

فصلنامه علمی - تخصصی کامپیوتر / آموزش گدۀ فنی و حرفه ای دختران مراغه فاطمه الزهرا (س)
سال دوم / شماره چهارم / تابستان ۹۸

مهارت

کسب و کار

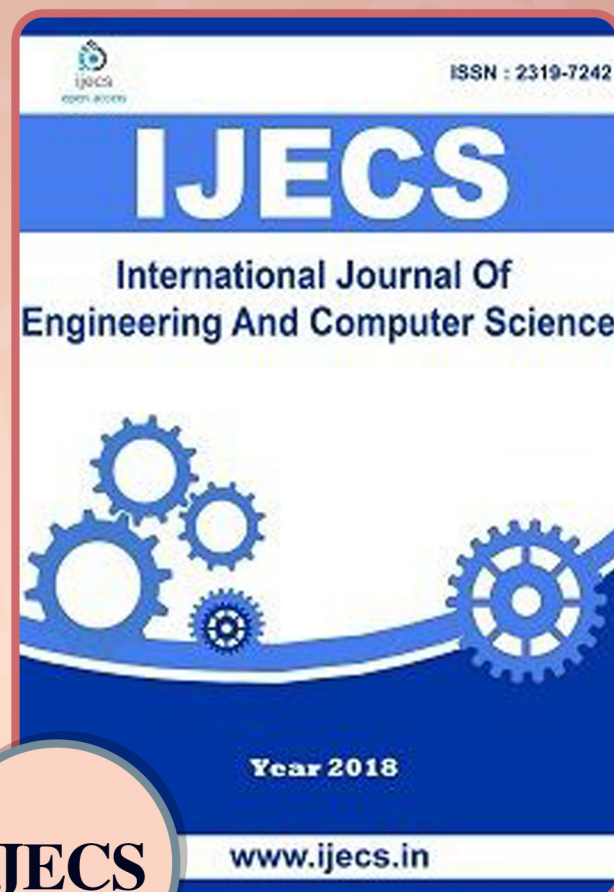
فرآیند

START UP

فارکس

استارت آپ چیست؟

دنیای کتاب



IJECS

ژورنال بین المللی مهندسی و
علوم کامپیوتر (خارج از ایران)

IJWR

ژورنال وب پژوهش (ایران)

الحسين
عليه السلام
سيدنا

السيد علي بن الحسين
عليه السلام

وَعَلَى عَلِيِّ بْنِ الْحُسَيْنِ عَلَيْهِ السَّلَامُ
وَعَلَى إِصْحَابِهِ عَلَيْهِ السَّلَامُ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



مقام معظم رهبری (مدظله العالی)

این آموزشگاه های فنی و حرفه ای باید توسعه یابند. کشور به موازات نیاز به علم، به پنجه های کار آمد هم نیاز دارد.

فهرست

- ۵ سخن سردبیر
- ۶ گزارش تصویری
- ۸ اخبار تکنولوژی
- ۱۰ استارت آپ چیست؟
- ۱۴ کارآفرینی نوپا (استارت آپ)
- ۱۶ فارکس - قسمت اول
- ۱۸ دنیای کتاب
- ۲۰ در جست و جوی کار - بخش سوم
- ۲۲ دریایی از اطلاعات به اسم ویکی پدیا
- ۲۳ آشنایی با اصطلاحات کامپیوتری
- ۲۴ system idle process چیست؟
- ۲۶ مصاحبه
- ۲۸ معرفی ابزار ضد جاسوسی و هک Sandboxie
- ۲۹ جرایم رایانه ای
- ۳۰ دانشجویان برتر

ارتباط با ما:

پست الکترونیکی: Technoup.maragheh@gmail.com

آدرس: مراغه - شهرک ولیعصر - کوی دانشگاه - آموزشگاه فنی و حرفه ای دختران فاطمه الزهرا (س) مراغه



صاحب امتیاز:

آموزشگاه فاطمه الزهرا مراغه

مدیر مسئول:

الناز آشنا

سردبیر:

پریرسا مردانی

همکاران تحریریه در این شماره:

سهیلا مقدم تبریزی / الهام معمارباشی

الناز آشنا / پریرسا مردانی / مریم زراهنی

شهلا حسین زاده / سمیه پور زین العابدین / پریرسا رنجبر

فاطمه محمدی / مریم سلطانی / مریم یزدانی

کوثر فتح اله زاده / ایلغار ساعد / ریحانه فتح اله زاده

اسماء علوی / مریم زاهدی

صفحه آرایی:

پریرسا مردانی

ایده پرداز و طراح جلد:

ایلغار ساعد / مریم خواجه لویی

ویراستار:

ژیلا درخشان فرد

سخن

سردبیر

سپاس بیکران خدای مهربان را که همیشه به ذات مقدس او امید بسته‌ایم. در ابتدا بر خود واجب می‌دانم انتساب سرکار خانم مهندس خبازی به سمت ریاست آموزشکده فنی و حرفه‌ای دختران فاطمه‌الزهر (س) را تبریک عرض نمایم و آرزو مندم در سایه دلسوزی‌های ایشان شاهد پیشرفت هر چه بیشتر این مجموعه باشیم.

"استارت‌آپ" واژه‌ای که این روزها زیاد به گوش می‌رسد. کسب و کارهای جدید برای رفع نیازهای عادی بشر. دنیای بسیار بزرگ که می‌توان با ایده‌های ناب و شتاخت اصول و قواعد آن به پیشرفت رسید. در پرونده ویژه این شماره سعی کرده‌ایم با بیان مفاهیم ابتدایی استارت‌آپ، راهنمای کوچکی برای راه‌اندازی یک استارت‌آپ ارائه دهیم. شما را به خواندن این شماره از مجله دعوت می‌کنیم و همچنین منتظر نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما همراهان عزیز هستیم.

سردبیر
پریسا مردانی

گزارش تصویری از اقدامات فرهنگی در سال ۹۸

تهیه: امور فرهنگی - مریم زراهنی

برپایی نمایشگاه صنایع دستی به مناسبت روز جهانی صنایع دستی

اجرای طرح پویش همگانی آموزش توسط اعضای انجمن علمی کامپیوتر برای دانش آموزان بنیاد کودک



شرکت در برنامه هم اندیشی رسالت دانشگاهیان در گام دوم انقلاب با سخنرانی حضرت حجت الاسلام و المسلمین حاج آقا ابراهیم زاده مسئول محترم نهاد نمایندگی رهبری دانشگاه آزاد در استان آ.شرقی ۹۸/۰۴/۰۳

مراسم گرامیداشت ولادت حضرت معصومه (س) و روز دختر با حضور و تقدیر از فرزندان دختر کارکنان ۹۸/۰۴/۱۵



کارگاه آموزشی دو روزه پیشگیری از اعتیاد ۹۸/۰۴/۱۸ و ۹۸/۰۴/۱۹





برگزاری کارگاه آموزشی به مناسبت روز عفاف و حجاب
۹۸/۰۴/۲۲



برگزاری مراسم دعای توسل به مناسبت ولادت امام رضا (ع)
و دهه کرامت ۹۸/۰۴/۲۴



شرکت در دوره بازآموزی کارشناسان فرهنگی استان آشرقی
۹۸/۰۴/۲۵



آیین تکریم سرکار خانم دکتر فتحی رضائی و معارفه سرکار خانم مهندس خبازی
با حضور جناب آقای دکتر بهشتی و هیئت همراه ۹۸/۴/۳۱



مراسم دعای توسل و زیارت عاشورا به مناسبت فرارسیدن ماه محرم
به همراه صرف صبحانه ۹۸/۰۶/۱۰



هارد دیسک ۲۰ ترابایتی وسترن دیجیتال تا سال ۲۰۲۰ به بازار عرضه می شود



وسترن دیجیتال در ماه های آتی، هارد دیسک ۲۰ ترابایتی را معرفی و سال ۲۰۲۰ (اوایل سال ۱۳۹۹ شمسی) به بازار عرضه می کند. این هارد دیسک بیشترین ظرفیت هارد دیسک جهان محسوب می شود و ۶۵۰ UltraStar DC HD نام گذاری شده است. برای عرضه ی چنین ظرفیتی، از گاز هلیوم و فناوری SMR host-managed استفاده می کنند. یکی از معایب این فناوری این است که نیازمند اصلاح نرم افزار سیستمی دارد و نمی تواند به سادگی جایگزین هارد دیسک های سنتی شود. هنوز قیمت و تاریخ عرضه ی دقیق هارد دیسک های جدید اعلام نشده و انتظار می رود چنین هارد درایوهایی در مراکز داده ی ابری و مراکز داده هایی با مقیاس بزرگ همچون آمازون، گوگل، مایکروسافت و علی بابا استفاده شود.

