 - انواع Polymorphism و قالب‌ها در C++ [اختیاری : Trait]
- مدیریت گستره
 - زبان با ساختار بلوکی و استک زمان اجرا



- پیاده‌سازی بلوک‌های تودرتو و لینک‌های کنترل (tail recursion)
- پیاده‌سازی توابع مرتبه اول و لینک‌های دسترسی و بهینه‌سازی (closure)
- ساختارهای کنترلی و پیاده‌سازی آن‌ها exception-handling و exception
- و کاربردهای آن در هسته‌های سیستم عامل‌ها و کامپایلرها Continuation
- [اختیاری] Monads
- پیمانه‌ای بودن در زبان‌های برنامه‌نویسی
 - مفاهیم (specification, interface و پیاده‌سازی)
 - مجرد سازی داده و روش
 - تجريد عمومي، پیمانه‌ای بودن در ML
- زبان‌های شیء‌گرا
 - خصوصیات زبان‌های شیء‌گرا: کپسوله‌سازی، جستجوی پویا، subtyping و وراثت
 - بررسی رویکرد زبان‌ها مانند Smalltalk، Simula، C++ و جاوا در پیاده‌سازی خصوصیات شیء‌گرایی: مزایا و معایبی مانند چند وراثتی در C++، اجرای پویا در Java و ...
- زبان‌های همووند و توزیع شده
 - مدل Actor و زبان‌های مبتنی بر اکتور
 - همووندی در ML (مبتنی بر کانال)
 - ریسمان در Java
- زبان اعلانی مبتنی بر منطق [اختیاری]

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون میان‌ترم: ۳۰٪
- آزمون پایان‌ترم: ۴۰٪
- کوئیز: ۱۰٪
- تکلیف و پروژه: ۲۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. Mitchell. *Concepts in Programming Languages*. Cambridge university press, 2004.
- [2] M. Scott. *Programming Language Pragmatics*. 4th Edition, Morgan Kaufmann Publishers, 2015
- [3] D. P. Friedman and M. Wand. *Essentials of Programming Languages*. 3rd Edition, MIT Press, 2008.
- [4] M. Gabbirelli and S. Martini. *Programming languages: principles and paradigms*. 2nd Edition, Springer,



CSE-205	بازیابی اطلاعات	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Information Retrieval	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	—	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

در این درس به معرفی سامانه‌های بازیابی اطلاعات پرداخته می‌شود. ابتدا به عملیات شاخص‌گذاری و مدل بازیابی اطلاعات بولین پرداخته می‌شود. سپس مدل فضای برداری و نمایش tf-idf مطرح می‌شود و در مورد تکنیک‌های سرعت بخشی به امتیازدهی و مرتب‌سازی اسناد بحث می‌شود. در ادامه مدل‌های احتمالاتی بازیابی اطلاعات معرفی می‌شوند و مفاهیم دسته‌بندی و خوشه‌بندی اسناد و همچنین یادگیری ترتیب‌دهی مطرح می‌شود. سپس موتورهای جست‌وجوی وب معرفی و اجزای مهمی نظری خزشگر، تحلیل گراف اسناد و تشخیص اسناد مشابه مورد بررسی قرار می‌گیرند.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر بازیابی اطلاعات
- معرفی سامانه‌های بازیابی اطلاعات بولین و نحوه‌ی شاخص‌گذاری (indexing)
- پیش‌پردازش اسناد: عملیات متنی و نرم‌افزاری واژه‌ها
- بازیابی اطلاعات به صورت مقاوم (tolerant)
 - پرسمان‌های wild-card
 - تصحیح غلط املایی (spelling correction)
- شاخص‌گذاری بلوکی و توزیع شده (distributed)
 - Map-Reduce
- فشرده‌سازی شاخص
 - فشرده‌سازی دیکشنری
 - فشرده‌سازی شاخص به روش‌های بایت-متغیر و گاما
- مدل فضای برداری (Vector Space Model) و نمایش tf-idf
- امتیازدهی و رتبه‌بندی اسناد (بهبود زمانی)
- ارزیابی سامانه‌های بازیابی اطلاعات و معرفی معیارهای ارزیابی
- مدل‌های بازیابی اطلاعات احتمالاتی (Language models)
- مدل‌های زبانی (Naïve Bayes)
 - دسته‌بندی اسناد
 - دسته‌بندهای خطی



- خوشبندی اسناد

- خوشبندی k-means
- خوشبندی سلسله‌مراتبی
- یادگیری رتبه‌بندی اسناد (learning to rank)
- موتورهای جستجوی وب
◦ خزشگر (crawler)
- تشخیص اسناد مشابه (near-duplicate)
- تحلیل گراف لینک‌ها و پیدا کردن PageRank
- تعییه کلمات
- سامانه‌های پیشنهاده‌نده

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون میان‌ترم: ۲۵٪
- آزمون پایانی: ۳۵٪
- پروژه: ۲۵٪
- آزمون‌های کوتاه: ۱۵٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] C.D. Manning, P. Raghavan, and H. Schütze. *Introduction to Information Retrieval*. Cambridge University Press, 2008.



CSE-206	رايانش چند هسته‌اي	عنوان درس به فارسي:
نوع درس و واحد	Multicore Computing	عنوان درس به انگلیسي:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	برنامه‌سازی پیشرفته، معماری کامپیوتر	دروس پيش‌نياز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنياز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختياری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف اصلی درس آشنایی با ساختار سیستم‌های چند هسته‌ای و پر هسته‌ای و برنامه‌نویسی موازی برای این سیستم‌ها است. به این منظور، ابتدا معماری کلی، مفاهیم اولیه و چالش‌های موجود در سیستم‌های چند هسته‌ای و پر هسته‌ای ارائه می‌گردد. در ادامه، ابزار و روش‌های برنامه‌نویسی موازی روی چند بستر چند هسته‌ای و پر هسته‌ای معرفی می‌شود.

سرفصل‌ها

- معرفی معماری سیستم‌های چند هسته‌ای و مدل‌های برنامه‌نویسی موازی

- تاریخچه ظهور سیستم‌های چند هسته‌ای
- چالش‌های برنامه‌نویسی کارا روی سیستم‌های چند هسته‌ای
- معرفی سطوح موازات در برنامه‌ها
- تحلیل تسريع در سیستم‌های چند هسته‌ای همگون و ناهمگون
- ارائه‌ی چند نمونه واقعی از سیستم‌های چند هسته‌ای

- چند پردازنده‌ها با حافظه مشترک

- معرفی کلی معماری
- ارائه‌ی مسئله‌ی Cache Coherence و راه حل‌ها
- معرفی اجمالی مدل برنامه‌نویسی و نحوه همگام‌سازی نخ‌ها
- نحوه برخورد با ناحیه‌های بحرانی
- ایده‌های کلی در بهبود برنامه‌های موازی

- الگوهای رایج موازی‌سازی محاسبات و مدیریت داده

- الگوهای محاسباتی موازی: Fork-Join, Recurrence, Stencil, Scan, Reduction, Map
- الگوهای موازی مدیریت داده: Geometric Decomposition & Partitions, Pack, Scatter, Gather

- برنامه‌نویسی موازی عمومی در سیستم‌های چند هسته‌ای

- برنامه‌نویسی با Pthreads
- برنامه‌نویسی با OpenMP

- برنامه‌نویسی موازی در سیستم‌های برداری

- معرفی کلی سیستم‌های برداری و آرایه‌ای
- معرفی ISA مخصوص پردازنده Intel برای محاسبات SIMD



- معرفی معماری و نحوه برنامه‌نویسی پردازنده CELL BE
- برنامه‌نویسی موازی در پردازنده‌های گرافیکی عام منظوره
 - معرفی جامع معماری پردازنده‌های گرافیکی
 - معرفی معماری چند نمونه واقعی از پردازنده‌های گرافیکی شرکت NVIDIA
 - برنامه‌نویسی با زبان CUDA
 - معرفی NVIDIA Profiler شرکت NVIDIA
- معرفی اجمالی برنامه‌نویسی موازی در سیستم‌های توزیع شده
 - معرفی کتابخانه MPI Message Passing Interface

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. A. Patterson and J. L. Hennessy. *Computer Architecture: A quantitative approach*. 6th Edition, Morgan Kaufmann, 2019.
- [2] J. Sanders and E. Kandrot. *CUDA by examples: An Introduction to General-Purpose GPU Programming*. Addison-Wesley, 2011.
- [3] D. B. Kirk, W. W. Hwu, and I. E. Hajj. *Programming massively parallel processors: A hands-on approach*. 4th Edition, Morgan Kaufmann, 2022.
- [4] M. McCool, A. D. Robison, and J. Reinders. *Structured Parallel Programming: Patterns for Efficient Computation*. Elsevier, 2012.



CSE-207		داده‌کاوی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد		Data Mining	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	—	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

امروزه در حوزه‌های مختلف، داده‌های متنوعی در دسترس هستند که استخراج اطلاعات مفید از آن‌ها دارای اهمیت زیادی است. درس داده‌کاوی روش‌هایی برای کاوش انواع داده و استخراج دانش از آن‌ها ارائه می‌دهد. پس از معرفی مسائل مطرح در داده‌کاوی، این درس به انواع داده و روش‌های آماده‌سازی آن، مصورسازی داده، رگرسیون، دسته‌بندی، خوشبندی و قواعد باهم‌آیی می‌پردازد.

سرفصل‌ها

- معرفی داده‌کاوی و مسائل مطرح
- انبار داده‌ها
- پیش‌پردازش و آماده‌سازی داده: حذف نویز، داده‌های پرت، داده گمشده، نمونه‌برداری، نرم‌افزاری، گسسته‌سازی، کاهش بعد
- انواع معیارهای فاصله و شباهت
- مصورسازی
- رگرسیون: رگرسیون خطی، غیرخطی، چند متغیره، روش نزول گرادیان، روش نزول گرادیان تصادفی
- بیش‌بازش، کم‌بازش، منظم‌سازی (lasso، Tikhonov)
- دسته‌بندی: معرفی، معیارهای ارزیابی، روش‌های ارزیابی
- دسته‌بندی: درخت تصمیم، روش k نزدیکترین همسایه، روش‌های بیزی، بیز ساده، ماشین بردار پشتیبان، شبکه‌های عصبی، روش‌های گروهی، جنگل تصادفی
- خوشبندی: روش‌های k میانگین، سلسه مراتبی، مبتنی بر چگالی، فازی، مبتنی بر مدل‌های ترکیبی، روش EM، معیارهای ارزیابی خوشبندی
- قواعد باهم‌آیی: الگوریتم Apriori، الگوریتم Eclat، الگوریتم FP-Growth، معیارهای ارزیابی قواعد باهم‌آیی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پژوهش‌ها ۲۵٪
- آزمون میان‌ترم ۳۰٪
- آزمون پایان‌ترم ۴۵٪



منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. N Tan, M. Steinbach, and V. Kumar. *Introduction to Data Mining*. 2nd Edition, Pearson, 2018.
- [2] J. Han, M. Kamber, and H. Tong. *Data Mining Concepts and Techniques*. 4th Edition, Morgan Kaufmann, 2022.
- [3] M. J. Zaki and W. Meira. *Data Mining and Analysis: Fundamental Concepts and Algorithms*. 2nd Edition, Cambridge University press, 2020.



CSE-208	محاسبات عددی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Numerical Computations	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	معادلات دیفرانسیل	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس، آشنا کردن دانشجویان کارشناسی با روش‌های عددی حل مسائل علمی رشته‌های مختلف علوم و مهندسی است. این روش‌ها می‌توانند مسائل علمی رشته‌های مختلف را که محاسبه‌ی دقیق آن‌ها با روش‌های معمول ریاضی محدود نمی‌باشد، به صورت تقریبی و با خطای محدود، تخمین بزنند. همچنین در مسائلی که حل آن‌ها با روش‌های ریاضی ممکن بوده ولی از پیچیدگی بسیار بالایی برخوردار است، روش‌های عددی کارآمدی در این درس به دانشجویان آموزش داده می‌شود.

سرفصل‌ها

- آشنایی با ابزارها (۲ جلسه)

- معرفی ابزارهای نرم‌افزاری مورد استفاده، مانند MATLAB یا Python
- محاسبات مربوط به ماتریس‌ها
- بردارها و ترسیم
- فایل‌ها و تعریف توابع
- آشنایی با برخی توابع داخلی ابزار مورد نظر

- خطاهای (۴ جلسه)

- مقدمه‌ای بر خطاهای
- سیستم ممیز شناور
- منشأ خطاهای
- خطاهای نسبی و مطلق
- خطاهای گرد کردن، ذاتی و برشی
- انتشار خطا و گراف فرایند
- ناپایداری در محاسبات عددی

- حل عددی معادلات غیرخطی (۴ جلسه)

- مقدمه‌ای بر پیدا کردن ریشه‌های تابع تک‌متغیره غیرخطی
- روش تنصیف
- روش نابهای
- روش وتری یا خط قاطع
- روش نیوتن-رافسون



- روش تکرار ساده یا نقطه ثابت
- نرخ همگرایی روش‌های مختلف
- شرط‌های لازم/کافی برای همگرایی روش‌های نیوتن-رافسون، روش وتری و روش تکرار ساده
- روش هرنر برای محاسبه مقدار چندجمله‌ای
- روش تعمیم‌بافتۀ نیوتن-رافسون برای حل دستگاه معادلات غیرخطی
- اثبات شهودی و ریاضی روش‌های مذکور
- درون‌بابی، برون‌بابی و برازش منحنی (۵ جلسه)
 - مقدمه‌ای بر درون‌بابی، برون‌بابی و برازش منحنی
 - روش‌های مختلف درون‌بابی شامل روش لاگرانژ، روش تقسیم‌شده نیوتن، روش‌های تفاضلات پیشرو، پسرو و مرکزی نیوتن
 - اثبات روش‌های مذکور و تحلیل خطا در آن‌ها
 - برازش به چندجمله‌ای‌ها توسط روش کمترین مربعات
 - برازش به منحنی‌های مختلف با کمک خطی‌سازی
 - برون‌بابی
- انتگرال‌گیری و مشتق‌گیری عددی (۴ جلسه)
 - مقدمه‌ای بر انتگرال‌گیری و مشتق‌گیری عددی
 - روش‌های مختلف انتگرال‌گیری عددی شامل روش مستطیلی، روش نقطه میانی، روش ذوزنقه‌ای، روش گاووس-لزاندر، روش سیمپسون $\frac{1}{3}$ و $\frac{3}{8}$ و روش رامبرگ
 - بررسی میزان خطای روش‌های ذکر شده
 - اثبات ریاضی و شهودی برای روش‌های مذکور
 - مشتق‌گیری عددی با استفاده از روش‌های مختلف شامل روش نقطه میانی، روش تفاضل مرکزی، روش سه نقطه‌ای
 - تحلیل مرتبه‌ی خطای روش‌های مذکور و استفاده از مفهوم برون‌بابی ریچاردسون برای بهبود نتایج مشتق‌گیری عددی
- حل معادلات دیفرانسیل معمولی با شرایط اولیه (۴ جلسه)
 - مقدمه‌ای بر معادلات دیفرانسیل
 - روش‌های تک‌گامی شامل روش تیلور، روش اویلر، روش اویلر اصلاح شده، روش‌های رانگ-کوتا مرتبه ۲ (روش هیون، نقطه میانی و اصلاح شده اویلر)، رانگ-کوتا مرتبه ۳ و رانگ-کوتا مرتبه ۴
 - روش‌های چندگامی مانند روش آدامز-مولتون
 - تحلیل خطای روش‌های مذکور و مقایسه آن‌ها
 - تبدیل معادلات دیفرانسیل درجات بالاتر به دستگاه معادلات دیفرانسیل خطی
 - تبدیل روش‌های تک‌گامی حل معادلات دیفرانسیل خطی به روش‌های عددی قابل استفاده برای حل دستگاه معادلات دیفرانسیل خطی
- حل عددی دستگاه معادلات خطی (۴ جلسه)
 - مقدمه‌ای بر حل دستگاه معادلات خطی
 - مقدمه‌ای بر ماتریس‌ها



- روش‌های مستقیم حل دستگاه معادلات خطی شامل روش ماتریس معکوس، روش کرامر، روش حذف گاوسی (پیشرو، پسرو و گاوس-جردن)، روش تجزیه مثلثاتی (LU چولسکی، دولیتل و کروت)
- روش‌های تکرارشونده شامل روش ژاکوبی و روش گاوس-سایدل
- مقادیر ویژه و بردار ویژه، روش توانی برای یافتن تخمینی از مقدار ویژه‌ی غالب و بردار ویژه‌ی متناظر با آن، و قضیه گرج گورین

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون: آزمون‌های میان‌ترم و پایان‌ترم (۵۰٪ کل نمره)
- تمرین: ۶ تمرین نظری (حل مسائل علمی با روش‌های عددی)، ۶ تمرین عملی با محیط نرم‌افزاری معرفی شده (۴۰٪ کل نمره).
- پروژه: عملی یا نظری (۱۰٪ کل نمره).

منابع علمی پیشنهادی

- [1] S. Pal. *Numerical Methods: Principles, Analysis and Algorithms*. Oxford University Press, 2010.
- [2] J. Kiusalaas. *Numerical Methods in Engineering with Python 3*. 3rd Edition, Cambridge University Press, 2014.
- [3] J. Kiusalaas. *Numerical Methods in Engineering with MATLAB*. Cambridge University Press, 2015.
- [4] C. B. Moler. *Numerical Computing with MATLAB*. 2nd Edition, Society for Industrial and Applied Mathematics, 2010.



CSE-209		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Software Engineering	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم افزار	دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس هم نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس پرداختن به آن دسته از موضوعات مهندسی است که در کلیه مراحل تولید و توسعه نرم افزار باید رعایت شوند. به عبارت دیگر، هدف درس، آموزش نحوه تولید نرم افزار به صورت یک محصول مهندسی است، مانند سایر محصولاتی که در سایر رشته های مهندسی تولید می شوند. به این ترتیب، تاکید اصلی این درس بر مرور روش های مختلف تولید و توسعه نرم افزار و فعالیت های اصلی آن ها از جمله مدل سازی، اندازه گیری و ارزیابی کیفیت است. در همین راستا، فعالیت های پشتیبان فرایند توسعه نرم افزار، از جمله مدیریت پروژه، مدیریت ریسک، مدیریت پیکربندی و تصمیم کیفیت نیز با تاکید بر تاثیر آن ها در توسعه نرم افزار به صورت مهندسی مرور می شود.

