**اهداف انجمن علمي كامپيوتر:**

۱- تشکیل کلاسهای آموزشی مورد نیاز دانشجویان

2- اخذ مطالب علمی، آموزشی، کاربردی و ... و اطلاع رساني به دانشجويان

3- برگزاری جلسات هفتگی یا دو هفته در میان

4- برگزاری مسابقات علمی و اردوهای علمی

5- راهنمایی و مشاوره در امور درسی دانشجویان

6- برگزاري سخنراني و همايش داخلي

7- تشکیل تیم ACM و GameوRoboticو ... در دانشکده

8- انجام امورات علمی در سطح دانشکده

**اعضا انجمن علمی دوره نهم :**

1. **عماد آقاجانی**
2. **علیرضا صحاف**
3. **مسعود جلیلی**
4. **محمد غضنفری**
5. **مهدی خراطی زاده**

**اقدامات انجام شده توسط انجمن علمی دوره نهم :**

**برگزاری کلاس های :**

**PIC**: به منظور آشنایی دانشجویان رشته کامپیوتر و بخصوص دانشجویان گرایش سخت افزار با میکروکنتلر ها و آمادسازی آنها برای بازارکار، این دوره برگزار گردید. با توجه به جامع بودن و عملی بودن مباحث ، این دوره با استقبال گرم دانشجویان گرایش سخت افزار و جمعی از دانشجویان سایر رشته ها روبرو شد.

**Matlab**: این دوره در دو سطح مقدماتی و پیشرفته برگزار گردید. این دوره ها بصورت عملی و با حضور دانشجویانی از سایر رشته ها برگزار گردید.

**دوره LPI**: برای برگزاری کلاسهای آموزشی پیشرفته لینوکس توسط شرکت آنیسا ثبت نام های اولیه انجام شده است. این کلاسها در تابستان سال 1390 برگزار خواهد شد. مدت دوره 48 ساعت است که به صورت کلاسهای 4 ساعته در 6 هفته برگزار می شود.

**ACM**: کانتست های هفتگی Online در دو سطح مقدماتی و پیشرفته به منظور آمادگی دانشجویان علاقه مند و استعداد یابی برای تشکیل تیم های آتی دانشگاه برگزار شد.

**Network**: این دوره به دلیل عدم استقبال دانشجویان ، لغو گردید.

**C++:** در این دوره آموزشی 10 جلسه آموزش زبان برنامه نویسی C++ توسط خود اعضای انجمن علمی برگزار گردید. هدف از این دوره آشنایی دانشجوبان کامپیوتر ورودی سال 89 با این زبان و رفع کمبود های آنها در این حوزه بود که با استقبال گرم اساتید و دانشجویان جدید الورود همراه بود.

**نخستین همایش بازی سازان ایرانی(GDC):** این همایش به مدت سه روز با همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و انجمن علمی دانشکده کامپیوتر در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد . در این همایش تمامی شرکت های مطرح در زمینه ی صنعت بازی سازی مشارکت داشتند و به تبادل جدیدترین دستاوردهای روز این صنعت با یکدیگر پرداختند. به طور میانگین در این همایش روزانه 300 نفر حضور داشتند و حضور در آن برای دانشجویان علم و صنعت رایگان بود.

**برگزاری کلاس بازی سازی:** به منظور انتقال دانش فنی ساخت بازیهای رایانه ای اقدام به برگزاری 24 ساعت کلاس فنی ساخت بازیهای رایانه ای نمودیم. تدریس در این کلاس ها توسط تیم سازنده‌ی بازی میرمهنا یکی از برترین تیم های بازی سازی در ایران صورت گرفت و حدود 20 نفر دانشجو در آن شرکت نمودند.

**بازدید از شرکت فراسو** : در راستای آشنایی دانشجویان با صنعت کشور و بازار کار ، این برنامه با حضور 40 تن از دانشجویان دانشکده مهندسی کامپیوتر، با حضور دکتر مشحون در آذر ماه سال 1389 برگزار گردید. در این بازدید که با استقبال گرم مسئولین شرکت فراسو همراه بود، دانشجویان با چرخه تولید سخت افزار های کامپیوتری و جایگاه این رشته در آینده این صنعت آشنا شدند.

**پخش فيلم علمی :** در این جلسات ، هر هفته چند فیلم کوتاه ( مجموعا 30 دقیقه) در رابطه با مباحث مرتبط به رشته کامپیوتر و تکنولوژی های جدید نمایش داده شد . یکی از اهداف این برنامه ایجاد حس خلاقیت در بین دانشجویان است. این جلسات به طور میانگین با حضور 25 دانشجو برگزار گشت.

**جشن معارفه ورودی های 89:** این مراسم با هدف آشنایی ورودی های جدید با اعضای انجمن علمی و معرفی برنامه های آتی انجمن برگزار گردید. همچنین در این مراسم یک موس بیسیم به رسم یادبود به دانشجویان جدیدالورود اهدا گردید.

**C#:** در این دوره دانشجویان با مبانی و مفاهیمم اولیه زبان برنامه نویسی c# آشنا گشتند.

**Robotic:** این دوره به منظور آشنایی علاقه مندان به حوزه روباتیک با مفاهیم اولیه روباتیک توسط خود اعضای انجمن تشکیل گردید. هدف از این دوره استعدادیابی برای تشکیل تیم دانشکده ای روباتیک بود.

همچنین انجمن علمی نرم افزار های مورد نیاز دانشجویان را به صورت رایگان در اختیار افراد متقاضی قرار داد.

**شرکت در مسابقات و جشنواره ها :**

**Iran Open 2011**: کسب مقام سوم در رشته 2Dsimulationدر مسابقات آزاد روباتیک.

**مسابقات منطقه ای ACM آسیا** : کسب مقام پنجم دانشگاهی در مسابقات منطقه ای آسیا( دانشگاه صنعتی شریف) در آذرماه سال 1389.

**تشکیل تیم های :**

**روباتیک** : این تیم با حضور جمعی از دانشجویان علاقه مند به این حوزه از دی ماه 1389 فعالیت خود را آغار کردند.

**گیم** : این تیم خودجوش فعالیت خود را از تابستان 1389 در عرصه صنعت Game آغار کرد. این تیم تاکنون موفقق به ساخت چند بازی کوچک از جمله Dark Cube گشته. در ادامه این تیم هم اکنون بر روی یک پروژه بزرگ مشغول به کار است که در مراحل میانی آن به سر میبرد.

sd