منبع: zoomit

پریسا رنجبر - دانشجوی کاردانی کامپیوتر

سامسونگ و SK Telecom به دنبال ساخت اولین تلویزیون 8K 5G دنیا

با ورود سامسونگ و شرکت مخابراتی کره ای SK Telecom به مسابقه تولید تلویزیون 8K با مودم داخلی 5G، تنور رقابت برای تولید اولین تلویزیون 8K 5G دنیا داغ تر شد. سامسونگ اعلام کرده تلویزیون 8K 5G از نمایشگر بسیار با کیفیت و توانایی اتصال به شبکه پرسرعت 5G برخوردار است. کاربران می توانند به کمک این ویژگی فیلم های حجیم و محتوای واقعی مجازی را دانلود کنند. علاوه بر کمپانی سامسونگ، شرکت های توشیبا، سونی، ال جی، هواوی و چند شرکت دیگر نیز در حال توسعه تلویزیون 8K بوده و پیش بینی می شود با فراگیر شدن واقعیت مجازی و استفاده از این تلویزیون ها، تقاضا برای تلویزیون 8K 5G نیز افزایش پیدا کند.



منبع: DIGIATO



<https://rahnemacollege.com>

رهنما کالج یک سایت گروهی - آموزشی است که برای کارآموزان متقاضی، دوره هایی با شرایط خاص برگزار می نماید. یکی از شاخص های این گروه برگزاری رایگان دوره های حضوری پس از انجام آزمون هایی از متقاضیان است. هدف رهنما کالج از برگزاری دوره های کارآموزی رایگان، توانمند ساختن افراد و افزایش مهارت های حرفه ای مورد نیاز بازار کار است. به همین منظور در یک فضای خلاق، پویا و جذاب کارآموزها در کارگاه های آموزشی آن شرکت کرده و روی پروژه های واقعی کار می کنند.



<https://quera.ir>

سایت کوئرا را جمعی از فارغ التحصیلان پرانگیزه دانشگاه صنعتی شریف راه اندازی کردند. سایت کوئرا یک سایت برای برنامه نویس ها و افراد حوزه IT می باشد که قابلیت ها زیادی دارد؛ به عنوان مثال از سایت کوئرا برای موارد زیر استفاده می شود: داوری مسابقات برنامه نویسی - دریافت تمرینات و پروژه های دانشجویی و تصحیح و تست خودکار - محک توانایی علمی و کد نویسی - به اشتراک گذاری مطالب و نوشته های این حوزه در سطح کلاس - رتبه بندی اتوماتیک بین افراد شرکت کننده در موارد بالا و ...

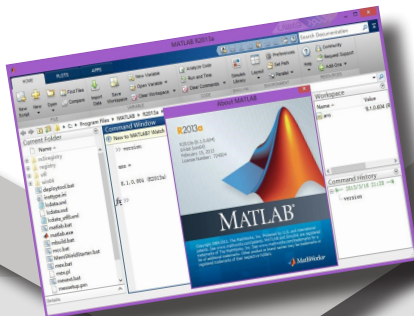


تصویری از قلب ساخته شده توسط شرکت BIOLIFE4D

پرینت سه بعدی

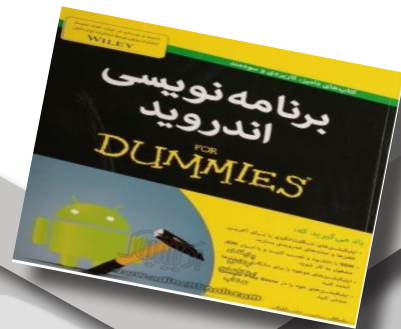
دانشمندان آمریکایی موفق به پرینت سه بعدی قلب انسان شدند. این قلب مصنوعی، تمام کارایی‌های قلب واقعی را دارد اما بخاطر ابعاد کوچکش، هنوز نمی‌توان از آن در پزشکی استفاده کرد. شرکت‌ها و تیم‌های تحقیقاتی پیشگام، در حال استفاده از پرینترهای سه بعدی برای خلق و پرینت اعضای بدن هستند. شرکت Biolife4D واقع در شیکاگوی آمریکا، این قلب سه بعدی را خلق کرده است. البته قبل از Biolife4D، یک تیم تحقیقاتی دیگر در اوایل ۲۰۱۹ برای اولین بار در تاریخ بشریت، موفق به پرینت سه بعدی قلب شدند. برای خلق این قلب مصنوعی ولی واقعی، دانشمندان شرکت Biolife4D از سلول‌های ماهیچه‌های قلب یک انسان واقعی و همچنین جوهرهای بیولوژیکی (Bio-Ink) استفاده کرده‌اند. در سال‌های ابتدایی معرفی این فناوری، تنها از آن برای ساخت اجسامی استفاده می‌شد که صرفاً ظاهری خاص و متفاوت داشتند. پس از گذشت اندک زمانی، پرینترهای سه بعدی راه خودشان را به صنعت هم باز کردند. در صنعت با استفاده از این فناوری، قطعاتی ساخته شد که پیش از این ساخت آن‌ها غیر ممکن بود.

منبع: GADGETNEWS



Matlab

متلب (Matlab) یک زبان برنامه‌نویسی سطح بالای نسل چهارم و یک محیط تعاملی برای محاسبات عددی، تجسم و برنامه‌نویسی می‌باشد. متلب توانایی کار با ماتریس‌ها، رسم انواع توابع و داده‌ها، پیاده‌سازی انواع الگوریتم‌ها، ایجاد رابط کاربری، ارتباط با برنامه‌های نوشته‌شده به زبان‌های دیگر از جمله C، C++، JAVA و فرترن و ایجاد مدل‌ها و برنامه‌های کاربردی را فراهم می‌کند.



برنامه‌نویسی اندروید

کتاب برنامه‌نویسی اندروید از سری کتاب‌های دامیز (Dummies) با بیانی ساده و جذاب مفاهیم برنامه‌نویسی اندروید را به مخاطبش که برخلاف ظاهر کتاب از همه سنین می‌توانند باشند آموزش می‌دهد و با هدف یادگیری عامه مردم، مسیر راحت ایده‌یابی، شناخت و کدنویسی اندروید را نشان می‌دهد. این کتاب هم درمورد محیط برنامه‌نویسی اندروید و ملزومات آن صحبت می‌کند و هم نکات کلیدی را به زبانی ساده آموزش می‌دهد.

استارت آپ چیست؟



سمیه پور زین العابدین - دانشجوی کاردانی کامپیوتر
زیر نظر پریسا مردانی



اگر ایده‌ای دارید که باعث خلق یک جریان تاثیرگذار در جامعه شود یا یک تغییر بزرگ و مهم ایجاد کند، می‌توان گفت که شما یک ایده‌ی استارت‌آپی دارید.

استارت‌آپ‌ها دنبال ایده‌هایی هستند که مشکلی از افراد مختلف جامعه را حل کنند یا زندگی آسانی برای قشری از جامعه ایجاد کنند.

مهم‌ترین عاملی که باعث موفقیت یک استارت‌آپ می‌شود، استمرار در حرکت است.

در این پرونده ویژه سعی کرده‌ایم ابتدا با مفهوم استارت‌آپ آشنا شویم و نمونه‌های موفق استارت‌آپ ایرانی را بررسی کرده، راهنمایی برای تاسیس یک استارت‌آپ در نظر گرفتیم. هم‌چنین به معرفی چند حوزه پیشنهادی برای تاسیس استارت‌آپ پرداخته‌ایم.



تعریف استارت آپ

تعاریف متعددی برای استارت آپ نوشته‌اند. استارت آپ‌ها شرکت‌های تازه تاسیسی هستند که برای رفع نیازهای روزمره، راه‌حل‌های نوین و بکری را ارائه می‌کنند. یا در تعریفی دیگر استارت آپ‌ها کمپانی‌هایی هستند که براساس یک ایده نو یا بازآفرینی ایده‌های قدیمی تشکیل شده‌اند و البته تضمینی برای موفقیتشان نیست. یک شرکت استارت آپ با سرمایه‌گذاری یک یا چند کارآفرین شکل می‌گیرد.

برای مثال فرض کنید یک مغازه سبزی فروشی به صورت سنتی فعالیت می‌کند. اگر صاحب این مغازه بتواند برای افرادی که امکان خرید حضوری ندارند یا فرصت پاک کردن و خورد کردن سبزی را ندارند، راه‌حلی ارائه دهد می‌توان گفت یک استارت آپ راه‌اندازی کرده‌است. بنابراین صاحب مغازه، سبزی فروشی آنلاین راه‌اندازی می‌کند و نمونه اولیه از راهکار موردنظر را ارائه می‌کند و برای توسعه و عرضه آن برای جذب سرمایه‌گذار اقدام می‌کند.