سرفصل ها

- مقدمه ای بر مهندسی نرم افزار

- مروری بر چرخه حیات توسعه نرم افزار
- مرور مدل های فرایند و روش های توسعه سامانه های نرم افزاری
- مقدمه ای بر RUP

- روش های توسعه چابک نرم افزار

- معرفی اجمالی XP و Kanban
- معرفی کامل متداول ترین SCRUM

- الگوهای طراحی نرم افزار

- مدیریت کیفیت نرم افزار

- مفاهیم و ابعاد کیفیت

- مدل های کیفیت نرم افزار

- روش های مرور نرم افزار

- مقدمه ای بر آزمون نرم افزار

- مدیریت پیکربندی و تغییرات

- مفهوم مدیریت پیکربندی و تغییرات

- کنترل نسخه

- آیتم های پیکربندی

- مخزن پیکربندی



- فرآیند کلی مدیریت تغییرات
- روش‌های مختلف برآورد هزینه نرم‌افزار
 - تخمین مبتنی بر LoC
 - تحلیل Function point
 - تخمین بر اساس فعالیت
 - تخمین بر اساس Use-case point
 - مدل تجربی COCOMO
- امکان‌سنجی سامانه
 - تحلیل امکان‌سنجی و بررسی نقاط وارسی
 - انجام آزمون‌های امکان‌سنجی
 - پیشنهاد سیستم
- مدیریت ریسک پروژه‌های نرم‌افزاری
 - حوزه‌های وقوع ریسک
 - نحوه محاسبه شدت ریسک
 - تکنیک‌های کاهش ریسک
- مدیریت پروژه‌های توسعه نرم‌افزاری
 - وظایف اصلی مدیر پروژه در طول حیات توسعه نرم‌افزار
 - دلایل اصلی شکست پروژه‌ها
 - تفاوت پروژه نرم‌افزاری با سایر پروژه‌ها
 - ساختار شکست کار
 - سازمان‌دهی تیم
 - مدیریت در متداول‌ترین‌های چابک

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- فعالیت‌های کلاسی (ترجیحاً عملی) در طول نیمسال: ۴۰ درصد
- آزمون‌های میان‌ترم و پایان‌ترم: ۶۰ درصد

منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. S. Pressman and B. R. Maxim. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 9th Edition, McGraw-Hill, 2019.
- [2] I. Sommerville. *Software Engineering*. 10th Edition, Pearson, 2015.
- [3] K. S. Rubin. *Essential Scrum: A practical guide to the most popular Agile process*. Addison-Wesley, 2012.
- [4] E. Freeman, E. Robson, B. Bates, and K. Sierra. *Head First Design Patterns*. second Edition, O'Reilly Media, 2020.
- [5] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, Addison-Wesley, 1995.

CSE-210	طراحی کامپایلرها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Compiler Design	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	نظریه زبان‌ها و ماشین‌ها، معماری کامپیوتر	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس آشنایی دانشجویان با مراحل ساخت کامپایلر برای تبدیل کد برنامه به کد نهایی است. همچنین دانشجویان با قابلیت‌های مختلف زبان‌های برنامه‌نویسی و تاریخچه و چگونگی پیاده‌سازی آن‌ها نیز آشنا خواهند شد. این درس به دانشجویان کمک خواهد کرد تا برای زبان طراحی شده مبتنی بر کاربرد مد نظر خود، کامپایلر آن را تولید کنند. همچنین به ابزار(های) موجود برای تولید خودکار کامپایلر و روش به کارگرفته شده در آن(ها) پرداخته می‌شود.

سرفصل‌ها

• مقدمه

- انواع مترجم زبان‌ها و تفاوت آن‌ها
- آشنایی سطح بالا با اجزای کامپایلر و وظیفه آن‌ها

• تحلیل‌گر لغوی / واژه‌یاب

- زبان‌های منظم
- رفع خطای لغوی

• تحلیل‌گر نحوی / پارس

- پارس پایین‌گرد بازگشتی غیرپیشگو (k) LL
- اصلاح خطای پارس
- ابزار ANTLR

• تولید درخت انتزاعی نحو حین پارس

- تعریف و ترجمه هدایت شده با نحو
- خصیصه‌های موروثی و ترکیبی
- انواع نمایش میانی کد

• تحلیل‌گر معنایی

- تحلیل نام: مدیریت گستره (scope)، تحلیل ایستا/پویای نام، قوانین تحلیل نام ایستا
- جدول علائم، رفع خطای تحلیل نام مفاهیم و گستره آن

- تحلیل گونه (type): بررسی گونه ایستا/پویا، قوانین تحلیل گونه، Subtyping، رفع خطای گونه

• تولید کد براساس مدل ماشین پشته و مدل ماشین RISC



- مروری بر دستورات ماشین مقصد
- تولید کد عبارت‌های ریاضی و دستورات کنترلی
- تولید کد بهینه
- مدیریت محیط زمان اجرای برنامه
 - مدیریت heap و پشتہ
 - طراحی رکورد فعالیت
- بهینه‌سازی محلی و سراسری
- تخصیص رجیستر
- زبانه‌روبی (اختیاری)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون میان‌ترم: ۳۰٪
- آزمون پایان‌ترم: ۴۰٪
- پروژه‌ی عملی: ۲۰٪
- کوئیزها و تمرینات: ۱۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] A. W. Appel and J. Palsberg. *Modern Compiler Implementation in Java*. 2nd Edition, Cambridge University press, 2002
- [2] A. V. Aho, M. S. Lam, R. Sethi, and J. D. Ullman. *Compilers: Principles, Techniques, and Tools*. 2nd Edition, Addison Wesley, 2007.
- [3] K. D. Cooper and L. Torczon. *Engineering a Compiler*. 3rd Edition, Elsevier, 2022.



CSE-211	شبیه‌سازی کامپیوتری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Simulation	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	آمار و احتمال مهندسی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با انواع روش‌های شبیه‌سازی و موضوعات مرتبط با آن است. این موضوعات شامل تبیین اندازه‌ها، معیارها و روش‌های مختلف شبیه‌سازی هستند. در این درس، دانشجویان با عملکرد سیستم‌ها و پیش‌بینی کارایی آن‌ها آشنا شده و می‌توانند این قبیل سیستم‌ها را شبیه‌سازی و ارزیابی کرده و نتایج به دست آمده را در کاربردهای دنیای واقعی مورد استفاده قرار دهند.

سرفصل‌ها

- مبانی شبیه‌سازی و ارزیابی سیستم‌ها
 - روش‌های مطالعه یک سیستم واقعی
 - روش‌های مدل‌سازی
 - اهداف مدل‌سازی
 - معیارهای ارزیابی کارایی
- آشنایی با ابزارهای محاسباتی درس
 - آشنایی با MATLAB
 - آشنایی با امکانات زبان پایتون
 - آشنایی با سایر ابزارهای محاسباتی موجود
- اصول اولیه و مثال‌هایی از شبیه‌سازی
 - مفاهیم شبیه‌سازی سیستم‌های گستته رخداد
 - چند مثال از شبیه‌سازی سیستم‌ها، مزایا و معایب شبیه‌سازی
- الگوی پیاده‌سازی سیستم‌های شبیه‌سازی گستته رخداد
 - انواع ساختارهای سیستم‌های شبیه‌سازی رخدادهای گستته
 - پردازش لیست مرتب
 - روش‌های ترسیم سیستم‌ها برای انجام شبیه‌سازی
- مدل‌های آماری و احتمالاتی در شبیه‌سازی
 - مروری کوتاه بر آمار و احتمال
 - توزیع‌های گستته
 - توزیع‌های پیوسته



- توزیع‌های تجربی
- تولید عدد تصادفی یکنواخت
 - ویژگی‌های مورد نیاز برای اعداد تصادفی
 - روش‌های تولید اعداد تصادفی با توزیع‌های مختلف آماری
 - آزمون‌های تصادفی بودن دنباله‌ها
- تولید متغیرهای تصادفی
 - روش تبدیل معکوس
 - روش پذیرش و رد
 - ترکیب
 - کانولوشن
- مدل‌سازی ورود
 - جمع‌آوری داده‌ها
 - ارزیابی استقلال نمونه‌ها
 - تشخیص توزیع از روی داده‌ها
 - تخمین پارامتر
 - آزمون کیفیت برآش
 - انتخاب مدل در غیاب نمونه داده
 - مدل‌های فرآیندهای ورودی
- تحلیل داده‌ها و نتایج حاصل از شبیه‌سازی سیستم‌ها
 - رفتار گذرا و حالت پایدار فرآیندهای تصادفی
 - انواع شبیه‌سازی با توجه به تحلیل خروجی
 - تحلیل آماری پارامترهای حالت پایدار
- آزمایش و تحلیل حساسیت
 - طراحی آزمایش
 - آشنایی با آزمون‌های فرض آماری مانند t , F , χ^2 , کولموگروف-اسمیرنوف، آزمون روند
- مباحث پیشرفت‌ه در شبیه‌سازی
 - شبیه‌سازی مونت کارلو
 - مثال‌های دنیای واقع از شبیه‌سازی
 - شبیه‌سازی سیستم‌های پویا
 - روش‌های مدل‌سازی رفتارهای نمایی و رفتارهای هدف‌جو
 - معرفی نرم‌افزارهای شبیه‌سازی سیستم‌های پیوسته

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره



• آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. Banks, J. S. Carson, and B. L. Nelson, and D. Nicol. *Discrete-Event System Simulation*. 5th Edition, Prentice-Hall, 2010.
- [2] S. Ross. *Introduction to Probability Models*. 13th Edition, Academic Press, 2023.



CSE-212	طراحی مدارهای مجتمع پرتراکم	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	VLSI Design	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	طراحی سیستم‌های دیجیتال، مدارهای الکترونیکی و الکترونیکی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

این درس روش‌های طراحی، تحلیل و ساخت سیستم‌های VLSI را با تمرکز بر طراحی سطح ترانزیستوری ارائه می‌دهد.

سرفصل‌ها

- **مرواری بر مدارهای VLSI**

 - محکهای مدارهای VLSI

 - سطوح تجرید

 - مراحل ساخت تراشه و پروسه فوتولیتوگرافی

- **فرآیند جانمانی**

 - قوانین طراحی

 - عیوب و مشکلات ساخت تراشه

- **ویژگی‌های ترانزیستور MOS**

 - ویژگی جریان-ولتاژ ترانزیستورهای nMOS و pMOS

 - پاسخ DC

 - اثر بدنی

 - اثر مدولاسیون طول کانال

 - نشت جریان و جریان زیر آستانه

 - المان‌های پارازیت ترازیستور MOS

- **اتصالات در تراشه**

 - خازن و مقاومت سیم

 - سیم‌بندی و via

 - نویز همسنوایی

- **طراحی گیت‌های منطقی و مدارهای ترکیبی در خانواده‌های مختلف**

 - منطق Pseudo-nMOS

 - منطق دینامیک و دومینیو

 - منطق سوئیچ



- منطق DCSV
- محاسبات توان مصرفی
 - توان مصرفی ایستا و پویا
 - محاسبه تاخیر
 - تاخیر مسیر و مدل المور
 - تلاش منطقی (logical effort)
 - عناصر ترتیبی
 - Latch ایستا و پویا
 - ساختار شبکه clock
 - عناصر ریاضی و منطقی
 - جمع کننده‌ها
 - ضرب کننده‌ها
 - شیفتدهنده‌ها
 - واحد محاسبه و منطق
- آزمون پذیری مدارهای VLSI

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] V. Barbuddhe, S. N. Zanjat, and B. S. Karmore. *VLSI Design: Basic of VLSI Design*. LAP LAMBERT Academic Publishing, 2020.
- [2] W. Wolf. *Modern VLSI Design, IP-Based Design*. 4th Edition, Prentice Hall, 2009.
- [3] J. M. Rabaey, A. Chandrakasan, and B. Nikolić. *Digital Integrated Circuits, A Design Perspective*. 2nd Edition, Pearson, 2016.
- [4] N. H. E. Weste and D. M. Harris. *CMOS VLSI Design, A Circuits and Systems Perspective*. 4th Edition, Addison-Wesley, 2010.



CSE-213	مدیریت پروژه‌های فناوری اطلاعات		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Information Technology Project Management		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم‌افزار	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

کارشناسان فناوری اطلاعات در سطوح مدیریت و اجرا با انواع پروژه‌هایی سروکار دارند که ماهیت تلفیقی نرم‌افزاری، سخت‌افزاری، ارتباطی و اطلاعاتی دارد و گروه یا گروه‌های متعددی دست اندکار تعريف، تولید، تحويل و اجرای آن‌ها هستند. مدیریت این پروژه‌ها دشواری‌هایی دارد که در تلفیق با الگوهای برون‌سپاری دو چندان می‌شود. هدف این درس آشنایی دانشجویان با گونه‌های نو و ارتقاء‌یافته مدیریت پروژه و مدیریت پروژه‌های نرم‌افزاری در قالب مدیریت پروژه‌های انفورماتیکی یا فناوری اطلاعاتی است. در این درس دانشجویان فرا می‌گیرند چگونه در جایگاه مجری، کارفرما، مشاور و یا ناظر در امر مدیریت پروژه‌های فناوری اطلاعات از تعريف تا اجرا و از تحويل تا نگهداری فعالیت کنند.

سرفصل‌ها

• مقدمات (۳ جلسه)

- اهداف، برنامه‌ی درسی و توافق بر الگوی تعلیم و چارچوب درس
- مفاهیم بنیادی مدیریت
- اصول مدیریت پروژه فناوری اطلاعات، چالش‌ها و ویژگی‌های مدیریت فناوری اطلاعات
- متداول‌ترین‌ها و فرایندهای پروژه فناوری اطلاعات: چرخه حیات پروژه

• آغاز پروژه (۸ جلسه)

- موارد کاری (کسب و کاری)
- بیانیه‌ی پروژه
- تشکیل تیم پروژه
- تعریف ساختار شکست کار پروژه

• مدیریت جنبه‌های مختلف پروژه (۱۳ جلسه)

- مدیریت دامنه پروژه
- مدیریت زمان و هزینه پروژه
- مدیریت دانش پروژه
- مدیریت مخاطرات پروژه
- مدیریت ارتباطات و ذی‌نفعان پروژه
- مدیریت یکپارچه‌سازی و کیفیت پروژه
- مدیریت تغییرات، مقاومت‌ها و تعارضات



- مدیریت تدارک و برونو سپاری پروژه ها
- نرم افزارهای مدیریت پروژه و وبگاهها و داشبوردها (۱ جلسه)
- رهبری و آداب پروژه (۲ جلسه)
- طرح پیاده سازی و پایان دهی و پروژه ها (۱ جلسه)
- مدل بلوغ و تکاملی و روش چابک مدیریت پروژه های فناوری اطلاعات (۱ جلسه)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين های مهارتی (در قالب اعمال یک مدیریت شبیه سازی شده بر یک پروژه اطلاعات): ۶ نمره
- آزمون های میان ترم و پایانی: ۱۲ نمره
- آزمونک ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. T. Marchewka. *Information Technology Project Management*. 5th Edition, WILEY, 2016.
- [2] G. McLeod and D. Smith. *Managing information Technology Project*. Course Technology, 1996.
- [3] C. kemerer. *Software Project Management: Readings and Cases*. McGraw-Hill, 1997.



CSE-214	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	طراحی سیستم‌های دیجیتال، معماری کامپیوتر
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input type="checkbox"/>	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آموزش چگونگی افزار یک سیستم دیجیتال به بخش‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری و نحوه تعامل این دو بخش با هم، آشنایی با برخی سکوهای طراحی در سطح سیستم مشتمل بر بخش‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری، یادگیری روند اتوماتیک سنتز سطح بالای کدهای C، C++ و SystemC به مدل‌های سطح انتقال ثبات (در این راستا الگوریتم‌های پیشرفته سنتز سطح بالا (HLS) و مفاهیم مهمی مانند loop unrolling، loop pipelining، IO scheduling و نگاشت آرایه‌ها به حافظه‌ها و چالش‌های آن با جزئیات بحث خواهد شد)، و یادگیری روند طراحی سطح سیستم مبتنی بر Matlab/Simulink با کاربردهای مختلف است.

سرفصل‌ها

- معرفی و مقدمه

 - مروری بر فازهای مهم سنتز سطح بالا (HLS) و آنالیز گراف جریان داده (DFG)

- آشنایی با روش loop pipelining و تاثیر آن بر مدل RTL سنتزشده

 - تعریف Initiation Interval و Latency

 - مفهوم loop pipelining برای حلقه‌های معمولی و تودرتو

- آشنایی با مفهوم loop unrolling و تاثیر آن بر مدل RTL سنتزشده

 - زمان‌بندی ورودی-خروجی (IO scheduling)

 - معرفی روش‌های مختلف

 - Handshaking مکانیزم‌های

- نگاشت آرایه‌ها به حافظه‌ها

 - روش Widening و Interleaving برای بهبود عملکرد مدل RTL

 - چالش‌های این نگاشت در جهت بهینه‌سازی مدل RTL

- طراحی سطح سیستم مبتنی بر Matlab/Simulink

 - چگونگی تعریف سیستم در Matlab/Simulink

 - روند اتوماتیک تبدیل مدل Fixed-point به Floating-point

 - چگونگی تولید مدل RTL و درستی‌سنجی آن (قابلیت Co-Simulation

 - آشنایی با قابلیت‌های RAM Mapping، Loop Streaming، Sharing و Loop Streaming



- آشنایی با قابلیت‌های Clock-rate Pipelining و Oversampling
- طراحی توأم بخش‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری و نحوه تعامل این دو بخش با هم
 - آشنایی با Master-Slave Interface
 - آشنایی با مفهوم Memory-mapped IO با هدف دسترسی به سخت‌افزار
 - آشنایی با مفهوم HAL (Hardware Abstraction Level) و API‌های مرتبط
 - چگونگی نوشتن Device Driver
 - آشنایی با مفهوم Custom Instruction در Soft Processor
- سنتز اتوماتیک معماری گذرگاه (Bus Architecture) با قابلیت‌های Burst و Latency-Aware
- چگونگی دسترسی به سخت‌افزار از طریق HAL API و Device Driver

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره
- آزمون‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] M. Fingeroff and T. Bollaert. *High Level Synthesis: Blue Book*. Mentor Graphics Corporation, 2010.
- [2] Fixed-point Tools and HDL Coder Getting Started Guide. *MathWorks*, 2016.
- [3] J. O. Hamblen, T. S. Hall, and M. D. Furman. *Rapid Prototyping of Digital Systems*. SOPC Edition, Springer, 2008.



دروس تخصصی اختیاری



CSE-301	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس آشنا کردن دانشجویان با مفاهیم پایه‌ای گرافیک کامپیوتری است. تکیه‌ی اصلی درس بر روی گرافیک کامپیوتری سه بعدی، مفاهیم افکنش‌ها و تبدیل‌های سه بعدی، نورپردازی، رنگ‌آمیزی صحنه‌های گرافیکی و بازی‌های کامپیوتری با استفاده از نرم‌افزار OpenGL است. این نرم‌افزار در محیط زبان‌های برنامه‌نویسی سطح بالا مانند C, C++, Java قابل استفاده است. انتظار می‌رود که دانشجویان با یکی از این زبان‌ها آشنایی کامل داشته باشند و در طول ترم استفاده از OpenGL را نیز بی‌آموختند.

