

دانشکدهٔ مهندسی و علوم کامیبوتر

فرم شناسنامهٔ طرح پیشنهادی پایاننامه کارشناسی ارشد

ينو ان

	وان
لورم ایپسوم متن ساختگی	فارسی
Lorem ipsum dolor sit amet	انگلیسی
رهای مسئله	۱. ورودیها و خروجی
لورم ایپسوم متن ساختگی	ورودىهاى مسئله
Lorem ipsum dolor sit amet	خروجيهاي مسئله
Dat)ای که قرار هست استفاده شود لورم ایپسوم	۲. مجموعه داده (aset ندارم □ دارم ☑ اسامی مجموعه داده:
ى گذشته	۳. پیادهسازی از کارها
	ندارم □ دارم ☑
با شماره استفاده شده در بخش مراجع، در این قسمت قید نمایید: لورم ایپسوم	مرجع را بطور کامل ب
تصویب شده: لورم ایپسوم	 ۴. ادامه کار آزمایشگاه نیست است □ عنوان پایاننامه قبلی
	۵. معیارهای ارزیابی - نمیدانم □ میدانم ☑
ی که میتوان صحت خروجی طرح شما را سنجید، لیست نمایید: لورم ایپسوم	معیارها یا متریکهای

۶. مقایسه روش پیشنهادی با کارهای گذشته

دلیل عدم مقایسه با کارهای گدشته را شرح دهید:	
با كدام مرجع كار خود را مقايسه مىكنيد: لورم ايپسوم متن ساختگى با توليد سادگى نامفهوم از صنعت چاپ و با استفاده از طراحان گرافيك است.	مىتوانم مقايسه كنم 🗹

۷. سه مرجعی که طرح شما به آن نزدیک میباشد یا بر گرفته از آنهاست مراجع، در این قسمت قید نمایید): مراجع را لیست نمایید (مرجع را بطور کامل با شماره استفاده شده در بخش مراجع، در این قسمت قید نمایید):

لورم ایپسوم متن ساختگی با تولید سادگی نامفهوم از صنعت چاپ و با استفاده از طراحان گرافیک است. چاپگرها و متون بلکه روزنامه و مجله در ستون و سطرآنچنان که لازم است و برای شرایط فعلی تکنولوژی مورد نیاز و کاربردهای متنوع با هدف بهبود ابزارهای کاربردی میباشد. کتابهای زیادی در شصت و سه درصد گذشته، حال و آینده شناخت فراوان جامعه و متخصصان را می طلبد تا با نرم افزارها شناخت بیشتری را برای طراحان رایانه ای علی الخصوص طراحان خلاقی و فرهنگ پیشرو در زبان فارسی ایجاد کرد. در این صورت می توان امید داشت که تمام و دشواری موجود در ارائه راهکارها و شرایط سخت تایپ به پایان رسد وزمان مورد نیاز شامل حروفچینی دستاوردهای اصلی و جوابگوی سوالات پیوسته اهل دنیای موجود طراحی اساساً مورد استفاده قرار گیرد.

۸. ده مرجع مرتبط با عنوان/موضوع طرح که حداقل هشت مورد در بازه سه سال گذشته باشند مراجع را لیست نمایید (مرجع را بطور کامل با شماره استفاده شده در بخش مراجع، در این قسمت قید نمایید):

لورم ایپسوم متن ساختگی با تولید سادگی نامفهوم از صنعت چاپ و با استفاده از طراحان گرافیک است. چاپگرها و متون بلکه روزنامه و مجله در ستون و سطرآنچنان که لازم است و برای شرایط فعلی تکنولوژی مورد نیاز و کاربردهای متنوع با هدف بهبود ابزارهای کاربردی میباشد. کتابهای زیادی در شصت و سه درصد گذشته، حال و آینده شناخت فراوان جامعه و متخصصان را می طلبد تا با نرم افزارها شناخت بیشتری را برای طراحان رایانه ای علی الخصوص طراحان خلاقی و فرهنگ پیشرو در زبان فارسی ایجاد کرد. در این صورت می توان امید داشت که تمام و دشواری موجود در ارائه راهکارها و شرایط سخت تایپ به پایان رسد وزمان مورد نیاز شامل حروفچینی دستاوردهای اصلی و جوابگوی سوالات پیوسته اهل دنیای موجود طراحی اساساً مورد استفاده قرار گیرد.