ارتباط تنگاتنگی بین فناوری و استارت آپ وجود دارد. البته در تعاریف استارت آپ

چنین الزامی به چشم نمی‌خورد ولی برای راحت‌تر کردن یک فرآیند اغلب از ابزارهای دیجیتال و فناوری‌های نوین استفاده می‌شود.

دلایل موفقیت استارت آپ‌ها

بازار: هر محصول یا خدماتی که طراحی می‌کنید باید طالب آن در بازار وجود داشته‌باشد. بنابراین قبل از خلق هر محصولی، اطمینان یابید که تعدادی مشتری برای آن وجود دارد و در آینده نیز بر تعداد مشتریان افزوده خواهد شد.

مربی: به‌کارگیری یک مربی با تجربه می‌تواند استارت آپ را در قدم‌های نخست و در مرحله رشد کمک کند.

ایستادگی و سماجت: به محض اینکه استارت آپ خود را تاسیس کنید، عوامل زیادی برای نابودی آن به‌وجود می‌آید. با داشتن روحیه قوی و صبر زیاد می‌توان این عوامل را از بین برد.

تحول آفرینی: برای بقای یک استارت آپ باید ایده‌های نو و جدید ارائه شود. استفاده از نظرات مشتری‌ها در ایجاد این تحول بسیار تاثیرگذار خواهد بود.

دلایل شکست استارت آپ‌ها

براساس تحقیقات Small Biz Trends حدود ۹۰ درصد استارت آپ‌ها با شکست مواجه می‌شوند.

بنیانگذاران مدت زیادی زمان می‌گذارند که محصول‌شان را به بهترین شکل ارائه دهند. بدون اینکه آن را به مشتری نشان بدهند. همین موضوع باعث شکست می‌شود. زیرا بنیانگذاران استارت آپ با مشتری‌ها صحبت نمی‌کنند و در مورد محصولات خود از آن‌ها بازخورد نمی‌گیرند. زمانی که مشتری‌ها نتوانند با یک محصول یا خدمت ارتباط برقرار کنند، به آن اهمیتی نمی‌دهند و در نتیجه استارت آپ شکست می‌خورد.

نتیجه‌گیری

ایده‌های بسیار ساده ممکن است منجر به یک موفقیت بسیار بزرگ شود.

قدم گذاشتن در مسیر ایجاد یک استارت آپ هر چقدر هیجان‌انگیز باشد به همان میزان هم ریسک دارد. برای افرادی که ریسک‌پذیر باشند، استارت آپ می‌تواند محل موفقیت آنها باشد.



آپارات:

آپارات یک سرویس اشتراک گذاری ویدئو در ایران است و توسط شرکت صبا ایده در سال ۱۳۸۹ تأسیس شده است. رشد آپارات سریع و بی وقفه بوده و ماهیانه بیش از ۲۵ میلیون بازدیدکننده منحصر بفرد دارد. ثبت نام در آپارات اختیاری است البته برای ارسال نظر و آپلود ویدئو ثبت نام اجباری است.



مامان پز:

مامان پز سرویس فروش آنلاین غذای خانگی است که در سال ۹۴ شروع به فعالیت کرد. حسن این وبسایت به این است که بانوان خانه دار غذاهای آن را تهیه می کنند و این غذاها توسط پیک و به کمک وبسایت مامان پز به دست مشتریان می رسد. سفارش هم در سایت و هم ارتباط با پشتیبانی امکان ثبت دارد. محدوده ی جغرافیایی فعالیت این وب سایت در حال حاضر فقط در شهر تهران است.



بررسی، انتخاب و خرید آنلاین

دیجی کالا:

دیجی کالا نام یکی از برترین وبگاه های فعال در زمینه تجارت الکترونیک در ایران است. این وبگاه روزانه بیش از دو میلیون بازدیدکننده دارد و ۷۰ درصد سهم بازار فروش آنلاین ایران را از آن خود کرده است. از مزایای خرید از دیجی کالا نسبت به خرید سنتی می توان به خرید آگاهانه از طریق مقایسه محصولات پیش از خرید، سهولت در خرید، تضمین اصل بودن کالا با بهترین خرید، حمل رایگان، تنوع بالای محصول اشاره نمود. در این وبسایت هزینه قبلا در محل دریافت می شد ولی اکنون قبل از ارسال کالا، هزینه باید پرداخت شود.

دیجی کالا دارای زیر مجموعه هایی با عناوین دیجی استایل، فیدیبو، دیجی پی، دیجی کالا نکست، دیجی کلاب می باشد.

Snapp!

اسنپ:

این برنامه نخستین سرویس حمل و نقل آنلاین در ایران است که از سال ۹۳ فعالیت خود را در تهران آغاز کرده است. نحوه فعالیت این اپلیکیشن به این شکل است که شخص مسافر با مشخص نمودن مقصد، انتخاب نوع سرویس و مشاهده هزینه، نزدیک ترین راننده ها را انتخاب می کند، هم زمان موقعیت مسافر را برای راننده می فرستد و راننده در صورت تمایل آن را تایید می کنند.

البته این نقض هم به این اپلیکیشن وارد است که بر کار تاکسیرانان اثر منفی گذاشته زیرا لازمه ی فعالیت در این اپلیکیشن استفاده از خودرو شخصی است.

استارت آپ های موفق ایرانی



لوکوبوک:

لوکوبوک اپلیکیشنی برای علاقه مندان به کتاب و کتابخوانی و یک میدانی برای نویسندگان مجازی است. در این اپلیکیشن امکان ثبت نظرات برای آثار نویسندگان وجود دارد. علاوه بر حمایت از آثار مجازی، لوکوبوک کتب چاپی را هم پوشش می دهد تا بتوان این کتاب ها را به صورت آنلاین خریداری کرد.



ایران فایل:

ایران فایل یک وب سایت جامع برای املاک و مستغلات است. این سایت اطلاعات کلی مثل متراژ و محدوده ی ملک مورد نظر را به شکل رایگان در اختیار کاربران قرار می دهد اما برای بدست آوردن اطلاعات بیشتر مثل آدرس دقیق و ... هر فرد باید حق عضویت خود را پرداخت کند. در حال حاضر حوزه فعالیت این وب سایت شهر تهران است ولی طرحی آزمایشی برای سایر استان ها در دست اجرا دارد که می توان از آن به عنوان منبعی برای کسب اطلاعات جهت خرید ملک استفاده نمود.



شیپور:

برنامه شیپور به منظور ثبت رایگان آگهی برای خرید و فروش کالا طراحی شده است. طراحی این برنامه در سال ۹۰ کلید خورد. این برنامه این امکان را فراهم می آورد که مردم سراسر ایران بدون واسطه کالایی را خریده و یا عرضه نمایند. یکی از مزیت های شیپور این است که کالاها با توجه به اینکه آگهی نیستند، دارای قیمت پایین هستند.

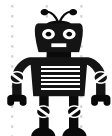
چگونه یک استارت‌آپ راه‌اندازی کنیم؟

چه چیزی ساخته‌اید و محصول خود را به کاربران عرضه کنید. به دنبال کاربران بروید و بازخورد محصول خود را ببینید. اگر ایده‌تان نیاز به بازنگری دارد آن را انجام دهید. مجدد محصول خود را با تغییرات انجام داده ارائه کنید و به دنبال رشد و توسعه محصول خود باشید.

سپس طرح اولیه خود را بازنویسی کنید تا به یک طرح مناسب برسید و موارد جدید را به طرح اولیه خود اضافه کنید. در صورت نیاز یک شریک کاری اجرایی پیدا کنید و شرکت خود را ثبت کنید. همزمان به دنبال تامین منابع مالی و ساخت ایده باشید. در این مرحله اجازه دهید همه بدانند

در ابتدای راه باید به این فکر کنید که دنیا چه چیزی کم دارد؟ یا مشکلی وجود دارد که راه‌حل ساده‌تری برای آن پیدا نشده‌است. یافته‌های خود را مستند کنید تا تمام جزئیات در دسترس باشند. در مرحله بعد یک طرح اولیه تهیه کنید و طرح اولیه خود را به ۱۰۰ نفر معرفی کنید.

ایده‌های استارت‌آپی قابل سرمایه‌گذاری



ربات‌ها:

تولید ماشین‌های بدون راننده، ربات‌های کاوشگر فضا و ...