سرفصل‌ها

- آشنایی با مفاهیم کلی و ساخت افزارهای گرافیکی
 - تبدیل‌های هندسی سه بعدی
 - تبدیل affine سه بعدی
- نمایش سه بعدی اشیا
 - مفاهیم دید
 - مراحل تولید یک صحنه
 - سیستم مختصات
 - تبدیل‌های افکنش (Projection) پرسپکتیو، موازی و مایل
 - نمایش سه بعدی سطوح انحنیار و سطوح مثلث‌بندی شده
- معرفی توابع و سطوح اسپلاین و کاربرد آن‌ها
 - توابع درجه ۳ و ۴ اسپلاین از جمله توابع بزییر، بی، بتا، نسبی
 - نمایش یک اسپلاین با استفاده از توابع اسپلاین دیگر
- اشیاء حبایی شکل، نمایش محوری، روش‌های مبتنی بر اشکال خوش تعریف هندسی
 - درخت‌های هشت‌تایی
 - درخت‌های باینری تقسیم‌کننده فضای سه بعدی
- روش‌های تشخیص سطوح قابل رویت
 - دسته‌بندی و معرفی الگوریتم‌ها و مقایسه آن‌ها
- مدل محاسبه‌ی روشنایی فونگ، روش‌های نورپردازی و رنگ‌آمیزی (Rendering) سطوح
 - الگوریتم‌های سریع رندرینگ



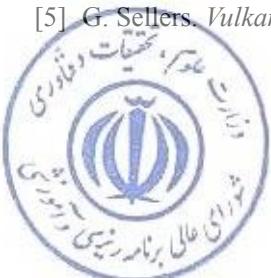
- اعمال بافت و جزئیات بر سطوح
- مدل‌های رنگ و کاربرد آن‌ها
- نورپردازی کلی (Global illumination). سایه زن‌ها (Shaders).
- معرفی هندسه فراکتالی برای ساخت اشیا و صحنه‌هایی که با هندسه اقلیدسی قابل توصیف نیستند
- مصور سازی مجموعه‌ی داده‌ها
- پویانمایی کامپیوتری
 - روش‌های سنتی ساخت پویانمایی
 - طراحی دنباله‌ی پویانمایی
 - توابع عمومی پویانمایی
 - سیستم قاب (frame) های کلیدی
 - تعیین جابجایی و حرکت در سرعت‌های مختلف
 - محاسبه‌ی مسیر حرکت دوربین
- روش‌های ضبط حرکت کل بدن و چهره (Motion Capture) و کاربرد آن‌ها در ساخت پویانمایی، فیلم و بازی
- آشنایی با ساخت یک بازی کامپیوتری
 - معرفی عناصر اصلی شامل طراحی اشیا ثابت (پس زمینه) و اشیا متحرک، فیزیک
 - اعمال بافت بر روی اشیا
 - هوش مصنوعی، سناریو، نوع بازی و موزیک
 - معرفی موتورهای بازی و امکانات آن‌ها
 - مدیریت ساخت بازی
 - تست مراحل مختلف تولید بازی و بازار فروش

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۶۰ درصد نمره
- تمرين‌های برنامه‌سازی: ۴۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. Hearn, P. Baker, and W. Carithers. *Computer Graphics with OpenGL*. 4th Edition, Prentice Hull, 2011.
- [2] S. Marschner and P. Shirley. *Fundamental of Computer Graphics*. 5th Edition, CRC Press, 2021.
- [3] E. Angel. *OpenGL, A primer*. 3rd Edition, Addison Wesley, 2008.
- [4] J. F. Hughes, A. V. Dam, M. McGuire, D. F. Sklar, J. D. Foley, S. Feiner, and K. Akeley. *Computer Graphics: Principles and Practice*. 3rd Edition, Addison Wesley, 2013.
- [5] G. Sellers. *Vulkan Programming Guide: The Official Guide to Learning Vulkan*. Addison Wesley, 2017



CSE-302		سیستم‌های چندرسانه‌ای	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد		Multimedia Systems	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> پایه	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> تخصصی	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> اختیاری	۳	تعداد واحد:
	<input type="checkbox"/> مهارتی	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم پایه‌ی چندرسانه‌ها و سیستم‌های چندرسانه‌ای با درنظر گرفتن سرویس‌های ارزش افزوده‌ی نوظهور است.

سرفصل‌ها

- آشنایی با چندرسانه‌ها (۲ جلسه)

- معرفی چندرسانه
- معرفی سیستم چندرسانه
- هایپر مديا
- مشخصه‌ها و چالش‌ها و اجزای تشکیل‌دهنده سیستم‌های چندرسانه‌ای
- داده‌های چندرسانه‌ای
- پروژه‌ها و موضوعات تحقیقاتی چندرسانه‌ای

- مرور سیگنال‌ها و سیستم‌ها (۴ جلسه)

- معرفی سیگنال‌ها و سیستم‌های زمان گسسته
- تئوری نمونه‌برداری
- چندی‌سازی (کوانتیزاسیون) عددی و برداری
- تجزیه و تحلیل در حوزه تبدیل
- معرفی تبدیل‌های FFT و STFT و موجک

- صوت (۳ جلسه)

- مبانی صوت دیجیتال
- نمایش و عرضه‌ی صوت
- نمونه‌برداری و چندی‌سازی صوت
- استانداردها و قالب‌ها
- نقاب گذاری (Masking) فرکانسی و زمانی
- پردازش سیگنال صوتی

روش‌ها و استانداردهای فشرده‌سازی صوت نظری (AC-3, AAC, MP3)

- کدگذاری آنتروپی (۳ جلسه)



- فشرده‌سازی با تلفات و بدون تلفات
 - کدگذاری Run-length
 - کدگذاری با طول ثابت
 - کدگذاری با طول متغیر
 - کدگذاری هافمن
 - کدگذاری Lempel-Ziv-Welch
 - کدگذاری محاسباتی
- تصویر (۴ جلسه)

- مبانی تصاویر دیجیتال و فضای رنگ CMYK، HSV، RGB، YUV
- ثبت و نمایش تصویر
- بهبود کیفیت تصویر
- مبانی و استانداردهای فشرده‌سازی تصویر DCT و MPEG

• ویدئو (۴ جلسه)

- مفاهیم پایه ویدئو آنالوگ و دیجیتال
- مبانی فشرده‌سازی ویدئو
- کدگذاری درون‌قابی و بین‌قابی
- تخمین و جبران‌سازی حرکت
- ارزیابی کیفیت ویدئو
- استاندارهای کدگذاری ویدئو H264، H263، MPEG4، MPEG2، MPEG1

• سیستم چندرسانه‌ای (۴ جلسه)

- در برابر شبکه شده Standalone
- در برابر زنده Orchestrated
- بلوک‌های تشکیل‌دهنده سیستم چندرسانه‌ای
- معماری سیستم چندرسانه‌ای بی‌درنگ

• شبکه‌ی چندرسانه‌ای (۳ جلسه)

- مبانی انتقال محتوای چندرسانه‌ای از طریق شبکه‌های تلفنی و کامپیوتری
- کیفیت انتقال داده چندرسانه‌ای
- کیفیت تجربه کاربر
- پروتکل‌های جریان‌سازی
- شناسایی، بازیابی و پنهان‌سازی خط؛ مقاومت در برابر خطای
- کدگذاری اولویت‌دار
- شبکه‌های Overlay
- تلفات بسته‌ی داده؛ تراکم و کیفیت خدمات Streaming، Multicasting و Unicasting
- چندرسانه‌ای بی‌سیم



• کاربردهای چندرسانه‌ای (۳ جلسه)

- تلفن اینترنتی
- پخش ویدئوی دیجیتال
- تلویزیون اینترنتی؛ تلویزیون تعاملی و IPTV
- آموزش الکترونیکی
- رابط انسان و رایانه
- پلتفرم خانه چندرسانه‌ای
- سیستم بازیابی اطلاعات چندرسانه‌ای
- فناوری‌های سه‌بعدی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۴ نمره
- آزمونک‌ها: ۳ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. Steinmetz and K. Nahrstedt. *Multimedia Systems*. Springer, 2014.
- [2] R. Steinmetz and K. Nahrstedt. *Multimedia: Computing, Communications and Applications*. Pearson, 2012.
- [3] R. Steinmetz and K. Nahrstedt. *Multimedia Fundamentals: Media Coding and Content Processing*. Prentice Hall, 2002.
- [4] M. Ghanbari. *Standard Codecs: Image Compression to Advanced Video Coding*. 3rd Edition., Institution of Engineering and Technology, 2011.
- [5] K. R. Rao, Z. S. Bojkovic, and D. A. Milovanovic. *Multimedia Communication Systems: Techniques, Standards and Networks*. Prentice Hall, 2002.



CSE-303	ایجاد چابک نرم افزار		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Agile Software Development		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم افزار	دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس، آشنا کردن دانشجویان کارشناسی مهندسی کامپیوتر با مفاهیم، اصول و روش‌های پیشرفته‌ی ایجاد چابک سیستم‌های نرم افزاری است. دانشجویان پس از مروری بر اصول چابکی و متداول‌وزی‌های XP، با متداول‌وزی‌های DSDM و DAD آشنا خواهند شد، و از آن‌ها در کنار الگوهای رویه‌های کاربردی چابک برای ایجاد یک سیستم نرم افزاری استفاده خواهند نمود.

سرفصل‌ها

- مقدمه: مروری بر مفاهیم اولیه و تاریخچه‌ی ایجاد چابک، منشور چابک و اصول چابکی (۱ جلسه)
- آشنایی با متداول‌وزی XP (Extreme Programming) (۲ جلسه)
- متدولوژی DSDM (Dynamic Systems Development Method) (۳ جلسه)
 - چارچوب کلی و اصول و قواعد (۲ جلسه)
 - فاز امکان‌پذیری (Feasibility) (۱ جلسه)
 - فاز مبانی (Foundations) (۲ جلسه)
 - فاز ایجاد تکاملی (Evolutionary Development) (۲ جلسه)
 - فاز مستقرسازی (Deployment) (۲ جلسه)
 - نقش‌های، محصولات و رویه‌های کاربردی (۳ جلسه)
- متدولوژی DAD (Disciplined Agile Delivery) (۳ جلسه)
 - چارچوب کلی (۱ جلسه)
 - فاز آغاز (Inception) (۱ جلسه)
 - فاز تفصیل (Elaboration) (۲ جلسه)
 - فاز ساخت (Construction) (۲ جلسه)
 - فاز انتقال (Transition) (۱ جلسه)
 - فعالیت‌های تکراری و رویه‌های کاربردی (۲ جلسه)
- رویه‌های کاربردی چابک (Agile Practices): مدیریت تیم، طراحی و Kanban (۳ جلسه)
- الگوهای طراحی (۳ جلسه)



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون: آزمون‌های میان‌ترم و پایان‌ترم (۶۰ درصد نمره)
- تمرین و پژوهش: تمرینات در قالب یک پژوهشی DAD تعریف شده و به تدریج در طول نیم‌سال انجام شده و تحويل داده می‌شوند (۴۰ درصد نمره).

منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. Wells. *Extreme Programming: A Gentle Introduction*. Published Online, 2013 (visited: 20 September 2023).
- [2] DSDM Consortium. *The DSDM Project Framework Handbook*. Agile Business Consortium, Published Online, 2014 (visited: 20 September 2023).
- [3] S. W. Ambler and M. Lines. *Disciplined Agile Delivery: A Practitioner's Guide to Agile Software Delivery in the Enterprise*. IBM Press, 2012.
- [4] Agile Alliance. *Agile 101: Subway Map to Agile Practices*. Published Online, 2015 (visited: 20 September 2023).
- [5] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Addison-Wesley, 1995.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۱۳۳

CSE-304	آزمون نرم افزار	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Software Testing	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم افزار	دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس هم نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس پرداختن به روش‌های مدل‌رانه‌ی طراحی آزمون از روی ساختارهای منتزع شده از فراورده‌های مختلف نرم‌افزار از جمله کد و خروجیهای ناشی از شناخت نیازمندیها، تحلیل و طراحی نرم افزار است. همچنین آشنایی با مفاهیم و فعالیت‌های اصلی آزمون نرم‌افزار در این درس پوشش داده می‌شود. آشنایی با ملاحظات و چالش‌های عملی آزمون نرم افزار، از دیگر اهداف اصلی این درس است.

سرفصل‌ها

• مقدمه‌ای بر آزمون نرم افزار

- اهمیت و ضرورت آزمون نرم افزار
- مفاهیم و واژه‌های کلیدی
- آشنایی با انواع و سطوح آزمون
- آشنایی با فعالیت‌های اصلی آزمون نرم‌افزار با تاکید بر طراحی آزمون
- آشنایی با کلیات فرآیند آزمون مدل‌رانه
- تبیین اهمیت موضوع معیارهای پوشش آزمون

• طراحی آزمون مبتنی بر گراف

- معیارهای پوشش آزمون مبتنی بر گراف
- طراحی آزمون واحد مبتنی بر گراف
- طراحی آزمون یکپارچگی مبتنی بر گراف
- طراحی آزمون سیستم مبتنی بر گراف
- طراحی آزمون پذیرش مبتنی بر گراف

• طراحی آزمون مبتنی بر منطق

- معیارهای پوشش آزمون مبتنی بر منطق
- طراحی آزمون واحد مبتنی بر منطق
- طراحی آزمون سطوح بالاتر مبتنی بر منطق

• طراحی آزمون مبتنی بر افزار فضای ورودی

- مدلسازی فضای ورودی
- معیارهای پوشش آزمون مبتنی بر افزار فضای ورودی



- طراحی آزمون مبتنی بر نحو
 - دسته‌بندی انواع آزمون‌های مبتنی بر نحو
 - آزمون جهش
- ملاحظات عملی آزمون نرم افزار
 - مستندسازی در آزمون
 - مدیریت آزمون
 - مدیریت پیکربندی آزمون
 - چالشهای آزمون نرم‌افزارهای خاص
 - آزمون رگرسیون
 - مروری بر برخی ابزارهای مهم آزمون
 - آزمون چابک

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- فعالیتهای کلاسی (ترجیحاً پژوهه‌های عملی) در طول نیمسال: ۴۰ درصد
- آزمونهای میان ترم و پایان ترم: ۶۰ درصد

منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. Ammann and J. Offutt. *Introduction to Software Testing (2nd Edition)*. Cambridge University Press
- [2] B. Homes. *Fundamentals of Software Testing*, John Wiley and Sons, 2012.
- [3] A. M. Hass. *Guide to Advanced Software Testing (2nd Edition)*, Artech House, 2014.
- [4] G. J. Myers, C. Sandler, T. Badgett. *The Art of Software Testing (3rd Edition)*, John Wiley and Sons, 2011.



CSE-305		مبانی هوش محاسباتی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Computational Intelligence		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	جبر خطی، هوش مصنوعی		دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>		-	دروس هم نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این درس آشنایی دانشجویان کارشناسی مهندسی کامپیوتر با مفاهیم پایه رایانش نرم و روش‌های تحلیل هوشمند داده‌ها با استفاده از مدل‌های پایه شبکه‌های عصبی مصنوعی کلاسیک است. در بخش دوم درس مبحث منطق فازی را معرفی نموده و چگونگی به کارگیری و طراحی سیستم فازی را برای حل مسائل مهندسی مطرح می‌گردد. در بخش سوم درس فرآیندهای تکاملی معرفی شده و روش حل مسئله با این مدل‌ها معرفی می‌گردد.

سرفصل‌ها

- بخش اول: شبکه عصبی مصنوعی

- مقدمه‌ای بر هوش مصنوعی و هوش محاسباتی، عامل‌های هوشمند، منطق و استنتاج
- معرفی نورون بیولوژیک و نورون‌های مصنوعی
- آدالین، پرسپترون و پرسپترون چندلایه
- شبکه‌های پیش‌خور، رقابتی و بازگشتی
- مدل کوهونن، توابع پایه شعاعی و مدل هایفیلد

- بخش دوم: روش‌های فازی

- مبانی نظری مجموعه‌های فازی
- توابع تعلق، روابط فازی و استنتاج در منطق فازی
- قوانین فازی، سیستم‌های مبتنی بر دانش فازی، کنترل فازی

- بخش سوم: الگوریتم‌های تکاملی

- مقدمه بیولوژیک، الگوریتم زنتیک، برنامه‌نویسی زنتیک
- بهینه‌سازی گروه ذرات، الگوریتم‌های کلونی مورچه

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها (۶ سری تمرین نظری و عملی): ۲۵ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰ درصد نمره
- آزمونک‌ها: ۵ درصد نمره



منابع علمی پیشنهادی

- [1] R. Kruse, S. Mostaghim, C. Borgelt, C. Braune and M. Steinbrecher. *Computational Intelligence: A Methodological Introduction*. 3rd Edition, Springer, 2022.
- [2] J. M. Keller, D. Liu and D. B. Fogel. *Fundamentals of Computational Intelligence: Neural Networks, Fuzzy Systems and Evolutionary Computation*. Wiley, 2016.
- [3] A. P. Engelbrecht. *Computational Intelligence, An Introduction*. 2nd Edition, Wiley, 2007.



CSE-306	مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Computer Game Development	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	برنامه‌سازی پیشرفته	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف اصلی درس آشنایی دانشجویان با فرآیند توسعه بازی و ساختارهای پایه‌ای بازی است. در این درس پیش‌نیازهای اصلی برای درگیر کردن دانشجویان با توسعه بازی بیان خواهد شد. مواردی که توقع می‌رود دانشجو پس از پایان درس بر آن‌ها تسلط داشته باشد عبارتند از: ۱) آشنایی با خط لوله توسعه بازی‌های رایانه‌ای ۲) آشنایی کامل با ساختار حلقه بازی و مولفه‌های منطق و تصویرسازی ۳) آشنایی با مبانی ریاضی توسعه بازی ۴) آشنایی با برنامه‌نویسی روند بازی با استفاده از موتورهای بازی‌سازی.

سرفصل‌ها

- تاریخچه‌ای بر بازی‌های رایانه‌ای
- آشنایی با خط لوله تولید بازی‌های رایانه‌ای - پیش‌تولید
- آشنایی با خط لوله تولید بازی‌های رایانه‌ای - تولید
- آشنایی با خط لوله تولید بازی‌های رایانه‌ای - پس‌تولید
- مبانی ریاضیات مورد نیاز برای بازی‌های رایانه‌ای - جبر خطی (ماتریس، کواترنیون، بردار و پرتو)
- حلقه‌های بازی (بهروزرسانی و تصویرسازی)
- مبانی برنامه‌نویسی منطق روند بازی
- آشنایی با تغییرشکل‌های هندسی
- دوربین در بازی‌های رایانه‌ای
- تکنیک‌های بهینه‌سازی در بازی‌های رایانه‌ای (برش ضلع پشتی، برش مخروط دید، برش انسداد و سطوح جزئیات پیوسته و گستته)
- معماری موتورهای بازی و مولفه‌های اصلی آن
- برنامه‌نویسی روند بازی با استفاده از موتورهای بازی‌سازی
- استفاده از الگوهای طراحی بازی به منظور برنامه‌نویسی تمیز منطق بازی



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها: ۲۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۶۰ درصد نمره
- پروژه پایانی: ۲۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. Novak. *Game Development Essentials: An Introduction*. 3rd Edition, Cengage Learning, 2011.
- [2] N. A. Borromeo. *Hands-On Unity 2020 Game Development*. Packt Publishing, 2020.
- [3] J. P. Doran. *Unity 2022 Mobile Game Development*, 3rd Edition, Packt Publishing, 2022.
- [4] J. Chen. *Game Development with Unity for .NET Developers: The ultimate guide to creating games with Unity and Microsoft Game Stack*. Packt Publishing, 2022.
- [5] P. Felicia, *Unity from Zero to Proficiency (Intermediate): A step-by-step guide to coding your first FPS in C# with Unity*, 3rd Edition, Independently published, 2019.
- [6] E. Lengyel. *Mathematics for 3D Game Programming And Computer Graphics*. 3rd Edition, Cengage Learning, 2012.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۱۳۹

CSE-307		انتقال داده‌ها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد		Data Transmission	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	سیگنال‌ها و سیستم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با چگونگی انتقال داده‌ها از طریق محیط‌های مختلف و به روش‌های مختلف و مشکلات و چالش‌های مربوط به هر یک از آن‌هاست.

سرفصل‌ها

• محیط‌های انتقال (۶ جلسه)

- زوج سیم
- زوج سیم به همتافته
- کابل هم محور
- موج‌بر
- فیبر نوری
- لینک نوری فضای آزاد
- لینک مایکروویو
- ماهواره

• عوامل بروز خطا (۴ جلسه)

- نویز حرارتی
- نویز الکتریکی (تداخل الکترومغناطیس و تداخل رادیویی)
- اعوجاج تضعیف
- اعوجاج تأخیر
- سیگنال بازگشتی
- اعوجاج هارمونیکی
- اعوجاج انترمودولاسیون
- همسنوایی
- محوشدگی

• تشخیص و تصحیح خطا (۳ جلسه)

- آزمایش افزونگی افقی (LRC)
- آزمایش افزونگی عمودی (VRC)



- آزمایش افزونگی دوبعدی (VRC-LRC)
- آزمایش افزونگی دوره‌ای (CRC)
- آزمایش مجموع (Checksum)
- کد همینگ
- انواع مدولاسیون (۴ جلسه)
 - مدولاسیون‌های آنالوگ
 - مدولاسیون‌های دیجیتال
 - مدولاسیون‌های پالس
- چندتاافت کردن (۲ جلسه)
 - تقسیم زمانی
 - تقسیم فرکانسی
 - تخصیص کد
- دسترسی چندگانه (۲ جلسه)
 - دسترسی چندگانه با تقسیم زمانی
 - دسترسی چندگانه با تقسیم فرکانسی
 - دسترسی چندگانه با تخصیص کد
- ظرفیت کanal ارتباطی (۲ جلسه)
 - رابطه شانون
 - تخصیص بهینه توان
- فشرده‌سازی اطلاعات (۳ جلسه)
 - فشرده‌سازی صوت
 - کد هافمن
 - فشرده‌سازی در فاکسی‌مايل
- کلیدزنی (۱ جلسه)
 - کلیدزنی مداری
 - کلیدزنی پیامی
 - کلیدزنی بسته‌ای
- بازده روش‌های کنترل جریان (۳ جلسه)
 - روش توقف و انتظار
 - روش یتجره لغزان
 - اثر خطأ



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۴ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۶ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] W. Stallings. *Data and Computer Communications*. 8th Edition, Prentice-Hall, 2007.
- [2] F. Halsall. *Data Communications, Computer Networks, and Open Systems*. 4th Edition, Addison Wesley, 1996.
- [3] A. S. Tanenbaum. *Computer Networks*. 4th Edition, Prentice-Hall, 2003.



CSE-308		برنامه‌سازی وب	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Web Programming		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	طراحی پایگاه داده‌ها		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	—		دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم اولیه و اصول طراحی نرم‌افزارهای تحت وب است. در این درس، دانشجویان علاوه بر آشنایی اولیه با برنامه‌نویسی سمت کاربر و سمت کارگزار و نحوه تعامل این دو، با یکی از چارچوب‌های پرکاربرد برای پیاده‌سازی نرم‌افزارهای تحت وب آشنا می‌شوند.

سرفصل‌ها

• مقدمه (۱ جلسه)

- کلیات درس، تاریخچه‌ی برنامه‌نویسی وب، پروتکل‌ها و استانداردهای مهم، پروتکل HTTP

• طراحی صفحات (۲ جلسه)

- ساختار HTML، عناصر و ویژگی‌ها، پاراگراف‌بندی، فرم‌بندی، لینک‌ها، لیست‌ها
- تصاویر، جدول‌ها، فرم‌ها، عناصر جدید در HTML5

• سبک‌بندی (۲ جلسه)

- تعریف CSS، فرم‌بندی، انتخاب‌کننده‌ها، وراثت و آبشار، اصول طراحی
- چیدمان صفحه، مدل جعبه‌ای، نمایش شناور، موقعیت‌ها، شبکه‌کلاس‌ها

• جاوا اسکریپت (۴ جلسه)

- ساختار کلی زبان، کاربردها، دستورات و توابع، متغیرها و انواع داده‌ای، ساختارهای کنترلی
- آرایه‌ها، اشیاء، نحوه تعریف اشیاء، سازنده‌ها، نهان‌سازی داده‌ها
- مدل DOM، ویرایش عناصر و سبک‌ها، رسیدگی به رویدادها، استثنایها
- کتابخانه‌ی jQuery، انتخاب‌کننده‌ها، رویدادها، جلوه‌ها و پویانمایی

• ذخیره‌ی داده‌ها (۲ جلسه)

- آشنایی با XML، کاربردها، DTD، تبدیل توسط XSLT، آشنایی با JSON
- پایگاه داده‌های رابطه‌ای، ایجاد پایگاه داده، زبان پرس‌وجوی SQL

• تعامل با سرور (۲ جلسه)

- رابط CGI، ارسال توسط GET و POST، پردازش فرم‌ها، کوکی‌ها
- استفاده از AJAX، ارسال درخواست، دریافت و تجزیه‌ی پاسخ، کاربردها

• رویکردها و الگوهای توسعه نرم‌افزارهای مبتنی بر وب (۴ جلسه)

- الگوی MVC



- رویکرد سرویس گرا
- معماری لایه‌ای
- الگوی Dependency Injection و Inversion of Control
- آشنایی با Object Relational Mapping (ORM)
- پایتون (۴ جلسه)

- ساختار زبان، عملگرها، انواع داده‌ای، لیست‌ها، رشته‌ها، چندتایی‌ها، فرهنگ‌های داده‌ای
- توابع، مازول‌ها، پکیج‌ها، توابع بی‌نام، آرگومان‌های متغیر، دکوراتورها
- رده‌ها و اشیاء، سازنده‌ها، وراثت، رسیدگی به استثناهای پرونده‌ها، پردازش متن، عبارات منظم، کاربردها
- خواندن صفحات وب، کارگزار وب پایتون، آشنایی با WSGI

• چارچوب جنگو (۵ جلسه)

- مفاهیم اولیه، نصب و راهاندازی، مؤلفه‌ها، معماری کلی
- ایجاد یک پروژه، تعریف پایگاه داده، راهاندازی مدیر، افزودن نما
- لایه‌ی مدل، نگاشت گر شیء-رابطه، وراثت، اجرای پرس‌وجو
- لایه‌ی نما، نگاشت نشانی‌ها، اشیاء درخواست و پاسخ، نماهای عمومی
- لایه‌ی قالب، زبان تعریف قالب، تگ‌ها و فیلترهای آماده
- پردازش فرم‌ها، ابزارک‌های توکار، اعتبارسنجی

• مباحث پیشرفته (۴ جلسه، در حد فرصت)

- میان‌افزارها، بهینه‌سازی، فشرده‌سازی، استفاده از کش
- احراز هویت، کنترل دسترسی‌ها، مدیریت کاربرها و گروه‌ها
- امنیت، محافظت در مقابل حملات امنیتی، رمزگاری
- جلسات، ذخیره‌ی حالت جلسه، روش‌های ترکیبی
- بین‌المللی‌سازی، محلی‌سازی، ابزارهای ترجمه

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های عملی (۵ نمره)
- پروژه (۵ نمره)
- آزمون میان‌ترم (۴ نمره)
- آزمون پایانی (۶ نمره)



منابع علمی پیشنهادی

- [1] J. Wolf. *HTML and CSS: The Comprehensive Guide*. Rheinwerk Computing, 2023.
- [2] D. Flanagan. *Javascript: The Definitive Guide*. 7th Edition, O'Reilly Media, 2020.
- [3] B. Shaw, S. Badhwar, C. Guest, and B. Chandra. *Web Development with Django*. 2nd Edition, Packt Publishing, 2023.
- [4] M. Fowler, D. Rice, M. Foemmel, E. Hieatt, R. Mee, and R. Stafford. *Patterns of Enterprise Application Architecture*. Pearson Addison-Wesley, 2003.



CSE-309	برنامه‌سازی موبایل	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Mobile Programming	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	سیستم‌های عامل	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس آشنایی دانشجویان با مفاهیم و الگوهای برنامه‌سازی موبایل است. مطالب این درس دربرگیرنده‌ی برنامه‌سازی در سیستم‌های عامل اندروید و iOS خواهد بود. آشنایی قبلی با زبان برنامه‌سازی جاوا برای این درس لازم است، بنابراین گذراندن درس برنامه‌سازی پیش‌رفته به عنوان پیش‌نیاز ضروری است.

سرفصل‌ها

- مقدمه و برپایی محیط توسعه اندروید (۲ جلسه)
 - آشنایی با مفاهیم، ابزارها (Android Studio و Android SDK)، نحوه خطایابی و آزمون در توسعه برنامه‌های اندروید، فرایند تولید یک برنامه اندروید
- واسط کاربری و الگوهای آن (۳ جلسه)
 - آشنایی با الگوی MVP، معرفی مولفه‌های واسط کاربری، اصول طراحی و پیاده‌سازی یک واسط کاربری سفارشی (به کمک بسط view و GroupView)، مدیریت واسط کاربری به صورت پویا (dynamic layouts) طراحی واسط کاربری (best practices)، بهترین الگوهای management در اندروید
- مدیریت داده‌ها و بومی‌سازی (۳ جلسه)
 - ذخیره و بازیابی اطلاعات یک برنامه کاربردی در Preference اشتراکی و اختصاصی، ارتباط با پایگاه داده (SQL database)، مکانیزم‌های پشتیبانی از localization (internationalization) (i10n) و (i18n)
- حافظه و ریسمان‌ها (۴ جلسه)
 - چرخهٔ حیات برنامه اندروید (application life cycle)، مدل حافظه و مدیریت ریسمان‌ها در اندروید، آشنایی با اصول پیاده‌سازی الگو AsyncTask
- مدیریت سرویس‌ها (۴ جلسه)
 - سرویس‌های مبتنی بر مکان (location-based services)، مدیریت سرویس‌ها و هشدارها (Broad- Services)، مدیریت دوربین، مدیریت سنسورها (sensor manager)، آشنایی با پرداخت درون برنامه‌ای
- برپایی محیط توسعه iOS (۱ جلسه)
 - آشنایی با مفاهیم و ابزارهای توسعه برنامه‌سازی (Xcode)، مروری بر مولفه‌های واسط کاربری و آشنایی با MVC، آشنایی با الگوی Storyboards
- برنامه‌سازی با Swift (۳ جلسه)



◦ آشنایی با ساختار زبان، انواع داده، کلاس‌ها و اشیا، قلمروها (Scopes)، اختیاری‌ها (Optionals)، داده‌ها و توابع عام (Generics)، آشنایی با پروتکل‌ها (Protocols)، مدیریت خطاهای، مروری بر مدیریت حافظه

- **تکنولوژی‌های iOS (۸ جلسه)**

◦ تکنولوژی‌های واسط کاربری (Core Animation، Core Graphics، UIKit)، تکنولوژی‌های بازی‌سازی (Core Data)، تکنولوژی‌های مدیریت داده‌ها (Game Controller، OpenGL ES، Sprite Kit، Game Kit) (AV Foundation)، مدیریت صدا و تصویر (Foundation)

- **امنیت (۳ جلسه)**

◦ آشنایی با مخاطرات امنیتی و استانداردهای تخمین آن (mobile security assessment)، آشنایی با ابزارهای Obfuscation، آشنایی با ابزارهای تحلیل مخاطرات امنیتی (روش‌های مبتنی بر تحلیل ایستا و پویا-static，روش‌های مهندسی مجدد，and dynamic analysis tools)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون‌های میان‌ترم و پایان‌ترم: ۱۲ نمره
- چهار تمرین: ۴ نمره
- یک پروژه: ۴ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] M. L. Murphy. *The busy coder's guide to Android development*. 2nd Edition, CommonsWare, 2011.
- [2] M. Neuburg. *iOS 12 Programming Fundamentals with Swift*. O'Reilly Media, 2018.



CSE-310		مبانی رایانش ابری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Cloud Computing		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	شبکه‌های کامپیوتروی		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>		—	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفاهیم اولیه رایانش ابری، معماری آن، زیر ساخت ابر، معما ری آن، نحوه ایجاد کاربردهای مبتنی بر ابر و یادگیری مفاهیم مجازی‌سازی، سیستم شبکه و ذخیره‌ساز است.

سرفصل‌ها

- **مفاهیم اولیه**

- مفهوم رایانش ابری و مزایا و معایب آن
- تاریخچه رایانش ابری، انگیزه ایجاد و سیر تکاملی آن
- فناوری‌های مرتبط با رایانش ابری
- مدل‌های سرویس ابری
- استانداردهای مرتبط با مدیریت رایانش ابری (ITIL)

- **مدیریت ابر (ارائه نمونه کاربردی مبتنی بر OpenStack)**

- معماری منطقی OpenStack
- معماری محاسباتی

- کنترل‌کننده OpenStack (Console and Controller Scheduler Nova Cert

- (Nova Cert) (Cinder Service) (Swift)

- معماری ذخیره‌ساز بلوکی (Neutron Open Switch)

- معماری شناسه (tokens) (Keystone to handle AAA)

- معماری سرویس تصویر (Glance)

- معماری تنظیم و مدیریت ابر (Heat)

- **زیرساخت ابر**

- تاریخچه و سیر تکاملی مراکز داده و معرفی معماری مراکز داده مدرن

- معماری سخت‌افزاری مرکز داده (پردازشگر چنددهسته‌ای، پردازشگر گرافیکی حافظه)

- شبکه ذخیره‌سازی در مرکز داده (FCoE FC ISCSI NAS SAN)

- معماری شبکه در مرکز داده (InfiniBand Ethernet)

- ملاحظات طراحی سیستم تهווیه کابل‌کشی، استانداردها، نیازمندی‌ها



- محاسبه توان مصرفی PUE و چالش‌های مرتبط با این حوزه
- زیرساخت نظارت بر مرکز داده (Zabbix)

- **مجازی‌سازی**

- روش‌های مجازی‌سازی (پردازشگر مرکزی، حافظه، ورودی-خروجی)
- ذخیره‌ساز نرم‌افزار محور (Virtual SAN .Ceph FS)
- شبکه‌های نرم‌افزار محور (Software Defined Networks)
- ارائه یک نمونه کاربردی مبتنی بر VMWARE
- مجازی‌سازی Container (ارائه یک نمونه کاربردی مبتنی بر Docker)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پروژه: ۳۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] K. Chandrasekaran. *Essentials of Cloud Computing*. CRC Press, 2015.
- [2] N. B. Ruparelia. *Cloud Computing*. revised and updated Edition, MIT Press, 2023.
- [3] T. Erl, R. Puttini, and Z. Mahmood. *Cloud Computing. Concepts, Technology and Architecture*. Pearson, 2013.
- [4] H. Geng. *Data Center Handbook: Plan, Design, Build, and Operations of a Smart Data Center*. 2nd Edition, Wiley, 2021.
- [5] S. Adkins, J. Belamaric, V. Giersch, D. Makogon, and J. E. Robinson. *OpenStack Cloud Application Development*. Wrox, 2015.



CSE-311		مبانی اینترنت اشیاء	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Internet of Things		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	شبکه‌های کامپیوتروی		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>		—	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مفهوم اینترنت اشیاء و کاربردهای آن، آشنایی با معماری چندلایه‌ای اینترنت اشیاء و فناوری‌های مرتبط با آن، کسب مهارت در طراحی، پیاده‌سازی و اشکال‌زدایی یک سیستم مبتنی بر اینترنت اشیاء، آشنایی با انواع پروتکل‌های شبکه و انتخاب شبکه مناسب و نیز توجه به بافت و زمینه است. یکی از اهداف مهم این درس، افزایش مهارت دانشجویان از طریق انجام پروژه‌های عملی مرتبط با اینترنت اشیاء است.

سرفصل‌ها

- معرفی اینترنت اشیاء و آشنایی با کاربردها
- آشنایی با سخت‌افزار مورد استفاده در اینترنت اشیاء
 - سیستم‌های نهفته (اشیاء)
- آشنایی با سخت‌افزارهای مرتبط با اینترنت اشیاء (آردوبینو، رسپبری و نظایر آن)
- سنسورها و فعال‌سازها در اینترنت اشیاء
 - اصول فیزیکی حسگرها و تبدیل سیگنال
 - انواع حسگرهای ساده و پیشرفته (MEMS)
 - فعال‌سازها
- شبکه‌های مورد استفاده در اینترنت اشیاء و فناوری‌های مرتبط با آن
 - فناوری‌های لایه فیزیکی و دسترسی به رسانه
 - پروتکل‌های لایه شبکه، کاربرد و انتقال
- آشنایی با محاسبات ابری و مه
- پروتکل‌های مورد استفاده در کاربردهای اینترنت اشیاء
 - معرفی پروتکل‌های اولیه HTTP، REST، SOAP
 - معرفی ویدئو پروتکل‌های پیشرفته‌تر مانند MQTT و CoAP و نظایر آن
- آشنایی با بافت (context) و مکان‌محوری
 - NFC و RFID
 - معرفی موقعیت یابی جهانی (GPS) و داخلی (IPS)
- سکوهای (نرم‌افزاری) اینترنت اشیاء
 - معرفی سکوهای متن باز و تجاری موجود



- اتصال اشیاء با سکوهای نرم افزاری
- معماری سیستم‌های اینترنت اشیاء
- امنیت و حریم خصوصی در اینترنت اشیاء

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پژوهش: ۵۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۵۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] S. L. Peng, S. Pal, and L. Huang. *Principles of Internet of Things (IoT) Ecosystem: Insight Paradigm*. Springer, 2020.
- [2] M. A. Jabraeil Jamali , B. Bahrami , A. Heidari , P. Allahverdizadeh, and F. Norouzi. *Towards the Internet of Things: Architectures, Security, and Applications*. Springer, 2020.
- [3] O. Hersistent, D. Boswarthick, and O. Elloumi. *The Internet of Things: Key Applications and Protocols*. 2nd Edition, Wiley, 2013.
- [4] M. Margolis, B. Jepson, and N. R. Welden. *Arduino Cookbook*. 3rd Edition, O'Reilly, 2017.
- [5] S. Monk. *Raspberry Pi Cookbook*. 4th Edition, O'Reilly, 2022.