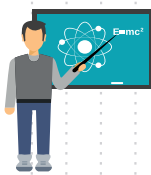
رسانه و سینما:

پیدا کردن راه‌های جدید کشف ستاره‌های سینما به صورت آنلاین



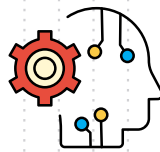
بهداشت و درمان:

تولید سنسورها، داده‌ها و دستگاه‌های پزشکی برای جلوگیری از بیماری‌ها



آموزش و پرورش:

ترکیب تکنولوژی با تحصیل و آموزش به صورت شخصی و گروهی



هوش مصنوعی:

ساختن برنامه‌هایی که خلاقیت، علایق و هوشیاری انسانی را تقلید می‌کنند.



خدمات مالی:

کشف راه‌های بهتر برای پس‌انداز و سرمایه‌گذاری، مشاوره و ارائه خدمات در حوزه مالی



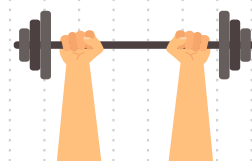
حمل و نقل:

تولید سیستم حمل و نقل شخصی با ایده‌های جدید



غذا:

تهیه و توزیع غذا به صورت آنلاین و نوآورانه و حل مشکلات در دسترس بودن آب و غذا در آینده



افزایش بهره‌وری و توانایی در انسان:

تولید نرم‌افزارهایی که باعث شادی و نظم بیشتر در انسان می‌شود.



استارتاپ

کارهای نوپا نوعی از فعالیت است که در سرتاسر جهان از سطح فراملی گرفته تا سطح ملی، منطقه ای و محلی مهمترین اولویت را به خود گرفته است. اکثر ادبیات مربوط به حیطه کارآفرینی معمولاً بر مباحثی مانند عوامل تعیین کننده، یا تاثیر آن بر رشد و یا همچنین نحوه ظهور آنها متمرکز بوده است و فقط سهم کوچکی از ادبیات مربوط به جنبه های خاص مانند عوامل تعیین کننده نرخ شروع کسب و کارهای نوپا است که آن هم اغلب مربوط به سطح داده های منطقه ای است. ولی نکته قابل تأمل در این است که از مطالعات می توان به نقشی که کسب و کارهای نوپا در رشد اقتصاد ملی از طریق تحریک نوآوری و افزایش سطح اشتغال ایفا می کنند، پی برد.

کسب و کارهای نوپا

توجه به کسب و کارهای نوپا موضوعی جهانی و همه گیر است و دلیل اصلی توجه کانونی به کسب و کارهای نوپا، موفقیت چشم گیری بود که در دهه های اخیر، شرکت هایی چون گوگل، فیس بوک و که اکثراً مبتنی بر فناوری اطلاعات هستند، بدست آوردند. اکثر این نوپاها، از خوابگاه های دانشجویی و یا گاراژهای خانگی سر بر آورده بودند که به یکباره جزئی از

استارتاپ موضوعی جهانی است. دلیل اصلی توجه کنونی به نوپاها، موفقیت های چشمگیری بوده که به خصوص در حوزه فناوری اطلاعات کسب شده است. به منظور توسعه کسب و کارهای نوپا در کشور، حداقل در مراحل اولیه رشد شرکت ها، دولت به عنوان مهمترین عامل توسعه کارآفرینی بایستی به نحوی از آنها حمایت کند. ایجاد پارک های علم و فناوری، مراکز رشد و مراکز شتابدهنده کسب و کارهای نوپا، در کنار مواردی چون اصلاح مقررات، کمک های مالی و ارزش گذاشتن بر سرمایه انسانی موجود در کشور، از جمله مکانیسم های مؤثر بر توسعه کارآفرینی نوپا در کشور هستند. پارک های علم و فناوری به عنوان حلقه ضروری از زنجیره توسعه اقتصادی کشور، در دهه اخیر مورد توجه فراوانی قرار گرفته است. تعداد پارک های علم و فناوری در طی ۱۵ سال از یک واحد به ۳۳ واحد افزایش یافته است. این پارک ها به عنوان مهمترین مکانیسم توسعه کسب و کارها نوپا در ایران شناخته می شود. مراکز رشد نیز یکی دیگر از مکانیسم های اثربخش توسعه استارتاپ ها به شمار می روند. ترویج کارآفرینی در شکل کسب و

کارآفرینی نوپا (استارتاپ)

سهیلا مقدم تبریزی

یکی از شاخص های پراهمیت، توجه به توسعه کارآفرینی نوپا (استارتاپ ها) در کشور است؛ در واقع، به منظور تحقق فعالیت های پرسود نیاز به پرورش شرکت های نوپا و نوآور احساس می شود. کشف و ارزش نهادن به استعداد های موجود در هر منطقه یکی از معیارهای اصلی برای بروز کارآفرینی نوپا می باشد.



با کمی دقت در موفقیت کسب و کار دات کام های بزرگ دنیا می توان نتیجه گرفت که آن ها نه تنها براساس ایده برخاسته از گاراژ یا خوابگاه؛ بلکه بر اساس مدل جذب سرمایه خود موفق شده اند.

کم سن و سال بودن مؤسس و موفقیت ناگهانی آنها، باعث شده است که بیشتر توجهات به زندگی و عقاید مؤسس کسب و کارهای بزرگ مانند گوگل، فیسبوک، eBay، آمازون و... به عنوان دلایل موفقیت آنها جلب شود. ما زمانی آنها را شناختیم که تقریباً به قله های موفقیت نزدیک شده بودند؛ اما واقعیت این است که آنها راه دشواری در گمنامی طی کرده اند تا به اینجا برسند. مرور تاریخچه آنها نشان می دهد اولین گام در رسیدن به قله موفقیت، همانا جذب سرمایه گذار بوده است.

منابع:

- 1-Young, D. (2012). MAKE BUSINESS YOUR BUSINESS: SUPPORTING THE START-UP AND DEVELOPMENT OF SMALL BUSINESS. URN 12/827
- 2-Calopa, M. K., Horvat, J., & Lalic, M. (2014). Analysis of financing sources for start-up companies. Journal of Management, 19-44
- 3-OECD. Young SMEs, growth and job creation. <http://dx.doi.org/10.1787/5jz417hj6hg6-en>. Reis Eric. (2011) The Lean Startup. New York: Crown Business
- 4-Crisuolo, C., Gal, p., & Menon, C. (2014). Dynamics of employment growth: new evidence from 18 countries. OECD science, technology and industry policy paper no. 14, OECD publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/5jz417hj6hg6-en>
- 5-Calopa, M. K., Horvat, J., & Lalic, M. (2014). Analysis of financing sources for start-up companies. Journal of Management, 19-44

رفتاری چون فرهنگ کارآفرینی و قدرت ریسک پذیری و میزان ترس از شکست تغذیه می کند و دست کم شش عامل مختلف دارد:

۱. مراکز رشد و شتاب دهنده ها Accelerators & incubators
۲. مراکز و شبکه های سرمایه گذاری Investors
۳. رسانه ها Information brokers
۴. سمن ها (سازمان های مردم نهاد) NGO
۵. مؤسسات عمومی و دولتی مرتبط public & Government Institute
۶. دانشگاه ها و مراکز آموزشی حرفه ای Universities

فعالیت این مراکز با رویکرد فعال سازی فضای کسب و کارهای نوپا، مکمل و پوشش دهنده یکدیگر خواهد بود و به افزایش ثمردهی تلاش های صورت گرفته در این حوزه کمک می کند. با هم افزایی این بخش ها، فرهنگ عمومی و اشتیاق همگانی ناظر بر استارتاپ ها حاکم می شود. روابط بین بخشی این عوامل ششگانه به شکل گیری فضای تبادل تجارب و رویدادهای مرتبط منتهی می شود که بستری ضروری برای شکل گیری و همگانی شدن فضای فعالیت های نوپا به شمار می رود.