CSE-312	تعامل انسان و کامپیوتر		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Human-Computer Interaction		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم افزار		دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-		دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف اصلی این درس آشنایی دانشجویان با مفاهیم بنیادی تعامل انسان و کامپیوتر (HCI) از جمله طراحی و ارزیابی رابط کاربری (UI) و تجربه کاربری (UX)، آموزش اصول و روش‌های طراحی تعاملات مؤثر و کارآمد بین انسان و کامپیوتر و ایجاد درک عمیق از عوامل انسانی، روانشناسی و اجتماعی در طراحی سیستم‌های کامپیوترا است.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر تعامل انسان و کامپیوتر
 - تاریخچه تعامل انسان و کامپیوتر
 - مفاهیم کلیدی تعامل انسان و کامپیوتر
 - مدل‌سازی در تعامل انسان و کامپیوتر و انواع مدل‌های موجود
- چارچوب تعاملی
 - مفاهیم چارچوب
 - طراحی چارچوب
- طراحی رابط کاربری
 - تعریف نیازمندی‌های رابط کاربری
 - اصول طراحی UI
 - زبان طراحی
 - اجزای رابط کاربری
 - روش‌های طراحی UI
- طراحی تجربه کاربری
 - تعریف نیازمندی‌های تجربه کاربری
 - اصول UX
 - روش‌های طراحی UX
 - ابزارها و تکنیک‌های طراحی UX
- ارزیابی رابط کاربری
 - اصول و روش‌های ارزیابی UI و UX
 - تکنیک‌های ارزیابی کیفی و کمی UI و UX



◦ راهکارهای بهبود طراحی UI و UX

• روانشناسی و عوامل انسانی در تعامل انسان و کامپیوتر

◦ شناخت ادراکی (Perceptual Cognition)

◦ توجه و حافظه

◦ تصمیم‌گیری و حل مسئله

◦ مدل‌های ذهنی و بار شناختی (Cognitive Load)

• موضوعات پیشرفت‌هه در تعامل انسان و کامپیوتر

◦ تعاملات چندرسانه‌ای

◦ طراحی برای کاربران با نیازهای خاص

◦ تعاملات اجتماعی و گروهی

◦ آینده تعامل انسان و کامپیوتر

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

• امتحان میان‌ترم (۳۰٪)

• امتحان پایان‌ترم (۳۰٪)

• پروژه (۲۰٪)

• تمرينات ضمن درس (۲۰٪)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] Y. Rogers, H. Sharp, and J. Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 6th Edition, Wiley, 2023.
- [2] S. Krug. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. 3rd Edition, New Riders, 2015.
- [3] D. Norman. *The Design of Everyday Things*. Basic Books; Revised Edition, 2013.
- [4] B. Schneiderman, C. Plaisant, M. Cohen, S. Jacobs, N. Elmqvist, and N. Diakopoulos. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. 6th Edition, Pearson, 2017.
- [5] B. Albert and T. Tullis. *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Interactive Technologies)*. 2nd Edition, Morgan Kaufmann, 2013.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۱۵۳

CSE-313	مدارهای منطقی پیشرفته	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Advanced Logic Design	عنوان درس به انگلیسی:
<input checked="" type="checkbox"/> نظری <input type="checkbox"/> پایه	مدارهای منطقی	دروس پیش‌نیاز:
<input type="checkbox"/> عملی <input type="checkbox"/> تخصصی	—	دروس هم‌نیاز:
<input type="checkbox"/> نظری-عملی <input checked="" type="checkbox"/> اختیاری	۳	تعداد واحد:
<input type="checkbox"/> مهارتی	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

آشنا کردن دانشجویان با مفاهیم طراحی مدارات همگام (سنکرون) و غیرهمگام (آسنکرون) و مخاطرات زمانی همراه با اشاره به ملاحظات طراحی مدارهای دیجیتال پیشرفته مثل آزمون‌پذیری و توان مصرفی از اهداف درس است.

سرفصل‌ها

- مرور مدارهای ترتیبی
- طراحی مدارهای ترتیبی همگام و ساده‌سازی آن‌ها
- مدارهای ترتیبی ناهمگام
- بررسی تاخیرهای زمانی و انواع مخاطره‌ها (Hazards) و مسابقه (race)
- منطق چند حالت و مختلط
- ملاحظات طراحی آزمون‌پذیر و کم مصرف در طراحی‌های نوین

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] B. J. LaMeres. *Introduction to logic circuits & logic design with VHDL*. 3rd Edition, Springer, 2024.
- [2] T. Ndjountche. *Digital Electronics Vol. 2, Sequential and Arithmetic Logic Circuits*. Wiley, 2016.
- [3] C. H. Roth and L. L. Kinney. *Fundamentals of Logic Design, Enhanced Edition*. 7th Edition, Cengage Learning, 2020.
- [4] V. G. Oklobdzija, V. M. Stojanovic, D. M. Markovic, and N. M. Nedovic. *Digital System Clocking: High-Performance and Low-Power Aspects*. Wiley, 2003.
- [5] M. M. Mano. *Digital Design*. 6th Edition, Pearson Education, 2018.



CSE-314	آداب فناوری اطلاعات		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Information Technology Ethics		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم افزار	دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس هم نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

فناوری اطلاعات به عنوان یک فناوری نو و پر کاربرد، واجد نقاط قوت و ضعف در به کارگیری و فرصت و تهدید برای کاربران است، و جنبه های حرفه ای فعالیت های آن با گسترش به کارگیری اهمیت ویژه ای یافته است. بنابراین مهندسان رایانه و فناوری اطلاعات نیازمند کسب سواد آداب حرفه ای و اخلاق فناوری اطلاعات هستند. آشنایی دانشجویان رایانه و فناوری اطلاعات با نقاط قوت، ضعف، فرصت ها و تهدیدات ناشی از به کارگیری گسترده این فناوری، آشنایی با الگوهای مهندسی، حرفه ای و صنفی انجام کار، ضوابط حقوقی و قانونی فعالیت ها، تبعات اخلاقی و حرفه ای اعمال و مسئولیت ها، جرائم، خسارات و مجازات های رایانه ای، حقوق اطلاعاتی و گردش آزاد اطلاعات، حقوق تولید، تکثیر و ابداع محصولات فناوری اطلاعات، مفاهیم حریم شخصی و توانایی برآورد تبعات به کارگیری این فناوری از منظر موازین اخلاقی از اهداف این درس است.

سرفصل ها

- مقدمات (۲ جلسه)
 - اهداف، برنامه های درسی و توافق بر الگوی تعلیم و چارچوب درس
 - مبانی و اصول اخلاق و آداب مهندسی و حرفه ای
- نسبت آداب و اخلاق و جایگاه آن ها در قبال قانون (۱ جلسه)
 - مروری بر تناسبات، تفاوت ها و همسانی های آداب با اخلاق
 - موید و مراعی بودن و تعارض ناپذیری آداب در قبال قانون
 - پیشینه گرایی قانون و آینده تابی آداب
- پیشینه و انواع نظامات ارزشی اخلاقی حامی آداب و مشخصات عمومی آن ها (۴ جلسه)
 - پیشینه فلسفی اخلاق و انواع نظام های اخلاقی در غرب
 - اخلاق اسلامی، اخلاق ایرانی و ایرانیان
 - اخلاق جهانی و قوانین طلایی و عرفی اخلاقی
- تعارضات، بلا تکلیفی و تنگناهای اخلاق و راه حل های مواجهه با این وضعیت ها (۳ جلسه).
 - تنگنای اخلاقی
 - تعارض اخلاقی
 - بلا تکلیفی اخلاقی
 - الگوهای داوری اخلاقی، تناسبات و مدل فرآیندی آن ها.
- مدل های مولد و حامی انواع الگوهای آداب نامه نویسی به ویژه آداب نامه های سنجش پذیر (۲ جلسه)



- اسناد آدابی گروهی
- اسناد آدابی بنگاهی
- مدل‌های بهبود اسناد آدابی
- آداب‌نامه‌های فناوری اطلاعات و کاربردهای آن در حوزه‌های حرفه‌ای‌گری، مهندسی حرفه‌ای فناوری اطلاعات و جایگاه نظام مهندسی در حوزه‌های حرفه‌ای‌گری (۳ جلسه).
 - آداب‌نامه‌های حرفه‌ای
 - مهندسی حرفه‌ای فناوری اطلاعات
 - نظمات حرفه‌ای و مهندسی
 - نظام مهندسی فناوری اطلاعات، اهداف، کارکردها و ضرورت‌ها
 - نظمات صنفی، حرفه‌ای و مهندسی فناوری اطلاعات در جهان و ایران
- حق فکری، حق مالی، حق تکثیر و حق اختراع در حوزه فناوری اطلاعات، قوانین حامی، آداب نامه‌های مکمل و آینده‌ی آن‌ها (۳ جلسه)
 - حق مالی و فکری ابداعات.
 - حق اختراق و تکثیر ابداعات
 - قوانین حامی در ایران و جهان
 - آداب‌نامه‌های حامی حقوق ابداعات
 - آینده‌ی این حقوق در جهان مجازی
- ابعاد اخلاقی جامعه اطلاعاتی و مجازی (۴ جلسه)
 - گردش آزاد اطلاعات و حقوق شهروندی
 - امنیت، شفافسازی و محترمانگی اطلاعات، آلودگی و تضمین کیفیت اطلاعات
 - آداب خلوت و حریم شخصی در رایا سپهر از جمله شبکه‌های اجتماعی
 - حریم شخصی در رایا سپهر و آینده آن
 - متافیزیک واقعیت مجازی و نقد اثرات فناوری اطلاعات
 - جامعه‌ی عربیان و مقابله با ترس از فناوری
 - زندگی دوم، جهان مجازی، تغییر الگوی ارتباطی و تبعات آن بر نظمات کلان از جمله نظمات آموزشی
 - سایتها، وب نوشته‌ها، شبکه‌های اجتماعی، نیازها و تبعات، دشواری‌ها و راه حل‌ها
 - مردم‌سالاری الکترونیکی و ابعاد آن
 - سواد بهداشت و آداب فناوری اطلاعات برای همه
- انواع تخلفات و جرائم رایانه، پلیس اینترنتی، امنیت اجتماعی و شهروندی در رایا سپهر و راه‌های مقابله (۵ جلسه).
 - بد افزارها، ویروس‌ها، کرم‌ها، روش‌ها، حفره‌ها و اشکال نفوذ
 - هکرها، کراکرها، آزاردهنده‌ها، مجرمین و تروریست‌های سایبری
 - ارزش‌های پیشگیرانه‌ی آداب فناوری اطلاعات در کاهش جرائم و تخلفات رایانه‌ای
 - حمایت از گروه‌های سنی آسیب‌پذیر در مواجهه با محتواهای رقمی آسیب‌رسان
 - قوانین جرائم رایانه‌ای در ایران و جهان و حوزه‌های فردی، اجتماعی و ملی آسیب
 - دلایل رقمی، کارشناسی رسمی فناوری اطلاعات و لزوم مشی‌های امنیتی سازمانی
 - امنیت در بنگاه‌ها، سازمان‌های عمومی، خدمات و سامانه‌های الکترونیکی و نحوه‌ی تامین آن



- نرم افزارهای متن باز، انواع مجوزهایی آن و حل دشواری‌های مالکیت ارزش‌افزای محصولات متكامل و سهم شالوده‌سازان
- حفظ امنیت با پایش گستردۀ یا حریم شخصی نامن
- انواع قوانین فناوری اطلاعات در ایران و نقد آن‌ها
- کیفیت زندگی و نقش فناوری اطلاعات و آداب فناوری اطلاعات سبز در زندگی اول و دوم رایانه‌ای و بازیافت ابزار مستهلك رایانه‌ای
- تازه‌های آداب فناوری اطلاعات (۲ جلسه)
 - بی‌طرفی شبکه
 - انسان دو زیست معاصر و واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و زندگی دوم
 - استعاره‌ی اینفورگ و انقلاب چهارم لوچیانو فلوریدی
 - اخلاق شزان (NBIC)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های عملی (فهم مطلب و حل مسئله): ۶ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۲ نمره
- آزمون‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] G. Reynolds. *Ethics in Information Technology*. 6th Edition, Cengage Learning, 2018.
- [2] L. Floridi. *Information and Computer Ethics*. Cambridge University Press, 2012.
- [3] I. V. D. Poel and L. Royakkers. *Ethics ,Technology, and Engineering: An Introduction*. 2nd Edition, WILEY-BLACKWELL, 2023.
- [4] C. E. Harris, M. S. Pritchard, M. J. Rabins, R. James, and E. Englehardt. *Engineering Ethics: Concepts & Cases*. 6th Edition, Cengage Learning, 2018.
- [5] M. W. Martin. *Ethics in Engineering*. 5th Edition, McGraw Hill, 2022.



CSE-315	تجارت الکترونیکی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Electronic Commerce	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	تحلیل و طراحی نرم افزار	دروس پیش نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

تجارت الکترونیکی به عنوان فناوری پایه در راه حل‌های الکترونیکی از آنچنان اهمیتی برخوردار است که گروهی، انواع راه حل‌های الکترونیکی را با فرض تغییر کالای مورد مبادله، گونه‌هایی از تجارت الکترونیکی می‌دانند. ضرورت درس تجارت الکترونیکی به عنوان درسی جامع در حوزه‌های بین رشته‌ای فناوری اطلاعات را می‌توان به علت نیاز به فناوری‌های متعدد در طراحی و پیاده‌سازی راه حل‌های الکترونیکی و جنبه‌های اطلاعاتی و پیکره‌های دانشی و مهارتی گسترده‌ی مرتبط جست.

سرفصل‌ها

- مفاهیم پایه تجارت الکترونیکی (۷ جلسه)
- آشنایی با مدل‌های کسب و کار در تجارت الکترونیکی
- ابزار و سازوکارهای تجارت الکترونیکی
- آشنایی با زیرساخت‌ها و فناوری‌های مرتبط به تجارت الکترونیکی
- آشنایی با روش‌های کسب درآمد در تجارت الکترونیکی
- خدمات الکترونیکی
- کسب و کار در تجارت الکترونیکی (۱۲ جلسه)
- خرده فروشی
- آشنایی با انواع حراجی‌ها و بازارهای الکترونیکی
- کسب و کار متحرک
- کسب و کار هوشمند
- کسب و کار اجتماعی
- بنگاه‌های اجتماعی
- شناخت مدل تجاری و نحوه تعریف آن
- بازاریابی و تبلیغات (۲ جلسه)
- انواع روش‌های بازاریابی الکترونیکی
- تبلیغات و ترویج الکترونیکی
- امنیت و حقوق تجارت الکترونیکی (۶ جلسه)
- سامانه‌های پرداخت الکترونیکی و امنیت در آن‌ها
- امنیت در تجارت الکترونیک
- حقوق کسب و کار الکترونیکی



- اسناد تجارت الکترونیکی

• آشنایی با مفاهیم راهبردی تجارت الکترونیکی (۲ جلسه)

- سوابق تجارت الکترونیکی (۲ جلسه)

• تجارت الکترونیکی در جهان

• تجارت الکترونیکی در ایران

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌های نظری و عملی: ۶ نمره

• آزمون‌های میان‌ترم و پایان‌ترم: ۱۲ نمره

- آزمون‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] K. C. Laudon and C. Traver. *E-commerce 2023-2024: business. technology. society.* 18th Edition, Pearson, 2024.
- [2] D. Chaffey, T. Hemphill, and D. E. bird. *Digital Business and E-Commerce Management*, 7th Edition, Pearson, 2019.
- [3] E. Turban, D. King, J. K. Lee, T. P. Liang, and D. C. Turban. *Electronic Commerce 2018: A Managerial and Social Networks Perspective*. 9th Edition, Springer, 2018.



CSE-316	مدیریت و برنامه‌ریزی راهبردی فناوری اطلاعات		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	IT Strategic Planning and Management		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	مدیریت پژوهش‌های فناوری اطلاعات		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-		دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

آشنایی اطلاعاتی-مهارتی با مباحث نظری و کاربردی مطالعات راهبردی فناوری اطلاعات در سازمان‌ها و تدوین و طراحی راه حل‌های گذار با روش‌های سازمانی بهره‌گیرنده از الگوهای مهندسی اصلاح‌پذیر از اهداف اصلی این درس است. از اهداف ثانویه درس، می‌توان به درک ضرورت ترسیم نقشه‌های معماری، و بهروزرسانی آن‌ها برای گذر از وضعیت موجود به شرایط مطلوب و فراهم‌سازی امکان یکپارچه‌سازی سامانه‌های راه حل، که پیش‌نیاز پژوهش‌های ملی نظیر دولت الکترونیکی است، اشاره کرد.

سرفصل‌ها

- مبانی و اصول پایه مدیریت برنامه‌ریزی راهبردی (۲ جلسه)
 - سیر اندیشه‌های مدیریتی، برنامه‌ریزی و ضرورت آن
 - واژه‌شناسی مدیریت و برنامه‌ریزی راهبردی
 - مفاهیم مدیریت راهبردی
- آشنایی با انواع و سطوح راهبرد (۲ جلسه)
 - انواع راهبردها از دیدگاه‌های مختلف
 - سطوح راهبرد
 - انواع راهبرد
- مدل‌های فرایند برنامه‌ریزی راهبردی (۵ جلسه)
 - چشم‌انداز و ویژگی‌های آن
 - مأموریت و ویژگی‌های آن
 - مراحل مدیریت راهبردی
 - انواع مدل‌های فرایند مدیریت و برنامه‌ریزی راهبردی
- تدوین و انتخاب راهبردها (۴ جلسه)
 - تدوین چشم‌انداز و مأموریت
 - ارزیابی محیط خارجی
 - ارزیابی محیط داخلی
 - تدوین راهبرد
 - پیاده‌سازی راهبرد



• برنامه‌ریزی راهبردی فناوری اطلاعات (۴ جلسه)

- سطوح برنامه‌ریزی راهبردی تحول دیجیتالی و ویژگی‌های عصر دیجیتال
- بررسی الزامات برنامه‌ریزی فناوری اطلاعات
- اهداف برنامه‌ریزی فناوری اطلاعات
- متداول‌بودن برنامه‌ریزی راهبردی فناوری اطلاعات
- هرم مدیریتی سازمان
- نقش CIO در سازمان
- ارزشیابی فعالیت‌ها

• همراستایی راهبردی فناوری اطلاعات و کسب‌وکار (۳ جلسه)

- تعریف همراستایی راهبردی
- بررسی ابعاد همراستایی فناوری اطلاعات و کسب‌وکار
- مدل‌های همراستایی
- بررسی مراحل همراستاسازی
- بررسی سنجش بلوغ همراستایی
- مراحل رفع عدم همراستایی

• مفاهیم معماري سازمانی فناوری اطلاعات (۲ جلسه)

- کلیات و مفاهیم معماري سازمانی
- مقایسه معماري سازمانی با روش‌های دیگر
- لایه‌های معماري سازمانی

• مقدمه‌ای بر معماري سازمانی (۸ جلسه)

- فرایند معماري سازمانی
- چارچوب‌های معماري سازمانی
- ابزارهای معماري سازمانی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۲ نمره
- آزمون‌ها: ۶ نمره
- مطالعه‌ی انفرادی آخرین فناوری‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] I. Hanschke. *Strategic IT Management: A Toolkit for Enterprise Architecture Management*. Springer, 2010.
- [2] A. M. Langer and L. Yorks. *Strategic Information Technology: Best Practices to Drive Digital Transformation*. 2nd Edition, Wiley, 2018.
- [3] S. Kotusev. *The Practice of Enterprise Architecture: A Modern Approach to Business and IT Alignment*. 2nd Edition, Svyatoslav Kotusev, 2021.
- [4] T. Iyamu. *Enterprise Architecture for Strategic Management of Modern IT Solutions*. CRC Press, 2022.

CSE-317	اندازه‌گیری و کنترل کامپیوتری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Measurement and Control	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	مدارهای الکتریکی و الکترونیکی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با انواع حسگرها و عملگرها، مدارهای رابط، تقویت‌کننده و مبدل سطح ولتاژ خروجی حسگرها و فرمان‌های اعمالی به عملگرها، مدارهای مبدل آنالوگ به دیجیتال و دیجیتال به آنالوگ، بخش پردازنده و دیگر اجزای یک سامانه کنترل کامپیوتری (دیجیتال) است.

سرفصل‌ها

- آشنایی با مفاهیم کنترل روند (۳ جلسه)

- سیستم‌های کنترل
- بلوک دیاگرام کنترل روند
- ارزیابی سیستم کنترل
- پردازش‌های آنالوگ و دیجیتال
- واحدها، استانداردها و تعاریف
- پاسخ‌زمانی حساسه
- دقت محاسبات و کمیت‌های آماری

- شکل‌دهی آنالوگ سیگنال (۴ جلسه)

- اصول اولیه‌ی شکل‌دهی آنالوگ سیگنال‌ها
- مدارهای غیرفعال
- مدارهای با تقویت‌کننده‌ی عملیاتی

- شکل‌دهی دیجیتال سیگنال‌ها (۴ جلسه)

- اصول اولیه‌ی شکل‌دهی آنالوگ سیگنال‌ها
- مبدل‌ها
- سیستم‌های جمع‌آوری اطلاعات

- حساسه‌های دما (۴ جلسه)

- مقاومت‌های فلزی
- ترمیستور
- ترموکوپل
- دیگر حساسه‌های دما



• حساسه‌های مکانیکی (۴ جلسه)

- حساسه‌های جابه‌جایی، موقعیت و وضعیت
- حساسه‌های نیرو
- حساسه‌های حرکت
- حساسه‌های فشار
- حساسه‌های جریان سیالات

• حساسه‌های نوری (۲ جلسه)

- آشکارسازهای شدت نور
- دماسنجدی از راه دور
- منابع نور

• کنترل نهايی (۳ جلسه)

- عملیات کنترل نهايی
- تبدیل سیگنال
- الکترونیک صنعتی
- فعال‌کننده‌ها
- اجزای کنترل‌کننده

• کنترل روند حالت گسسته (۲ جلسه)

- تعریف
- مشخصات سیستم
- کنترل‌کننده‌های رله‌ای و دیاگرام‌های نردنی
- کنترل‌کننده‌های منطقی قابل برنامه‌ریزی

• اصول اولیه‌ی کنترل‌کننده‌ها (۱ جلسه)

- مشخصات روند
- پارامترهای سیستم کنترل
- حالات کنترل‌کننده‌ی ناپیوسته
- حالات کنترل‌کننده‌ی پیوسته
- حالات کنترل ترکیبی

• کنترل‌کننده‌های آنالوگ (۱ جلسه)

- قابلیت‌های عمومی
- کنترل‌کننده‌های الکترونیکی
- کنترل‌کننده‌های پنوماتیکی

• کنترل‌کننده‌های دیجیتال (۲ جلسه)

- روش‌های کنترل دیجیتال
- به کارگیری کامپیوتر در کنترل روند
- مشخصات اطلاعات دیجیتال



- نرم افزار کنترل کننده
- مثال هایی از کنترل کامپیوتری

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین های نظری: ۴ نمره
- آزمون های میان ترم و پایانی: ۱۶ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] C. D. Johnson. *Process Control Instrumentation Technology*. 8th Edition, Prentice-Hall International, 2006.
- [2] A. J. Crispin. *Programmable Logic Controllers and Their Engineering Applications*. McGraw-Hill, 1990.



CSE-318	زبان‌های توصیف سخت‌افزار		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Hardware Description Languages		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	طراحی سیستم‌های دیجیتال، معماری کامپیوتر	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس آشنایی دانشجویان با ویژگی‌های مورد نیاز در زبان‌های توصیف سخت‌افزار در مقایسه با زبان‌های نرم‌افزاری، مرور و معرفی سه زبان معروف طراحی سخت‌افزار شامل VHDL، وریلگ، و سیستم‌سی، کار کردن با زبان‌های فوق و شناخت تفاوت‌های مهم بین آن‌ها در مدل‌سازی سخت‌افزار و نیز درک تفاوت‌های مدل‌سازی سخت‌افزار و مدل‌سازی سیستم با سیستم‌سی است.

سرفصل‌ها

- زبان سیستم‌سی و نحوه مدل‌سازی سخت‌افزار با آن
 - تاریخچه و روند رشد زبان سیستم‌سی
 - ماژول و اجزای آن
 - پورت و انواع آن، مفهوم سیگنال و کاربردهای آن
 - انواع روال (process) در سیستم‌سی و کاربردهای آن‌ها
 - داده‌گونه‌ها (Data Types) در سیستم‌سی، منطق دو حالت، منطق چهار حالت، داده‌گونه‌ها برای عملیات محاسباتی، داده‌گونه‌ها برای عملیات بیتی
 - Complex data types، نحوه تعریف و استفاده از struct برای سیگنال‌ها و پورت‌ها
 - روش‌های پیاده‌سازی مدارهای ترکیبی و ترتیبی با سیستم‌سی، استفاده از انواع مختلف پروسس برای این کار و تفاوت‌های آن‌ها
 - ماشین حالت و انواع میلی و مور آن، روش‌های پیاده‌سازی ماشین حالت با سیستم‌سی، توصیف ضمنی ماشین حالت، توصیف صریح ماشین حالت
 - سنتز مدل‌های سیستم‌سی، سنتز مدارهای ترکیبی، نکات مهم برای تولید مدار مورد نظر، جلوگیری از تولید Latch، سنتز مدارهای ترتیبی و سبک توصیه شده برای این کار
 - مدل با سیستم‌سی (FSMD) Finite State Machine with Datapath



- زبان VHDL و نحوه مدل‌سازی سخت‌افزار با آن
 - تاریخچه و روند رشد و نقاط قوت VHDL
 - مرور ساختار کلی زبان
 - انواع تا خیر در VHDL

- توصیف ساختاری، روش‌های اتصال در گاهها، مثل طراحی فلیپ‌فلاب، مثال طراحی ساختارهای تکراری
- نحوه‌ی پارامتری کردن طرح و تعریف پیکربندی (config)
- انواع داده‌ها، آرایه‌ها، داده‌های فیزیکی
- منطق چند مقداره و بسته‌های مربوطه IEEE
- دستورالعمل process، طراحی ماشین حالت
- زیرمجموعه‌ی قابل سنتز و سبک‌های طراحی
- مرور سریع زبان وریلاغ و مقایسه‌ی کیفی زبان‌های سیستم‌سی، VHDL و وریلاغ

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرين‌های نظری: ۳ نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۱۵ نمره
- آزمونک‌ها: ۲ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] V. A. Pedroni. *Circuit Design with VHDL*. Third Edition, MIT Press 2020
- [2] *SystemC User's Guide*. Version 2.0, SystemC Consortium, 2002.
- [3] Orhan Gazi. *A Tutorial Introduction to VHDL Programming*. Springer, 2019.
- [4] D. L. Perry. *VHDL: Programming by examples*. 4th Edition, McGraw Hill, 2002.



CSE-319	نظریه محاسبات	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Theory of Computation	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از ارائه این درس آشنایی دانشجویان با مبانی نظریه‌ی محاسبات و مفاهیم اصلی مدل‌های محاسبه‌پذیری، مسائل حل شدنی، منطق ریاضی و مقدمه‌ای بر نظریه‌ی آتماتا بر ورودی‌های نامتناهی رشتہ‌ای یا درختی است. این درس در واقع تأمین‌کننده پایه‌ی نظری لازم برای دانشجویانی است که در دوره‌های تحصیلات تكمیلی در گرایش‌های نظریه‌ی محاسبات و الگوریتم، یا روش‌های صوری در مهندسی نرم‌افزار و درستی‌یابی سیستم‌ها تحصیل می‌کنند، و همچنین منطق ریاضی لازم برای هوش مصنوعی را بنا می‌نمهد.

سرفصل‌ها

درس شامل سه بخش اصلی است:

• نظریه‌ی محاسبه‌پذیری و مقدمه‌ای بر پیچیدگی محاسبات

- مدل تورینگی محاسبه، تز تورینگ-چرج، توابع و زبان‌های تصمیم‌پذیر (بازگشته)، توابع و زبان‌های تشخیص‌پذیر (بازگشته‌یانه شمارش‌پذیر)، توابع محاسبه ناپذیر، مساله‌ی توقف، ماشین تورینگ جهانی، ماشین تورینگ چند نواری و ماشین تورینگ غیرقطعی و قضایای معادل بودن آن‌ها (۳ جلسه)
- روش‌های اثبات تصمیم‌نایابی و تشخیص‌نایابی زبان‌ها شامل روش کاهش به مساله توقف و روش کاهش تابعی (۲ جلسه)
- مقدمه‌ای بر سایر مدل‌های محاسبه (۲ جلسه)

• مدل ماشین دسترسی تصادفی (RAM) فون نیومان

- نظریه‌ی توابع بازگشته کلینی
- حساب لامبدا چرج
- سیستم‌های پست

◦ قضیه‌ی بازگشته و خود-ارجاعی (۱ جلسه)

◦ تعریف محاسباتی اطلاعات و پیچیدگی رشتہ‌ای (۲ جلسه)

◦ مقدمه‌ای بر نظریه‌ی پیچیدگی و مروری بر کلاس‌های پیچیدگی زمان و حافظه و مسائل دشوار (۳ جلسه)

• منطق ریاضی از منظر نظریه‌ی محاسبات

- منطق گزاره‌ها، نحو و معناشناصی آن، سیستم استنتاجی اصل موضوعی و قضایای صحت و تمامیت آن، قضایایی تصمیم‌پذیری منطق گزاره‌ها (۲ جلسه)

◦ منطق مرتبه اول، نحو و معناشناصی آن، قضایای فشردگی و لوون‌هایم-اسکولم (۲ جلسه)



- سیستم استنتاجی اصل موضوعی منطق مرتبه‌ی اول و قضیه‌ی صحت آن (۱ جلسه)
- قضیه‌ی گدل در تمامیت سیستم استنتاجی منطق مرتبه‌ی اول (۱ جلسه)
- قضیه چرج در تصمیم‌نایابی منطق مرتبه‌ی اول (۲ جلسه)
- سیستم‌های اصل موضوعی نظریه اعداد و قضیه ناتمامیت گودل (شکل اول و دوم) (۲ جلسه)
- مقدمه‌ای بر نظریه آtomاتا بر ورودی‌های نامتناهی
 - آtomاتای بوخی و رابین بر رشتۀ‌های نامتناهی (۲ جلسه)
 - قضایای مربوط به مکمل کردن و آزمون تهی بودن زبان آtomاتای بوخی، آtomاتای بوخی غیرقطعی، قضیه سفراء (۳ جلسه)
 - مقدمه‌ای بر رابطه مسائل تصمیم‌پذیری منطق با نظریه آtomاتا (۲ جلسه)
 - مقدمه‌ای بر آtomاتای برقی درختی (۲ جلسه)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- آزمون میان‌ترم (۲۵٪ کل نمره)
- آزمون پایان‌ترم (۴۰٪ کل نمره)
- حداقل شش سری تمرین (۲۵٪ کل نمره)
- ارزش‌یابی مستمر در کلاس شامل چند آزمونک از پیش اعلام شده (۱۰٪ کل نمره)
- گزارش و ارائه‌ی پژوهش (اختیاری حداقل ۱۵٪ نمره اضافی)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] G. Boolos, J. Burgess, and R. Jeffrey. *Computability and Logic*. 5th Edition, Cambridge University Press, 2007.
- [2] D. Kozen. *Theory of Computation*. Springer, 2006.
- [3] S. Hedman. *A First Course in Logic: An Introduction to Model Theory, Proof Theory, Computability, and Complexity*. Oxford University Press, 2004.
- [4] M. Sipser. *Introduction to the Theory of Computation*. 3rd Edition, Cengage Learning, 2012.



CSE-320		مبانی نظریه بازی‌ها	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Game Theory		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>		-	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>		۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>		۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

نظریه‌ی بازی‌ها کاربردهای وسیعی در بسیاری از حوزه‌ها دارد که مهم‌ترین آن‌ها حوزه‌های اقتصادی، کسب‌وکار، علوم اجتماعی است. به طور کلی در نظریه‌ی بازی‌ها با سیستم‌هایی شامل عامل‌های هوشمند و خودخواه سروکار داریم که هر کدام از آن‌ها بنا به مصالح خوبیش وضعیت سیستم را تغییر می‌دهند. نظریه‌ی بازی‌ها ابزار تحلیل این‌گونه از سیستم‌ها را در اختیار ما قرار می‌دهد و کمک می‌کند که بتوانیم آن‌ها را به شیوه‌ای درست و منطقی کنترل کنیم. هدف از این درس آشنایی مقدماتی با مفاهیم این نظریه و چند نمونه از کاربردهای آن در مدل‌سازی، تحلیل ریاضی و شبیه‌سازی است.

سرفصل‌ها

- بازی‌های فرم نرمال (Normal Form Games) (۴ جلسه)

- رفتار منطقی (Rational Behavior) و تابع سودمندی (Utility Function)
- تعریف بازی‌های فرم نرمال
- نقطه تعادل نش (Nash Equilibrium) ساده و ترکیبی
- مثال‌های متنوعی از بازی‌های فرم نرمال کلاسیک
- روش‌های محاسبه نقاط تعادل در بازی‌های فرم نرمال ساده

- بازی‌های فرم گسترده (Extensive Form Game) (۲ جلسه)

- تعریف بازی‌های فرم گسترده
- تعادل زیربازی کامل (Subgame Perfect Equilibrium)
- مثال‌های متنوعی از بازی‌های فرم گسترده کلاسیک
- روش‌های محاسبه نقاط تعادل در بازی‌های فرم گسترده ساده

- نظریه بازی‌های تکاملی (Evolutionary Game Theory) (۲ جلسه)

- استراتژی‌های تکاملی پایدار

- ارتباط با تعادل‌های نش

- استراتژی‌های تکاملی پایدار ترکیبی



- پارادوکس برائس (Braess Paradox) مدل‌سازی ترافیک شبکه‌ها با استفاده از نظریه بازی‌ها (۱ جلسه)

- مدل‌سازی نظریه بازی‌های ترافیک

- ترافیک نقطه‌ی تعادل

- پارادوکس برائس
- بازارهای تطابق (Matching Markets) (۲ جلسه)
 - گرافهای دوبخشی
 - تطابق کامل
 - قیمت‌های پاک‌کننده بازار
 - ارتباط با مزایده‌ها
- مدل‌سازی قدرت و چانهزنی (Bargaining) (۲ جلسه)
 - مدل‌سازی ارتباط دو انسان (راه‌کار چانهزنی نش، بازی نهایی)
 - مدل‌سازی تبادل بین دو انسان (خروجی‌های پایدار، خروجی‌های متوازن)
- طراحی مکانیزم مزایده‌های ساده (۵ جلسه)
 - تعریف مزایده و مدل‌سازی مبتنی بر نظریه بازی‌ها
 - اقسام مزایده‌ها و ارتباط آن‌ها با یکدیگر حداقل شامل مزایده آلمانی، ژاپنی، انگلیسی، اولین قیمت (First Price Auction) و دومین قیمت (Second Price Auction)
 - تحلیل مزایده دومین قیمت
 - مقدمه‌ای بر VCG و مزایده‌های جستجوی حمایت‌شده (Sponsored Search Auctions)
- مدل‌های تجارت شبکه‌ای ساده همراه با واسط (۲ جلسه)
 - قیمت‌گذاری در بازار
 - مدل‌سازی تجارت بر روی شبکه‌های واسطدار با استفاده از نظریه بازی‌ها
 - نقاط تعادل و ارتباط با مزایده‌ها
- مدل‌سازی سیگنال‌های ارتباطی و آبشارهای اطلاعاتی (۳ جلسه)
 - بازی‌های سیگنالی (Signaling Game)
 - تئوری سخن-عمل (speech-act)
 - قانون بیز و تصمیم‌گیری در شرایط عدم اطمینان
 - اعمال گله‌ای (Herding)
 - آبشارهای اطلاعاتی
- تحلیل بازار، تاثیرات شبکه‌ای (Network Effects) و بیگانگی‌ها (Externalities) (۲ جلسه)
 - تحلیل بازار بدون در نظر گرفتن تاثیرات شبکه‌ای
 - تحلیل بازار با در نظر گرفتن تاثیرات شبکه‌ای
 - دید پویا به بازارها و نقاط پایدار و ناپایدار
 - بیگانگی‌های مثبت و منفی
- انتخاب جمعی (Social Choice) و مکانیزم‌های رای‌گیری (۲ جلسه)
 - تعریف انتخاب جمعی و مکانیزم‌های رای‌گیری
 - آشنایی با مکانیزم‌های رای‌گیری معروف
 - قضیه عدم امکان ارو (Arrow's Impossibility Theorem)
- ارزش دارایی‌ها و دارایی‌های معنوی (۲ جلسه)



◦ بیگانگی‌ها و قضیه کوز (Coase Theorem)

◦ تراژدی اشتراکات

◦ دارایی معنوی

• مقدمه‌ای بر بازی‌های ائتلافی (Coalitional Game Theory) (۱ جلسه)

◦ تعریف بازی‌های ائتلافی

◦ مفهوم هسته

◦ حل چند نمونه بازی‌های ائتلافی کلاسیک

◦ مقدار شپلی (Shapely-Value)

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

• تمرين نظری: ۲۰٪ نمره

• آزمون‌ها (میان‌ترم، پایان‌ترم و آزمونک‌ها): ۸۰٪ نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] Y. Shoham and K. Leyton-Brown. *Multiagent Systems: Algorithmic, Game-Theoretic, and Logical Foundations*. Cambridge University Press, 2008.
- [2] D. Easley and J. Kleinberg. *Networks, crowds, and markets: Reasoning about a highly connected world*. Cambridge University Press, 2010.
- [3] M. J. Osborne and A. Rubinstein. *A course in game Theory*. MIT press, 1994.