سرمایه، بال پرواز نوپاها

بحث جذب سرمایه برای موفقیت یک ایده، همواره در کنار سایر دلایل موفقیت یک نوپا قرار داشته و به آن توجه شده است؛ اما واقعیت این است که بحث سرمایه مهمتر از آن است که تصور می شود. در واقع فقط سرمایه است که مانند بال های پرواز برای یک نوپا عمل می کند. سرمایه یکی از مهمترین تکه ها در پازل موفقیت نوپا است. این مسئله ممکن است برای استارتاپ های فناورانه و مبتنی بر وب کمرنگ تر جلوه کند؛ اما واقعیت این است که سرمایه برای اینگونه استارتاپ ها نیز مهم است. خوشبینی بیش از اندازه به موفقیت استارتاپ های مبتنی بر وب و مشاهده الگوهای موفقیت جهانی باعث شده است که مسئله سرمایه برای وب محورها کمتر از سایرین جلوه کند. اما

بزرگترین شرکت های دنیا شدند. شرکت های نوپا، نقش مرکزی در ایجاد شغل و افزایش نرخ رشد و نوآوری دارند. در واقع کسب و کارهای نوپا ابتدایی ترین منبع خلق شغل در طی دهه گذشته به شمار می آیند. موضوع ایجاد اشتغال توسط استارتاپ ها بحثی است که تقریباً در تمامی اقتصادها و بخش ها وجود دارد. استارتاپ ها به زعم اریک (۲۰۱۱)، عبارت هستند از نهادهایی که توسط کارآفرینان به منظور کمک به خلق تولیدات و خدمات جدید، در شرایط عدم اطمینان فزاینده به وجود می آیند. نویسنده ای دیگر، کسب و کارهای نوپا را چنین تعریف کرده است: شرکتی کوچک که با هدف تبدیل شدن به مدل کسب و کار قابل تکرار، قابل گسترش و قیاس پذیر تشکیل شده است. به طور گسترده، استارتاپ ها از نوآوری های بسیار متنوعی استفاده می کنند از جمله: اکتشافات بدیع علمی، استفاده از تکنولوژی های موجود برای کاربردهای جدید و متفاوت، اتخاذ و توسعه مدل کسب و کار جدید.

طبق مستندات سایت اینترنتی انجمن ملی سرمایه گذاران ریسک پذیر آمریکا، استارتاپ های قابل توسعه، عموماً بر محور فناوری اطلاعات، فناوری سبب، پزشکی و سلامت قرار دارند. از میان آنها نام نوپاهای مبتنی بر فناوری اطلاعات بیشتر آشنا هستند. نام هایی مانند سیسکو، مایکروسافت، اینتل و آمازون برای بسیاری از مردم شناخته شده هستند؛ زیرا خدمات فراگیری ارائه می دهند. دلیل گرایش به نوپاهای فناوری محور، پتانسیل بسیار بزرگی است که فناوری اطلاعات و دنیای اینترنتی، به وجود آورده است. در قدم اول راه اندازی نوپا در دنیای فناوری اطلاعات به راحتی با نشستن در خانه، آشنایی با برنامه نویسی، سود بردن از دموکراسی اینترنتی و گردش آسان و سریع اطلاعات امکانپذیر است.

زیست بوم مناسب برای شکل گیری و بالندگی نوپاها، متشکل از مجموعه ای از عناصر است که بدون حضور آنها نمی توان به رشد و ارتقای وضعیت و موفقیت کشور در این حوزه امید داشت. چنین فضایی از پاره ای عناصر فرهنگی -



فارکس

قسمت اول

بازار فارکس:

بازار فارکس که بازار خرید و فروش ارزهای معتبر است، یک بازار خارج از بورس خوانده می‌شود زیرا این بازار فاقد سازمان مرکزی برای تنظیم سفارشات است یا به عبارتی دیگر بازار فارکس غیرمتمرکز است و تعیین دقیق حجم معاملات تجاری این بازار که از طریق سرویس‌های کارگزاری الکترونیکی انجام می‌شود، امکان پذیر نیست. معاملات فارکس یعنی ارزش یک ارز در برابر یک ارز دیگر در نوسان است. کار معامله‌گران فارکس کسب سود از حرکت در نرخ فارکس است که با هر حرکت اشتباهی می‌تواند به ضرر معامله‌گر ختم شود. یکی از نکات مثبت فارکس این است که هزینه تجارت در فارکس بسیار پایین است؛ یعنی می‌تواند معامله‌ای با زمان کم در حد یک ثانیه یا طولانی مدت انجام شود.

به دو صورت می‌توان در فارکس ثبت‌نام کرد:

۱- حساب دمو: به کاربران مبتدی پیشنهاد می‌شود تا زمانی که تحلیل بازار را به طور کامل یاد بگیرند، از حساب دمو استفاده کنند.

۲- حساب واقعی: این نوع حساب برای کسانی است که علم خرید و فروش واقعی در مقیاس جهانی را دارند و با زیر و بم کار آشنا هستند. برای داشتن این

مریم یزدانی، دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
زیر نظر: الناز آشنا

مقدمه:

بزرگ‌ترین، کاراترین و پویاترین بازار مالی در جهان با گردش مالی روزانه ۱/۵ تریلیون دلار (۳۰ برابر حجم معاملات روزانه سهام و اوراق قرضه و خزانه‌داری آمریکا) بازار فارکس نام دارد و به مجموعه‌ای از مؤسسات بین‌المللی مانند بانک‌ها اطلاق می‌شود که به تجارت و یا مبادله ارز می‌پردازد.

Forex در واقع از دو کلمه Foreign Exchange به معنای تبادل ارز تشکیل شده و بزرگ‌ترین بازار مالی دنیا است. در صنعت فارکس اصطلاحاتی وجود دارد که برای آموزش آن، دانستن آنها الزامی است؛ مانند:

Pip: عبارتی که در بازار ارز برای انجام کوچک‌ترین حرکت در نرخ‌های معاملاتی به کار می‌رود.

Sell: فروختن

Spot: معامله لحظه‌ای که پرداخت قبض در لحظه انجام معامله یا هر زمانی که خریدار تعیین کند، صورت می‌گیرد.

Broker: کارگزار

Buy: خریدن

Lot: قرارداد

حساب باید مبلغی واقعی در اختیار کارگزاران قرار داد.

متاتریدر (MetaTrader):

پلتفرم متاتریدر چندین ویژگی که در ایران و اکثر نقاط جهان به عنوان یک نرم‌افزار مورد قبول که توانایی‌ها و قابلیت‌های اثبات شده‌ای را دارد، در جهت انجام معاملات مورد استفاده قرار می‌گیرد و محصول کار یک گروه متخصص برنامه‌نویسی در بازار فارکس از کشور روسیه است.

مزایای متاتریدر

۱- ارائه نمودارهای بلادرنگ (realtime) به همراه کلیه امکانات و ابزار لازم برای تحلیل فنی بازار از جمله: اندیکاتورها و تئوری‌های اثبات شده دیگر نظیر فیبوناچی و ...

۲- حجم پایین این نرم‌افزار و نصب ساده؛

۳- قابلیت اجرای سفارشات خرید و فروش در سریع‌ترین زمان ممکن؛

۴- عدم نیاز به خطوط پرسرعت اینترنت؛

۵- طراحی حرفه‌ای در نوع دسترسی کاربر به تمام امکانات مورد نیاز در کمترین زمان ممکن؛

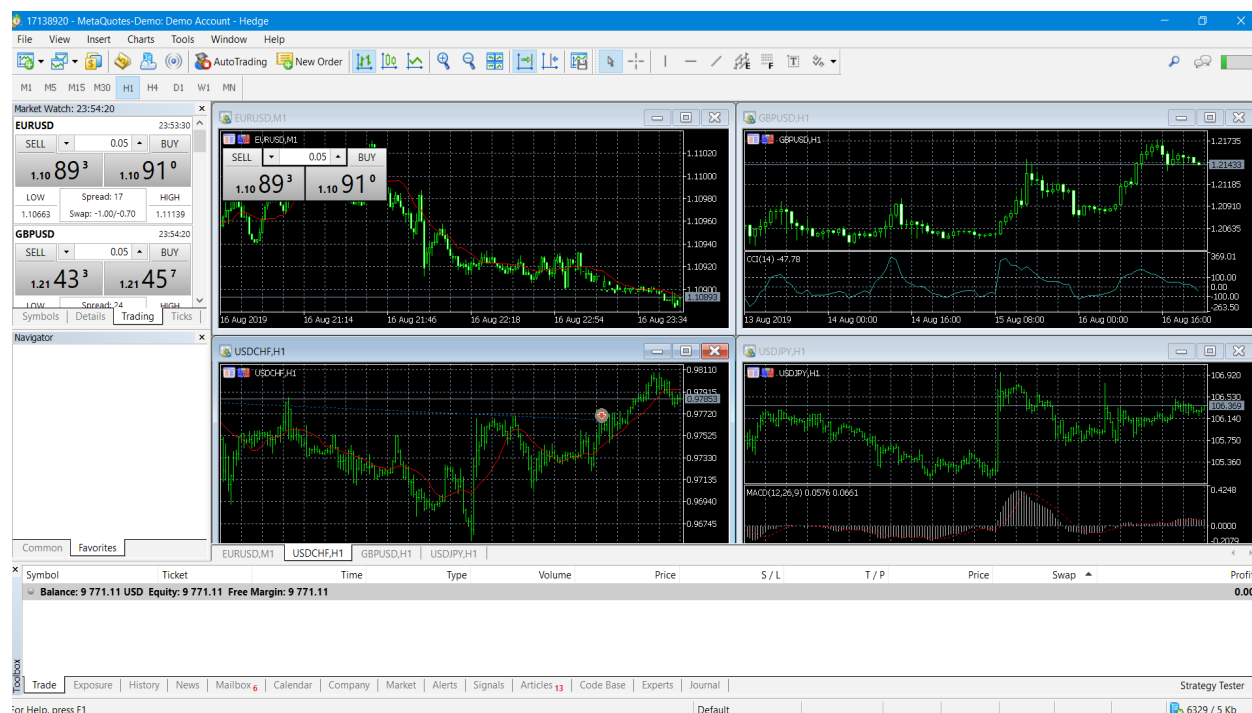
۶- دسترسی آفلاین به نمودارهای معامله حتی در ایام تعطیلی بازار؛

۷- قابلیت اجرای نسخه موبایل آن در گوشی‌ها.