CSE-321	مبانی رمزنگاری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Fundamentals of Cryptography	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	ریاضیات گستته	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس آشنایی با مبانی رمزنگاری و الگوریتم‌های پایه رمزنگاری کلاسیک و مدرن است. انتظار می‌رود دانشجو پس از این درس بتواند مفاهیم پایه رمزنگاری درک کرده و به کار گیرد. همچنین نقش رمزنگاری در امنیت سیستم‌ها بشناسد و بتواند از آن در امن سازی داده‌ها و سیستم‌ها استفاده کنند.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر امنیت: تعاریف پایه و نیازمندی‌ها
- مقدمه‌ای بر رمزنگاری و تعاریف پایه
- تاریخچه رمزنگاری و معرفی روش‌های رمزنگاری کلاسیک
- مروری بر ریاضیات رمزنگاری: تئوری اعداد و محاسبات همنهشتی
- رمزنگاری متقارن: دسته‌بندی‌ها، رمزنگاری بلوکی و جریانی، حالت‌های کاری AES و DES
- الگوریتم‌های رمزنگاری RSA و دیفی هلمن
- رمزنگاری نامتقارن: مفاهیم و نیازمندی‌ها، الگوریتم‌های SHA و MD5
- توابع درهم‌سازی رمزنگارانه: ویژگی‌های تابع درهم‌سازی امن، معرفی الگوریتم‌های RSA
- امضای دیجیتال: نیازمندی‌ها، امضای دیجیتال
- مدیریت کلید: انواع و پروتکل‌ها، استفاده از رمزنگاری عمومی برای مدیریت کلید، گواهی کلید عمومی و زیرساخت کلید عمومی

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پروژه: ۳۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] B. Schneier. *Applied Cryptography: Protocols, Algorithms and Source Code in C*. 2nd Edition, WordPress, 2012.
- [2] W. Stallings. *Cryptography and Network Security Principles and Practice*. 8th Edition, Pearson, 2020.
- [3] J. Katz and Y. Lindell. *Introduction to Modern Cryptography: Principles and Protocols*. 3rd Edition, Chapman & Hall, 2020.

CSE-322	سیستم‌های کنترل خطی		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Linear Control Systems		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	جبر خطی، سیگنال‌ها و سیستم‌ها	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با تحلیل و طراحی سیستم‌های کنترل خطی دارای بازخورد و تحلیل پایداری این سیستم‌ها در حوزه‌های زمان و فرکانس می‌باشد.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر سیستم‌های کنترل
- مدل‌های سیستم‌ها
- ویژگی‌های سیستم‌های کنترل دارای بازخورد
- ارزیابی عملکرد سیستم‌های دارای بازخورد
- پایداری سیستم‌های خطی دارای بازخورد
- روش مکان هندسی ریشه‌ها
- روش‌های پاسخ فرکانسی
- پایداری در حوزه فرکانس
- طراحی سیستم‌های کنترل دارای بازخورد

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پروژه: ۳۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

[1] R. C. Dorf and R. H. Bishop. *Modern Control Systems*. 14th Edition, Pearson Education Limited, 2022.



کارشناسی مهندسی کامپیوتر / ۱۷۳

CSE-323	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	سیگنال‌ها و سیستم‌ها
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس معرفی اصول مربوط به مکانیزم، طراحی، برنامه‌ریزی هوشمند و برنامه‌نویسی سیستم‌های رباتیکی است. تمرکز درس بر جنبه‌های مختلف مشترک بین بازوهای رباتیکی و ربات‌های سیار شامل سینماتیک، حسگرها، عملگرهای ادراک و کنترل و همچنین برخی جنبه‌های اختصاصی این دو است. این درس همراه با فعالیت‌های آزمایشگاهی است که در آن دانشجویان از طریق ربات‌های واقعی و یا شبیه‌سازی شده مبتنی بر سیستم عامل ربات (ROS) به انجام پروژه‌های عملی می‌پردازند.

سرفصل‌ها

- مقدمه: بازوهای رباتیک، ربات‌های سیار و طراحی ربات
- توصیف فضایی موقعیت ربات و تبدیلات همگن
- ربات‌های مفصل‌بندی شده
- سینماتیک مستقیم، سینماتیک معکوس
- ماتریس‌های ژاکوبی
- حسگرها: انواع حسگرها، اندازه‌گیری و کالیبراسیون
- عملگرها، درایورها و موتورها
- ادراک ربات
- مکان‌یابی و نقشه‌سازی
- برنامه‌ریزی مسیر و حرکت
- اصول و مبانی کنترل ربات، کنترل کننده‌های PID و مختصری بر کنترل کننده‌های پیشرفته‌تر
- معرفی سیستم عامل ربات ROS و یک شبیه‌ساز ربات مبتنی بر ROS

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پروژه: ۳۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌term و پایانی: ۷۰ درصد نمره



منابع علمی پیشنهادی

- [1] P. Corke. *Robotics, Vision and Control*. 3rd Edition, Springer, 2023.
- [2] R. Siegwart, I. R. Nourbakhsh, and D. Scaramuzza. *Introduction to Autonomous Mobile Robots*. 2nd Edition, MIT Press, 2011.
- [3] L. Joseph, J. Cacace. *Mastering ROS for Robotics Programming*. 3rd Edition, Packt Publishing, 2021.
- [4] M. W. Spong, S. Hutchinson, and M. Vidyasagar. *Robot modeling and control*. 2nd Edition, John Wiley & Sons, 2020.



CSE-324	مقدمه‌ای بر بیوانفورماتیک		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Introduction to Bioinformatics		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	داده‌ساختارها و الگوریتم‌ها، آمار و احتمال مهندسی	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	—	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با ضروریات تحلیل داده‌های بیوانفورماتیک است. این ضروریات شامل مروی از کلیدی‌ترین مباحث زیست‌شناسی سلولی و مولکولی، الگوریتم‌های پایه‌ای بیوانفورماتیک، روش‌های آماری و یادگیری ماشین مورد استفاده در تحلیل داده‌های زیست‌پزشکی، داده‌پایگاه‌های بیوانفورماتیک، و تحلیل عملی داده‌ها بر روی سیستم عامل لینوکس و در محیط برنامه‌نویسی R است. انتظار می‌رود دانشجویان پس از گذراندن این درس، دانش پایه‌ای لازم را برای مطالعه‌ی پژوهش‌های جدید و گذراندن سایر درس‌های این حوزه کسب کنند.

سرفصل‌ها

- مقدمه

- ضرورت یادگیری بیوانفورماتیک
- کاربردهای بیوانفورماتیک در پژوهش‌های زیست‌شناسی و پزشکی
- ضروریات زیست‌شناسی سلولی و مولکولی
 - اجزای سلول
 - ساختار DNA و تکثیر آن
 - ساختار RNA و رونویسی
 - ساختار پروتئین و ترجمه
 - تنظیم بیان ژن‌ها
 - تمایز سلولی
- آشنایی با داده‌های بیوانفورماتیک

- فناوری‌های تولید داده‌های زیستی شامل Next Generation Sequencing و Microarray
- داده‌پایگاه‌های مهم داده‌های زیست‌پزشکی
- ادغام داده‌های داده‌پایگاه‌های مختلف

- مقدمه‌ای بر روش‌های آماری
 - تحلیل تفاوت بیان ژن
 - آزمون‌های آماری
 - مقدار پی



- روش‌های اصلاح مقدار پی
- کاهش ابعاد داده‌های زیستی
- تحلیل مقدماتی داده‌های زیستی با استفاده از زبان برنامه‌نویسی R
 - مقدمه‌ای بر برنامه‌نویسی در R
 - نمایش داده‌ها در R
 - کتابخانه‌های R/Bioconductor
 - تحلیل داده‌های بیان ژنی Microarray
 - تحلیل داده‌های RNASeq
 - تحلیل داده‌های Pathway و GO
 - تحلیل GSEA
 - متانالیز داده‌ها
- آشنایی با تحلیل داده‌ها روی سرور Linux
 - ارتباط با سرور لینوکس از طریق SSH و انتقال امن فایل برنامه‌نویسی Bash در محیط لینوکس
 - نصب و به کارگیری نرمافزارهای بیوانفورماتیک به صورت مستقیم BioConda
 - آشنایی با اجرای همروند نرمافزارها
- مقدمه‌ای بر الگوریتم‌های بیوانفورماتیک
 - هم‌ردیفی توالی‌های زیستی
 - درخت‌های تبار (Phylogenetic Trees)
 - اسembly ژنوم
 - تطابق خوانده‌ها با ژنوم (Alignment)
 - پیداکردن موتیف‌ها (Motifs)
- تحلیل‌های زیست‌شناسی سیستمی
 - کاربرد معادلات دیفرانسیل
 - تحلیل تمایز
- تحلیل داده‌های ساختاری
 - آشنایی با مسئله‌های تاخوردگی RNA و پروتئین
 - اتصال پروتئین‌ها

روش ارزشیابی (پیشنهادی)



- کارگاه (۲ نمره)
- تمرین (۵ نمره)
- پروژه (۳ نمره)
- آزمون میان‌ترم (۵ نمره)

• آزمون پایان ترم (۵ نمره)

منابع علمی پیشنهادی

- [1] B. Alberts, R. Heald, K. Hopkin, A. Johnson, D. Morgan, K. Roberts, and P. Walter. *Essential Cell Biology*. 6th Edition, W. W. Norton & Company, 2023.
- [2] N. C. Jones and P. A. Pevzner. *An Introduction to Bioinformatics Algorithms*. The MIT Press, 2004.



CSE-325	کارآفرینی	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Entrepreneurship	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	برنامه‌سازی پیشرفته	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۳	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با تاریخچه، مبانی و مهارت‌های مورد نیاز برای موفقیت در فرایند کارآفرینی و مدیریت کسب و کار است.

سرفصل‌ها

- آشنایی با تاریخچه کارآفرینی، مفاهیم کارآفرینی و انواع آن
- آشنایی با انواع کسب و کار و مبانی و اصول کسب و کار
- آشنایی با مبانی بازار و مدیریت بازار
- آشنایی با داستان‌های موفقیت و شکست کارآفرینان و قهرمانان توسعه
- ارزیابی امکان‌سنجی و انتخاب ایده کارآفرینی
- آشنایی با چارچوب طرح کسب و کار
- طراحی جداول و محاسبات طرح کسب و کار
- آشنایی با مراحل ثبت و تأسیس شرکت و آشنایی با انواع شرکت‌ها
- آشنایی با مبانی کسب و کار در اقتصاد ایران و کلیات قوانین تجارت در ایران
- آشنایی با تجربیات موفق کارآفرینان ایرانی
- آشنایی با مهارت‌های کارآفرینی: کار گروهی، مدیریت منابع، مدیریت مالی، ارتباطات و نظایر آن
- برنامه‌ریزی و سازماندهی کسب و کار
- راهاندازی کسب و کار، تولید، کنترل کیفیت و کنترل هزینه‌ها
- بازاریابی، فروش و ارتباط با مشتری

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پروژه: ۳۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۷۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی



[1] محمد احمدپور داریانی، محمد مقیمی. مبانی کارآفرینی. انتشارات فراندیش، ۱۴۰۲.

[2] S. Read, S. Sarasvathy, N. Dew, and R. Wiltbank. *Effectual Entrepreneurship*. 2nd Edition, Routledge, 2016.

[3] H. Nandan. *Fundamentals of Entrepreneurship*. 3rd Edition, Phi Learning, 2013.

CSE-326	آزمایشگاه مهندسی نرم افزار	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Software Engineering Lab	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/> پایه <input checked="" type="checkbox"/>	مهندسی نرم افزار	دروس پیش نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس هم نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

این درس برای دانشجویان کارشناسی ارائه می شود و هدف از آن پرداختن به مباحث کاربردی مهندسی نرم افزار است. در این درس روش های مهندسی در قالب پروژه های عملی تجربه می شوند. کار آزمایشگاه در پنج حوزه ای اصلی مهندسی نرم افزار شامل مهندسی نیازمندی ها، تحلیل، طراحی، پیاده سازی و آزمون انجام می پذیرد. آزمایشگاه از ۱۰ جلسه سه ساعته تشکیل می شود. به هر گروه یک پروژه تخصیص داده می شود که کار خود را تا پایان ترم بر روی آن پروژه و مستندات آن انجام خواهد داد.

سرفصل ها

- معرفی درس، گروه بندی، تعیین پروژه و سایر مباحث اولیه درس
- مهندسی نیازمندی ها
- تحلیل (قسمت ۱)

- معرفی کلی بحث تحلیل و جایگاه آن نسبت به دو فعالیت مهندسی نیازمندی ها و طراحی
- پرداختن به چیستی به جای چگونگی
- نوشتمن User Story
- نمودار فعالیت سطح بالا مربوط واقعیت بخشی به موارد کاربرد
- نحوه شناسایی کلاس های تحلیل و نمودار کلاس ها
- الگوهای تحلیل (در صورت امکان، فعالیت اضافه)

• تحلیل (قسمت ۲)

- نمودار ترتیب و استفاده از آن در تحلیل
- Package Diagram
- الگوهای تحلیل (در صورت امکان، فعالیت اضافه)

• طراحی (قسمت ۱)

- معرفی کلی بحث طراحی

◦ الگوها و معیارهای GRASP: کتاب Larman فصل ۱۷ و ۲۵ بعلاوه ارائه کامل مثال ارائه شده در قسطل، نموداری این کتاب با جزئیات آن

• طراحی (قسمت ۲)

- انواع Cohesion و Coupling با ذکر مثال



◦ نمودار کلاس‌ها با همه جزئیات آن

• منبع: پوشش کامل از مطالب فصل‌های ۳ و ۵ از کتاب UML Distilled ویرایش سوم

• **پیاده‌سازی: Refactoring**

◦ معرفی بحث Refactoring

• منبع: کتاب Refactoring نوشته‌ی Martin Fowler

◦ ارائه‌ی یک مثال از کد پیاده‌سازی شده و Refactoring در آن

• منبع: پوشش کامل فصل ۱ کتاب Refactoring نوشته‌ی Martin Fowler

◦ معرفی بوهای بد در کد (Bad Smells)

• منبع: فصل ۳ کتاب Refactoring نوشته‌ی Martin Fowler

• آزمون (قسمت ۱): Unit Testing

◦ مفاهیم Unit Testing

◦ معرفی کلی چارچوب‌های موجود در این زمینه برای زبان‌ها و محیط‌های برنامه‌سازی مختلف

◦ معرفی کامل JUnit و ابزار جانبی مرتبط با آن و پشتیبانی‌های IDE‌ها از آن

◦ ارائه‌ی یک مثال از نحوه‌ی استفاده از JUnit و اجرای آن

• آزمون (قسمت ۲): ISP and PPC Testing Techniques

◦ Input Space Partitioning

◦ (Based on Source Code) Graph Based Prime Path Coverage

مدیریت پیکربندی و تغییرات

• مدیریت تغییرات

• کنترل نسخه

◦ Baseline

◦ آیتم‌های پیکربندی

◦ Repository

جلسه‌ی پایانی و جمع‌بندی

• ارائه‌های اختیاری

◦ ابزارهای مدیریت پیکربندی نرم‌افزار (Software Configuration Management Tools)

◦ ابزارهای ارزیابی پوشش آزمون به همراه ارائه‌ی یک مثال عملی (Test Coverage Tools)



منابع علمی پیشنهادی

- [1] M. Fowler. *Analysis Patterns: Reusable Object Models*. Addison-Wesley, 1996.
- [2] M. Fowler. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. 2nd Edition, Addison-Wesley, 1999.
- [3] M. Fowler. *UML Distilled*. 3rd Edition, Addison-Wesley, 2004.
- [4] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Addison-Wesley, 1995.
- [5] C. Larman. *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development*. 3rd Edition, Prentice-Hall, 2004.



CSE-327	آزمایشگاه سخت افزار		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Hardware Lab		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	آزمایشگاه معماری کامپیوتر	دروس پیش نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این آزمایشگاه تقویت و ارتقای مهارت دانشجویان در طراحی و پیاده سازی سامانه های سخت افزاری برای مسائل پر کاربرد در کشور یا جهان است. از جمله های این کاربردها می توان به سیستم های نهفته، سامانه های داده برداری و نظرات، اینترنت اشیا و سیستم های دیجیتال در حوزه های مختلف صنعتی و پزشکی اشاره کرد. بنابراین دانشجویان باید معلومات کسب شده در طول دوران تحصیل خود را در زمینه های سخت افزار و معماری کامپیوتر و سیستم عامل و برنامه نویسی در سطح سیستم را به کار بینندن، تا یک وسیله ای کارآمد برای حل یک مسئله ای واقعی را بسازند. موضوعات این آزمایشگاه ثابت نیست و پروژه محور می باشد که در طول نیمسال های مختلف ممکن است تغییر کند.

سرفصل ها

- پیاده سازی یک سیستم نمونه برداری علائم حیاتی و نظارت بیمار با گوشی تلفن همراه
- طراحی و شبیه سازی یک سامانه کنترل ترافیک
- پیاده سازی یک سامانه کنترل ورود و خروج بر اساس اثر انگشت/کارت RFID
- طراحی سامانه جایابی خودروها و اعلام وضعیت محل های پارک در پارکینگ به کمک دوربین/حسگرهای مجاورت/حسگرهای نوری ...
- تشخیص مطابقت ظاهری بدنی خودروهای وارد شده به پارکینگ با هنگام خروج آنها از جهت عدم آسیب دیدگی در طول مدت توقف با استفاده از چهار دوربین
- پیاده سازی دست کم یک کاربرد مبتنی بر اینترنت اشیا و یا سامانه های سایبر فیزیکی (Cyber Physical Systems) به کمک حسگرهای/محركهای/بوردهای در دسترس امروزی
- پیاده سازی عملی دست کم یک آزمایش «سخت افزار در حلقه» (Hardware in the loop) برای یک کاربرد پردازش سیگنال یا مشابه آن، و ترجیحاً به کمک نرم افزار Simulink/Matlab

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

ارزیابی بر اساس کیفیت انجام پروژه محوله و رعایت نکات اصلی انجام می پذیرد.