پارامترهای لازم هنگام معامله:
 Buy: سفارش خرید ارز پایه در مقابل
 ارز دیگر
 Sell: سفارش فروش ارز پایه در مقابل
 ارز دیگر
 Swap: هزینه بروکر
 Stop loss: نقطه‌ای که شما تعریف
 می‌کنید. اگر قیمت به حد آستانه رسید،
 معامله شما توسط بروکر متوقف می‌شود.

معاملات فارکس:
 معاملات فارکس به فرم اسپات (spot)
 تقریباً در تمام جهان انجام می‌شود اما
 سه بازار مالی توکیو، لندن و نیویورک
 تأثیرگذارترین بازارها هستند زیرا ۷۰
 درصد از معاملات بازار فارکس در زمان
 فعالیت این مراکز صورت می‌گیرد.
 از جمله مزایای معامله در فارکس
 می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد:
 دسترسی آسان و سریع - نقدشوندگی
 بالا - دوطرفه بودن (خرید و فروش) -
 شفافیت بازار - تضمین امنیت - کارمزد
 معاملاتی پایین و ...

انواع چارت‌ها برای اطلاع از
 وضعیت بازار:
 ۱- barchart (نمودار میله‌ای که در
 کشورهای اروپایی و آمریکایی مرسوم
 است)؛
 ۲- candlestick (نمودار شمعی که در
 کشور ژاپن مرسوم است)؛
 ۳- lain chart (نمودار خطی که بیشتر
 در مسائل آماری و محاسبات تکنیکال و
 فنی توسط تریدرهای بازار فارکس مورد
 استفاده قرار می‌گیرد).
 بازار فارکس ۲۴ ساعته است اما در
 مقابل بازار سهام ساعات محدودی دارد.



دنیای کتاب



شهلا حسین زاده - دانشجوی کاردانی کامپیوتر
زیر نظر الهام معمارباشی

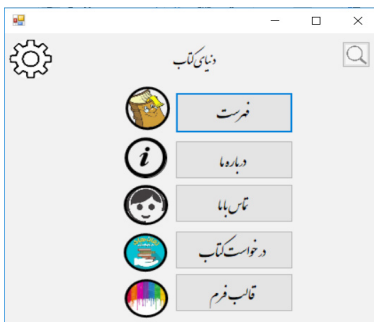
مقدمه

عدم مطالعه کافی در هر کشور مشکلاتی را در پی خواهد داشت، در ایران هم با توجه به سرانه‌ی مطالعه که تقریباً معادل ۶ دقیقه در روز می‌باشد باید از پیامدهای این فقر ترسید. در تحقیقات، مردم نکات زیادی را دلیل سرانه‌ی پایین مطالعه در کشور اعلام می‌کنند از جمله کمبود وقت در زندگی، عدم دسترسی آسان به کتابفروشی، قیمت بالای کتاب‌ها، اطلاع نداشتن از کتاب‌های روز و مناسب سلیقه فرد و ... هر کدام از این دلایل را نگاه کنید می‌توانیم راه‌حلی برای آن‌ها بیابیم و یکی از بهترین راه‌حل‌ها، اینترنت است (ایسنا).

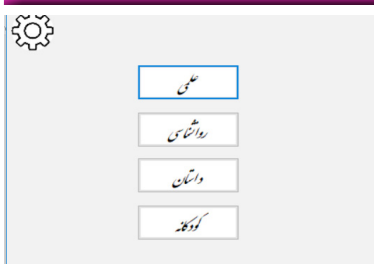
موضوع "دنیای کتاب" همانطور که از نام آن مشخص است درباره‌ی انواع کتاب‌های علمی، روانشناسی، داستان (ایرانی و خارجی) و کودکانه است. ایده نوشتن این برنامه از آنجایی پیدا شد که در ابتدای سخن هم ذکر گردید، برای عدم مطالعه کتاب دلایل زیادی وجود دارد ولی می‌توان از اینترنت برای افزایش کتابخوانی استفاده نمود. به همین علت سعی بر آن شد تا برنامه‌ای ایجاد کنیم که تمام این کتاب‌ها را حداکثر امکان یک‌جا جمع‌آوری کرده و برای سنین مختلف نیز قابل استفاده باشد. دنیای کتاب، پروژه‌ای برای درس‌مباحث ویژه است که با استفاده از زبان برنامه‌نویسی "C#.net" نوشته شده و برای پایگاه داده‌ی آن از بانک اطلاعاتی "SQL Server" استفاده گردیده است.

شرح پروژه

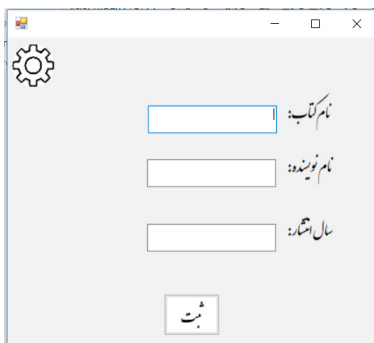
در صفحه نخست برنامه، گزینه‌های فهرست کتاب‌ها، درباره ما، تماس با ما، درخواست کتاب و قالب فرم وجود دارد. با انتخاب هر کدام از گزینه‌ها صفحه‌ی مربوطه باز خواهد شد، که در بالای همه‌ی صفحات یک آیکن تنظیمات وجود دارد که گزینه‌های خروج، باز کردن (play) آهنگ، متوقف کردن (stop) آهنگ و برگشت وجود دارد.



با کلیک بر روی گزینه "فهرست"، انواع کتاب‌ها نمایش داده می‌شود که با انتخاب هر یک از این گزینه‌ها، کتاب‌های مربوطه را خواهید دید.



در قسمت "درباره ما"، توضیحات مختصری در مورد برنامه داده شده است. با کلیک بر روی "تماس با ما"، ایمیلی نوشته شده که از طریق آن پاسخگوی تمامی سؤالات کاربران خواهیم بود. با استفاده از گزینه‌ی "درخواست کتاب" نیز کاربر می‌تواند هر کتاب دیگری را که در اپلیکشن موجود نیست، سفارش دهد.



نحوه انجام کار

برای ارتباط دادن این صفحات یا فرم‌ها به یکدیگر و انجام تمام این کارها، یک سری کدهای برنامه نویسی نیاز بوده که در زیر درباری برخی از این کدهایی که کارایی بسیاری در برنامه دارند، توضیح داده شده است.

ارتباط دادن فرم‌ها با یکدیگر

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Form1 f = new Form1();
    f.Show();
    this.Hide();
}
```

برخی از برنامه‌ها به بیش از یک فرم نیاز دارند. برای اتصال دو فرم به این صورت عمل می‌شود که برای نمایش فرم دوم روی فرم اول، یک button قرار داده شده و با کلیک بر روی آن، فرم دوم باز خواهد شد.

Show = برای نمایش فرم دوم
Hide = برای پنهان کردن فرم اول

باز و بسته کردن صوت

برای باز کردن (play) و بستن (stop) صوت برنامه، قبل از هر چیزی باید کتابخانه آن را تعریف نماییم.

ابتدا از پنجره Solution روی Resources.resx دابل کلیک می‌کنیم.

در صفحه‌ای باز شده بر روی تب setting کلیک کرده و از بین گزینه‌های موجود audio را انتخاب می‌نماییم.

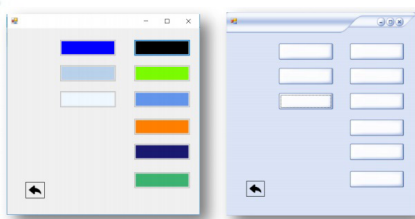
بعد روی add resource کلیک کرده و فایل صوتی را اضافه می‌کنیم.

```
private void button1_Click_1(object sender, EventArgs e)
{
    try
    {
        SoundPlayer sndplayer = new
        SoundPlayer(WindowsFormsApplication1.Properties.Resources.(نام فایل صوتی));
        sndplayer.Play();
    }
    catch (Exception ex)
    {
        MessageBox.Show(ex.Message + ": " + ex.StackTrace.ToString(), "error");
    }
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    try
    {
        SoundPlayer sndplayer = new
        SoundPlayer(WindowsFormsApplication1.Properties.Resources.(نام فایل صوتی));
        sndplayer.Stop();
    }
    catch (Exception ex)
    {
        MessageBox.Show(ex.Message + ": " + ex.StackTrace.ToString(), "error");
    }
}
```



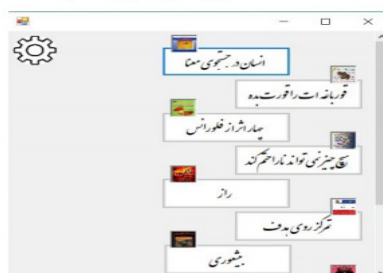
```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    skinEngine1.SkinFile = "نام فایل.ssk";
}
```



تغییر قالب فرم

برای تغییر قالب فرم، اول از همه قالب‌ها را در مسیر پروژه، پوشه bin < debug ذخیره کرده و کد زیر را می‌نویسیم.