CSE-328	آزمایشگاه مدارهای مجتمع پرتراکم		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	VLSI Lab		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/>	طراحی مدارهای مجتمع پرتراکم	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
	مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این آزمایشگاه، آشنا کردن دانشجویان با ابزارهای خودکار طراحی و تحلیل تراشه‌های دیجیتال می‌باشد. دانشجویان با استفاده از این ابزار، مطالبی را که در درس طراحی VLSI آموخته‌اند مورد آزمایش قرار می‌دهند.

سرفصل‌ها

- پیاده‌سازی وارونگر و تحلیل خصوصیات مداری آن
- طراحی و شبیه‌سازی یک شمارنده‌ی ۴ بیتی با استفاده از HSpice
- پیاده‌سازی گیت NOR3 در سه منطق Domino Logic، Pseudo-NMOS، Static CMOS و بررسی آن‌ها
- تعیین اندازه‌ی گیت‌ها برای بهینه کردن سرعت یک مسیر
- طراحی یک گیت با استفاده از ابزار رسم جانمایی و درستی‌یابی آن
- آشنایی با ابزار سنتر Design Compiler و سنتز یک ضرب‌کننده‌ی ۱۶ بیتی برای بهینه کردن سرعت و مساحت
- محاسبه‌ی توان مصرفی مدار با استفاده از ابزار Power Compiler و اعمال روش Clock Gating و مقایسه‌ی توان مصرفی با توان مصرفی پیشین
- آشنایی با ابزار طراحی جانمایی (layout) خودکار SOC Encounter و طراحی جانمایی یک مدار ترتیبی ساده
- طراحی جانمایی مدار
- طراحی خودکار جانمایی مدار ضرب‌کننده‌ی ۱۶ بیتی و درستی‌یابی عملکرد آن توسط Modelsim و Hsim

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- پیش‌گزارش: ۲۵٪
- گزارش کار: ۵۵٪
- پایان‌ترم: ۲۰٪



CSE-329	آزمایشگاه کنترل کامپیوتری	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Control Lab	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/> پایه	اندازه‌گیری و کنترل کامپیوتری	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/> تخصصی	—	دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف این آزمایشگاه آشنا کردن عملی دانشجویان با ابزار، تجهیزات و نرم‌افزارهای مورد استفاده در اتوماسیون صنعتی است، به گونه‌ای که دانشجویان بتوانند در چنین محیط‌هایی نمونه‌های خودکارسازی فرایندهای تولید، مونتاژ، بسته‌بندی، نظارت و کنترل کیفیت را درک و در صورت لزوم طراحی و پیاده‌سازی کنند و یا ارتقا دهند.

سرفصل‌ها

- محرک‌ها (Actuators) مثل انواع موتور، سرو موتور و درایورها، شیر و دریچه‌های لوله (Valve)، و انواع رله و کلیدهای قطع و وصل
- آموزش چگونگی نصب و راهاندازی نرم‌افزار LabView و آشنایی با محیط کار آن
- ساخت و آزمایش یک TCP Connection در محیط LabView
- طراحی و پیاده‌سازی یک آسانسور سه طبقه در محیط LabView
- آشنایی با نرم‌افزار LogoSoft
- آشنایی با یک یا چند دستگاه کنترلر صنعتی برنامه‌پذیر (Programmable Logic Controller :PLC) پر استفاده در صنعت و زبان نردبانی (Ladder) و همین‌طور بوردهای واسط ورودی/خروجی آنالوگ، دیجیتال مبتنی بر کامپیوترهای PC صنعتی
- پیاده‌سازی چراغ راهنمایی چهار زمانه به کمک تابلوی آموزشی چراغ راهنمایی و پیاده‌سازی آن بر روی تابلوی PLC
- طراحی سیستم همزن مخازن به کمک تابلوی آموزشی و پیاده‌سازی آن بر روی تابلوی PLC
- طراحی و پیاده‌سازی سیستم آسانسور در محیط نرم‌افزار LogoSoft
- آشنایی با برنامه‌نویسی سطح بالاتر اتوماسیون به زبان یا با الگوی 7 یا Grafset Step 7

منابع علمی پیشنهادی

- [1] G. Dunning. *Introduction to Programmable Logic Controller*. 3rd Edition, Thompson, 2017.
- [2] F. D. Petruzzella. *Programmable Logic controllers*. 6th Editoin, McGraw-Hill Education, 2023.
- [3] C. T. Jones. *STEP 7 programming made easy in LAD, FBD, and STL: A practical guide to programming S7-300/S7-400 Programmable logic Controllers*. Patrick-Turner Publishing, 2013.
- [4] R. D. Rosandich. *Fundamentals of Ladder diagram programming*. EC & M Books, 1999.
- [5] J. Travis and J. Kring. *LabVIEW for Everyone: Graphical Programming Made Easy and Fun*. 3rd Edition, Prentice Hall, 2006.

CSE-330	کارگاه رباتیک	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Robotics Workshop	عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/> پایه <input type="checkbox"/>	مقدمه‌ای بر رباتیک	دروس پیش‌نیاز:
عملی <input checked="" type="checkbox"/> تخصصی <input type="checkbox"/>	-	دروس همنیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/>	۱	تعداد واحد:
مهارتی <input type="checkbox"/>	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف اصلی درس کارگاه ساخت ربات مجهز کردن دانشجویان به دانش عملی در حوزه ساخت و برنامه‌ریزی ربات‌های متحرک خودگردان با محوریت یکی از انواع ربات‌های متحرک زمینی و یا پهپادها است. در طول این درس، دانشجویان با استفاده از سیستم عامل رباتیک (ROS) و کیت‌های خانواده جتسون شرکت انوی‌دیا، درگیر مباحث عملی و نظری مختلفی از جمله مدل‌سازی، سینماتیک، دینامیک، شبیه‌سازی، تخمین مکان و حرکت، برنامه‌ریزی حرکت و یادگیری ماشین در رباتیک خواهند شد. دوره با تأکید بر تلفیق بین مژویی بر مباحث نظری و پروژه‌های عملی، به دانشجویان این امکان را می‌دهد تا مهارت‌های عملی در زمینه توسعه فناوری‌های پایه رباتیک را کسب کنند و آمادگی لازم جهت مواجهه با چالش‌های مختلف در حوزه مهندسی رباتیک را به دست آورند.

سرفصل‌ها

- مقدمه: بررسی ساختار کارگاه، معرفی رباتیک و انواع ربات‌ها، پروتکل‌های ایمنی در کارگاه
- ابزارهای توسعه و ساخت ربات: معرفی ROS و کیت توسعه NVidia Jetson، اجزاء ربات: حسگرها، عملگرها، مونتاژ اولیه ربات
- مدل‌سازی و سینماتیک: اصول مدل‌سازی ربات، سینماتیک، دینامیک و شبیه‌سازی، استفاده از شبیه‌ساز برای تجزیه و تحلیل رفتار ربات
- ادغام حسگر و بصری‌سازی داده: ادغام و پیکربندی حسگرها: دوربین‌های استریو، لیدار، INS، سونار و غیره، بصری‌سازی داده
- تخمین و موقعیت‌یابی: تکنیک‌های فیلتر کردن، RANSAC و روش‌های شناسایی مکان، اصول موقعیت‌یابی
- معرفی SLAM: اصول و کاربردها، پیاده‌سازی در ROS
- برنامه‌ریزی و ناوبری: الگوریتم‌های مسیریابی و ناوبری، پیاده‌سازی و آزمایش سیستم‌های ناوبری در محیط‌های شبیه‌سازی
- یادگیری ماشین در رباتیک: کاربردهای یادگیری ماشین در رباتیک، ادراک محیط با یادگیری عمیق، مقدمه‌ای بر یادگیری تقویتی
- توسعه هر یک از ماژول‌ها به صورت عملی بر روی ربات واقعی و یا در محیط شبیه‌سازی: مبتنی بر ربات متحرک زمینی و یا پهپاد
- راه اندازی کامل ماژول‌ها بر روی ربات و برگزاری مسابقه بین دانشجویان دوره



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- تمرین‌ها و پژوهش: ۷۰ درصد نمره
- آزمون‌های میان‌ترم و پایانی: ۲۰ درصد نمره
- گزارش کتبی: ۱۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

[1] J. Cacace and L. Joseph. *Mastering ROS for Robotics Programming*. 3rd Edition, Packt Publishing, 2021.



CSE-331	کارگاه ساخت بازی‌های رایانه‌ای	عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Computer Game Development Workshop	عنوان درس به انگلیسی:
<input type="checkbox"/> نظری <input type="checkbox"/> پایه	—	دروس پیش‌نیاز:
<input checked="" type="checkbox"/> عملی <input type="checkbox"/> تخصصی	مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای	دروس هم‌نیاز:
<input type="checkbox"/> نظری-عملی <input checked="" type="checkbox"/> اختیاری	۱	تعداد واحد:
<input type="checkbox"/> مهارتی	۴۸	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف اصلی کارگاه ساخت بازی‌های رایانه‌ای آشنایی دانشجویان با برنامه‌نویسی بازی‌های رایانه‌ای و ورود به بازار کار این صنعت به عنوان برنامه‌نویس است. این درس به عنوان مکمل و واحد عملی درس مبانی ساخت بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده و طی آن دانشجویان با مفاهیم عملی برنامه‌نویسی بازی با موتور یونیتی آشنا شده و همچنین ساخت یک بازی رایانه‌ای موبایلی، را تجربه خواهند کرد.

سرفصل‌ها

- کار با محیط موتور بازی سازی یونیتی
 - یادگیری برنامه‌نویسی در یونیتی
 - آشنایی با ویرایشگر یونیتی
 - طراحی ساختار پروژه و انتخاب معماری برای آن
 - ساخت اجسام صلب و کلایدر با استفاده از محاسبات فیزیک یونیتی
 - دوربین و مدیریت آن در موتور یونیتی
 - نورپردازی و سایهزنی محیط
 - آشنایی و کار عملی با سیستم پویانمایی موتور یونیتی
 - واسط کاربری در موتور بازی
 - آشنایی با سیستم ذرات
 - اسکرپت‌نویسی در محیط یونیتی
 - اشیا برنامه‌پذیر (Scriptable)
 - مدیریت وابستگی‌های پروژه در یونیتی
 - کار عملی با مفاهیم کوروتین و Prefab
 - طراحی خط لوله بیلد گرفتن پروژه
 - تعدیف بهره‌گیری و سادهسازی، یک بازه، ممایله، به صورت تتم



روش ارزشیابی (ییشنها دی)

- تمرين‌ها و پروژه: ۷۰ درصد نمره
 - آزمون بایانی: ۲۰ درصد نمره

• گزارش کتبی: ۱۰ درصد نمره

منابع علمی پیشنهادی

- [1] N. A. Borromeo. *Hands-On Unity 2020 Game Development*. Packt Publishing, 2020.
- [2] P. Doran. *Unity 2022 Mobile Game Development*. 3rd Edition, Packt Publishing, 2022.
- [3] J. Chen. *Game Development with Unity for .NET Developers: The ultimate guide to creating games with Unity and Microsoft Game Stack*. Packt Publishing, 2022.



دروس مهارتی-اشغال‌پذیری



CSE-100	آشنایی با صنعت کامپیوتر (کاربینی)		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Introduction to Computer Industry		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> پایه		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> تخصصی		دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> اختیاری	۱	تعداد واحد:
	<input checked="" type="checkbox"/> مهارتی	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف اصلی این درس، آشنایی دانشجویان با صنعت مهندسی کامپیوتر و چشم‌انداز فرصت‌های شغلی موجود در این حوزه است. دانشجویان در این درس ضمن آشنایی بیشتر با ابعاد مختلف رشته مهندسی و علم کامپیوتر، با روندها و تحولات بازار کار در زمینه مهندسی کامپیوتر و زمینه‌های شغلی موجود در این صنعت آشنا می‌شوند.

سرفصل‌ها

- مقدمه و آشنایی با رشته مهندسی و علم کامپیوتر

 - معرفی رشته مهندسی و علم کامپیوتر

 - بسته‌ها و زنجیرهای درسی مربوط به این رشته

 - نقش و اهمیت مهندسی کامپیوتر در دنیای امروز

- تحولات اخیر و روندهای آینده در مهندسی و علم کامپیوتر

 - بررسی فناوری‌های نوظهور (اینترنت اشیاء، بلاک‌چین، رایانش ابری)

 - روندهای آینده در حوزه کامپیوتر (هوش مصنوعی، یادگیری ماشین، علوم داده)

 - تأثیر این تحولات بر زندگی روزمره و صنعت

- چشم‌انداز فرصت‌های شغلی در صنعت کامپیوتر

 - معرفی فرصت‌های شغلی در کشور

 - بررسی مسیرهای شغلی مختلف

 - مهارت‌های مورد نیاز بازار کار و نحوه آماده‌سازی برای مشاغل مختلف

- مطالعه موردهای موفقیت و تجربیات حرفه‌ای

 - بررسی نمونه‌های موفقیت در پروژه‌های کامپیوترا

 - مطالعه تجربیات حرفه‌ای مهندسان کامپیوتر

 - تحلیل چالش‌ها و راهکارهای موجود در این زمینه

- تحول دیجیتال و تاثیر آن بر بهره‌وری

 - مفهوم تحول دیجیتال و نقش آن در صنایع مختلف

 - تاثیر فناوری‌های دیجیتال در بهبود فرآیندها و افزایش بهره‌وری

 - بررسی نمونه‌های واقعی از تحول دیجیتال در شرکت‌ها

- سمینارهای شغلی



- برگزاری سمینارهای شغلی با حضور کارآفرینان و صنعتگران موفق
- تجربه‌های حرفه‌ای و داستان‌های موفقیت از زبان صنعتگران
- پاسخ به سوالات دانشجویان و مشاوره شغلی
- بازدید از شرکت‌ها
 - برنامه‌ریزی و اجرای بازدیدهای صنعتی (حداقل ۸ ساعت)
 - آشنایی با محیط کاری و فرآیندهای شرکت‌های موفق و دانشبنیان
 - گفتگو با مدیران و متخصصان شرکت‌ها و کسب تجربیات

روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- شرکت در جلسات و بازدیدها: ۳۰ درصد نمره
- مشارکت دانشجو در فعالیت‌های کلاسی: ۷۰ درصد نمره



CSE-150	مهارت‌های نرم شغلی		عنوان درس به فارسی:
نوع درس و واحد	Soft Skills		عنوان درس به انگلیسی:
نظری <input checked="" type="checkbox"/>	پایه <input type="checkbox"/> برنامه‌سازی پیشرفته		دروس پیش‌نیاز:
عملی <input type="checkbox"/>	تخصصی <input type="checkbox"/> –		دروس هم‌نیاز:
نظری-عملی <input type="checkbox"/>	اختیاری <input type="checkbox"/>	۲	تعداد واحد:
	مهارتی <input checked="" type="checkbox"/>	۳۲	تعداد ساعت:

هدف کلی

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با مجموعه‌ای از موضوعات و مهارت‌هایی است که به طور مستقیم بر بهبود عملکرد فرد در محیط کار و تعاملات حرفه‌ای مؤثر است. تمرکز اصلی درس بر توسعه مهارت‌های شخصی و تیمی در راستای اثربخشی سازمانی و حرفه‌ای با تاکید بر انجام تمرین‌های عملی است.

سرفصل‌ها

- مقدمه‌ای بر مهارت‌های نرم

- تعریف مهارت‌های نرم و تفاوت آن‌ها با مهارت‌های سخت
- اهمیت مهارت‌های نرم در محیط کار
- معرفی کلی موضوعات درس

- ارتباطات مؤثر

- اصول ارتباطات کلامی و غیرکلامی
- تکنیک‌های گوش دادن فعال
- روش‌های بهبود ارتباطات کتبی و شفاهی

- کار تیمی و همکاری

- مزایای کار تیمی
- نقش‌ها و مسئولیت‌های تیمی
- روش‌های حل تعارضات در تیم

- مدیریت زمان و برنامه‌ریزی

- تکنیک‌های مدیریت زمان
- روش‌های اولویت‌بندی وظایف
- ابزارهای برنامه‌ریزی و زمان‌بندی

- حل مسئله و تفکر انتقادی

- فرآیند حل مسئله
- مهارت‌های تفکر انتقادی و تحلیلی
- روش‌های تصمیم‌گیری مؤثر

- خلاقیت و نوآوری



- تفکر خلاق و تکنیک‌های تحریک خلاقیت
- نوآوری در محیط کار
- مدیریت تغییر و پذیرش نوآوری
- رهبری و مدیریت
 - ویژگی‌های یک رهبر مؤثر
 - سبک‌های رهبری
 - توسعه مهارت‌های رهبری
- مذاکره و تاثیرگذاری
 - اصول و تکنیک‌های مذاکره
 - روش‌های تاثیرگذاری بر دیگران
 - مهارت‌های مصاحبه شغلی
- هوش هیجانی
 - شناخت و مدیریت احساسات
 - اهمیت هوش هیجانی در محیط کار
 - تکنیک‌های بهبود هوش هیجانی
- مهارت‌های بین‌فردي
 - روابط حرفه‌ای و نحوه برقرار کردن آنها
 - تکنیک‌های شبکه‌سازی
 - توسعه ارتباطات پایدار و مؤثر
- مدیریت استرس
 - عوامل ایجاد استرس در محیط کار
 - تکنیک‌های مقابله با استرس
 - ایجاد تعادل بین کار و زندگی شخصی
- اخلاق حرفه‌ای و مسئولیت‌پذیری
 - اصول اخلاق حرفه‌ای
 - مسئولیت‌های اجتماعی و حرفه‌ای
 - نقش اخلاق در موفقیت شغلی
- ارزیابی و بازخورد
 - اهمیت ارزیابی و بازخورد در توسعه فردی و حرفه‌ای
 - روش‌های ارائه و دریافت بازخورد سازنده
 - پیگیری و بهبود مداوم
- آمادگی برای آینده
 - تنظیم اهداف شغلی و حرفه‌ای
 - روش‌های خودآگاهی و توسعه فردی
 - برنامه‌ریزی برای یادگیری مدام‌العمر



روش ارزشیابی (پیشنهادی)

- پروژه‌های عملی: ۳۰٪
- کارهای کلاسی و تمرین‌ها: ۲۰٪
- آزمون‌های کتبی: ۲۰٪
- ارائه‌های شفاهی: ۱۰٪
- خودارزیابی و بازخورد سایر دانشجویان: ۱۰٪
- حضور و مشارکت فعال: ۱۰٪

منابع علمی پیشنهادی

- [1] D. A. Whetten and K. S. Cameron. *Developing Management Skills*. 10th Edition, Pearson, 2019.
- [2] L. Thompson. *Making the Team: A Guide for Managers*. 6th Edition, Pearson, 2017.