```
private void Form_Load(object sender, EventArgs e)
{
    string filename = Application.StartupPath;
    filename = Path.GetFullPath(Path.Combine(filename, ".\\نام فایل.pdf"));
    webBrowser1.Navigate(filename);
}
```



اضافه کردن فایل pdf در پروژه

برای گذاشتن فایل pdf، از قسمت ابزار webBrowser را روی فرم اضافه می‌کنیم.

سپس در قسمت کد مربوط به Form_load، کد زیر را می‌نویسیم ولی قبل از آن در مسیر پروژه، پوشه bin > debug.pdf خود را ذخیره می‌نماییم.

از کتابخوانی با این برنامه لذت ببرید.

در جستجوی جوکار

بخش دوم

امروزه تمام دانشجویان در حین تحصیل یا پس از دوران فارغ التحصیلی و تمام جویندگان کار به دنبال شغلی مناسب، پردرآمد، جذاب و متناسب با مهارت‌ها و علایق خود هستند، بنابراین در این شماره از نشریه به معرفی شغل توسعه‌دهنده برنامه می‌پردازیم تا راهنمایی برای علاقه‌مندان به این شغل باشیم و در ادامه به طور ویژه به توسعه‌دهنده اندروید خواهیم پرداخت. مطالعه این بخش از نشریه، شما را به پاسخ سؤالات بسیار مهمی از جمله درآمد این شغل و مهارت‌های اساسی مورد نیاز برای کسب این حرفه و ... خواهد رساند.

مریم سلطانی - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
فاطمه محمدی - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
زیر نظر الناز آشنا

اصلی‌ترین مهارت‌های فنی

مورد نیاز يك توسعه‌دهنده

مسائل کلی مرتبط با سیستم عامل و آشنایی با انواع زبان‌های برنامه‌نویسی یکی از اولین چیزهایی است که باید بدانید.

۱- باید با تمام ابزارهایی که برای شروع فرآیند توسعه به آنها نیاز خواهید داشت، آشنا شوید؛

۲- توجه ویژه‌ای به Android studio و Java داشته باشید.

و اما آشنایی با اصلی‌ترین مهارت‌های فنی که به آن نیاز دارید تا به یک توسعه دهنده اندروید تبدیل شوید:

• Java: یکی از اصلی‌ترین زبان‌های برنامه‌نویسی در تمام حوزه‌ها از جمله نرم‌افزار، اپلیکیشن، بازی، وب سایت و ...
• Xml: زبان نشانه‌گذاری ساختار یافته که شبیه به HTML عمل می‌کند.

• Android SDK: یک لیست توسعه نرم‌افزاری از مجموعه کدهای آماده شده است و یک توسعه‌دهنده باید بداند از کدام یک از این کدها برای مسئله حاضر در پروژه استفاده کند.

• Android Studio: محیط یکپارچه توسعه نرم‌افزار IDE انتخاب شده برای توسعه‌دهندگان اندروید است که امروزه

وظایف توسعه‌دهندگان برنامه

- طراحی و ایجاد برنامه‌های اولیه
- ایجاد، نگهداری و پیاده‌سازی کد منبع
- مستند کردن همه کارها برای مرجع بعدی
- نظارت بر کیفیت و عملکرد برنامه‌ها
- تجزیه و تحلیل نیازها و تبدیل آنها به طرح فنی
- آزمایش نرم‌افزار برای پاسخگویی مصرف‌کنندگان و مشتریان
- اشکال‌زدایی برنامه طراحی شده، نوشتن اصلاحات و توسعه اجزای برنامه
- ارتقای برنامه‌ها

شایستگی‌های مورد نیاز يك

توسعه‌دهنده

- خلاقیت و نوآوری
- تمرکز بسیار بالا
- توجه به جزئیات
- مهارت‌های بین فردی و ارتباطی
- مهارت‌های تحلیلی و حل مسئله
- مهارت‌های فنی

توسعه‌دهنده (Developer)

کیست؟

به کسی که بخشی از فرایند تولید برنامه را بر عهده دارد، توسعه‌دهنده برنامه گفته می‌شود. توسعه‌دهندگان می‌توانند موقعیت‌های زیر را در تولید یک برنامه داشته باشند:

- مدیر پروژه
- تحلیلگر کسب و کار برنامه
- طراح برنامه
- برنامه‌نویس
- آزمونگر برنامه

برای تولید یک برنامه ممکن است تمام یا بخشی از اعضا حاضر باشند.

یک توسعه دهنده دارای ذهن خلاق بوده و مانند برنامه‌نویس کدنویسی می‌کند، اما برخلاف برنامه‌نویس داشتن مهارت ریاضی خیلی مهم نیست، می‌توان گفت که مهارت‌های ریاضی به او در حل مسئله که جزو وظایف اوست، کمک می‌کند. همچنین توسعه‌دهنده متخصص پیدا کردن بهترین راه‌حل برای مشکلات و نیازمندی‌هاست. این دسته از افراد همیشه به دنبال یک راه‌حل جدید برای ارتباط هستند.

کرده و مواردی را رعایت کنند از جمله:

- محدودیت در محتوا (محتوای خطرناک برای کودکان مجاز نیست؛
- عدم اشتراک محتوای نامناسب و غیراخلاقی و ترویج تنفر نسبت به عقاید، مذاهب و ترویج خشونت؛
- عدم فروش و ترویج کالای خطرناک؛
- دوری از ابزارهای مالی مضر (شرطبندی، اپلیکشن‌های استخراج ارز از رمز پایه)؛
- عدم جعل هویت؛
- رعایت حق مالکیت؛
- حریم خصوصی و امنیت؛
- در نظر گرفتن دسترسی‌ها؛
- برنامه‌ای که مشابه آن وجود دارد.

میزان درآمد

طبق گزارش‌های موجود در وب سایت‌های کاربایی داخل و خارج از کشور، در ایالات متحده آمریکا، درآمد سالانه یک تیم توسعه‌دهنده اندروید در حدود ۱۱۲۵۰۰ دلار گزارش می‌شود؛ یعنی مبلغی در حدود یک میلیارد تومان. در اروپا (در مطالعه موردی کشور انگلستان)، درآمد سالانه توسعه‌دهنده اندروید چیزی حدود ۳۸۵۰۰ پوند گزارش شده است؛ که آنهم حدوداً معادل ۵۷۷ میلیون تومان ایرانی و در ایران نیز میانگین درآمد یک تیم مشابه از ۲۵ میلیون تا ۱۲۰ میلیون تومان گزارش شده است.

توسعه دهندگان برنامه



نمودار میزان اشتغال بانوان و آقایان در شغل توسعه‌دهنده برنامه اندروید

منابع:

- 1-<https://study.com>
- 2-<https://payscale.com>
- 3-<https://monster.com>
- 4-<https://thebalancecareers.com>

نمونه برنامه‌های تولید شده

توسط توسعه‌دهندگان

اندروید

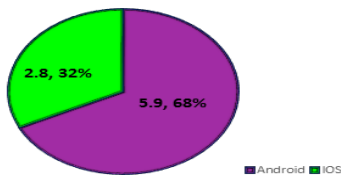
با توجه به فناوری‌های آنلاین، همه مشاغل به دنبال توسعه‌دهندگان برنامه هستند؛ از بانک‌ها گرفته تا دانشگاه‌ها، از کانال‌های خبری گرفته تا بیمارستان‌ها. محصول تولید شده توسط توسعه‌دهندگان برنامه، قابل استفاده در تلفن‌های هوشمند، رایانه‌ها و تبلت‌ها هستند. اپلیکیشن‌هایی همچون فیس‌بوک، بازار، گوگل پلی، دیوار، دیجی کالا، بازی آمیرزا و ایرانسل من نمونه‌ای از پروژه‌های انجام شده توسط این شغل می‌باشند.

ابایدها و نایدهای شغل توسعه

دهنده اندروید

توسعه‌دهندگان برنامه‌های اندروید باید یک سری ملزومات برگرفته از قوانین فضای مجازی و اینترنت، مانند حق کپی رایت را رعایت کنند. اگر پس از توسعه برنامه قصد داشته باشند برنامه خود را در فروشگاه‌های مثل گوگل پلی انتشار دهند، باید مطابق چارچوب آن فروشگاه عمل

ANDROID & IOS
اعداد بر حسب میلیون نفر محاسبه شده است



نمودار میزان اشتغال در شغل توسعه‌دهنده برنامه اندروید و ios

- 5-<https://sitekar.com>
- 6-<https://www.naw3.com>
- 7-<https://titiran.com>
- 8-<https://iranestekhdam.ir>

طرفداران بسیاری پیدا کرده است.

• API: مراجع استاندارد که سیستم عامل در اختیار برنامه‌نویس قرار می‌دهد (در اینجا منظور از سیستم عامل، اندروید است) تا بتواند کدهای مورد نیاز را بنزد یک توسعه دهنده اندروید با کمک این واسط کاربردی می‌تواند راحت‌تر از تکنولوژی‌های ارائه شده توسط اندروید در کدها استفاده کند؛ برای مثال انتخاب API ۲۶ برای یک اپلیکیشن اندروید باعث می‌شود اندروید استادیو تعدادی از استانداردهای تعریف شده برای اندروید نسخه ۸ به بعد را در اختیار توسعه‌دهنده قرار دهد.

• پایگاه داده: یکی از بخش‌های مهم هر برنامه و اپلیکیشن، وجود پایگاه داده برای ورود و خروج داده‌ها است. توسعه‌دهنده باید اطلاعات کافی از کاربرد و مدیریت پایگاه داده داشته باشد.

• Material Design: همان‌طور که از نامش پیداست، برای طراحی واسط کاربری، منوها، لینک‌ها و اکتیویتی‌ها در اندروید، بهتر است توسعه‌دهنده با کتابخانه‌های مربوط به طراحی و گرافیک آشنا باشند.

نکات قابل توجه در مورد

توسعه دهنده اپلیکیشن

شغل توسعه دهنده برنامه نیز می‌تواند مثل مشاغل دیگر یک شغل انفرادی باشد، اما به خاطر معایبی که دارد به شما توصیه می‌کنیم که برای خود تیم توسعه‌دهنده برنامه تشکیل دهید. معمولاً تیم‌های ۴ - ۷ نفره به دلیل تناسب میان میزان تولید و عملکرد مناسب‌ترین توسعه‌دهندگان معمولاً با سایر مهندسين رایانه که معمولاً دارای مدرک لیسانس علوم کامپیوتر و موضوعات مشابه هستند، همکاری نزدیکی دارند. البته این بدان معنا نیست که علاقمندان به این حوزه فقط باید از بین تحصیل کنندگان رشته‌های مرتبط با رایانه باشند، بلکه یک شخص در صورت تمایل می‌تواند از طریق منابع متعدد در بستر اینترنت آموزش‌های لازم و کافی را فرا گیرد.

دریایی از اطلاعات به اسم ویکی پدیا



مریم یزدانی - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
کوثر فتح‌اله‌زاده - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر



در ایام قدیم و قبل از آنکه تکنولوژی این چنین در زندگی ما جا بیفتد، دانشنامه همه ما اکثراً کسانی بودند که اطلاعات بسیاری نسبت به دیگران داشتند ولی امروزه با پیشرفت تکنولوژی پاسخ اکثر سؤالات ما سائیتی به نام ویکی پدیا با میلیون‌ها اطلاعات و با هزاران نویسنده از تمام جهان است. و اما این هزاران نویسنده چگونه اطلاعات و دانش‌های خود را در اختیار ما و دیگران قرار داده‌اند؟؟؟

نحوه اشتراک گذاری یک مطلب در ویکی پدیا

برای اشتراک گذاری یک مطلب در ویکی پدیا باید چند مرحله را طی کنیم. اولین مرحله ثبت نام در این سایت و ایجاد یک حساب کاربری است.

برای ایجاد حساب کاربری روی لینک ورود یا ایجاد حساب کاربری جدید کلیک می‌کنیم و پیوستن به ویکی پدیا را انتخاب می‌کنیم، سپس فرم ایجاد را که شامل یوزرنیم و پسورد است، پر می‌کنیم.

ویرایش مقالات در ویکی پدیا

ویرایش مقالات در ویکی پدیا یکی از ساده‌ترین کارهاست و بالای هر صفحه ویکی پدیا پیوندی وجود دارد به نام ویرایش که با این پیوند می‌توانید صفحه‌ای را که مشاهده می‌کنید ویرایش کنید. پس از تمام کردن ویرایش بهتر است در بخش (خلاصه‌ای از ویرایش) توضیح کوتاهی درباره آنچه که انجام دادید، بنویسید.

پس از پر کردن فرم در مرحله دوم شما یک صفحه سفید در اختیار دارید که می‌توانید مطلب یا مقاله‌تان را بنویسید. در مرحله سوم شما باید یک مقدمه کوتاه با یک عنوان کوتاه‌تر برای مقاله خودتان انتخاب کنید و سپس مطلب اصلی را بنویسید. پس از پایان نوشته، با کلیک در قسمت اشتراک گذاری می‌توانید مطلب یا مقاله خودتان را به اشتراک بگذارید ولی توجه داشته باشید که تا مطلب شما تأیید نشود، در اختیار دیگران قرار نخواهد گرفت البته در این بین شما باید از یک سری صفحات برای این که مشخص کنید موضوع مقاله‌تان چیست و یا منبع مقاله‌تان از کجاست، بگذارید.



آشنایی با اصطلاحات کامپیوتری



رعنا غفارپور - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر

VPN

VPN، مخفف Virtual Private Network می‌باشد. شما را به جای وارد کردن مستقیم به فضای شلوغ و ناامن اینترنت به یک شبکه خصوصی از اینترنت که فقط محدود به خودتان است، متصل می‌کند. VPN ها مکان‌یابی شما را بر اساس آی‌پی، به جایی که اصلاً متعلق به شما نیست، انتخاب می‌کنند. از همین طریق است که شما خودتان می‌توانید امنیت‌تان را در فضای اینترنت تامین کنید.

APN

مخفف Access point name نام یک دروازه بین نسل‌های شبکه‌های همراه می‌باشد. یک دستگاه تلفن همراه که اتصال داده را ایجاد می‌کند باید با یک APN پیکربندی شود تا در اختیار شرکت کننده باشد. سپس شرکت مخابراتی این شناسه را بررسی می‌کند تا مشخص کند چه نوع اتصال شبکه‌ای باید ایجاد شود.

Roaming

رومینگ به معنی گسترش سرویس اتصال در مکانی غیر از مکانی که آن سرویس ثبت شده است، می‌باشد.

Wi-Fi

مخفف عبارت Wireless Fidelity روشی است برای اتصال کامپیوتر، موبایل، تبلت و... به شبکه از طریق فرکانس رادیویی و بدون استفاده از کابل. کسانی که می‌خواهند این فناوری را بر روی کامپیوتر خود داشته باشند باید ابتدا یک مودم وای فای تهیه کنند.

Tethering

تترینگ یا همان تلفن مودم (PAM) به اشتراک گذاری اتصال اینترنت دستگاه تلفن همراه با سایر دستگاه‌ها است. می‌توانید از داده‌های تلفن همراه خود برای اتصال تلفن، رایانه لوحی یا رایانه دیگری به اینترنت استفاده کنید. به اشتراک گذاری اتصال از این طریق، اتصال به اینترنت یا استفاده از کانون (hotspot) است.

LTE

LTE مخفف Long Term Evolution است. پس، یک نسل و استاندارد شبکه‌های موبایل نیست بلکه شاخه‌ای از 4G است که به دنبال دستیابی به سرعت‌های تعریف شده در این استاندارد است.

ADSL

مخفف Asymmetric digital subscriber line یک فناوری ارتباطات داده‌ای که امکان انتقال سریع‌تر داده‌ها را از طریق خطوط تلفن مسی فراهم می‌کند تا یک مودم باند صوتی معمولی، بتواند خدمات را ارائه دهد.

VDSL

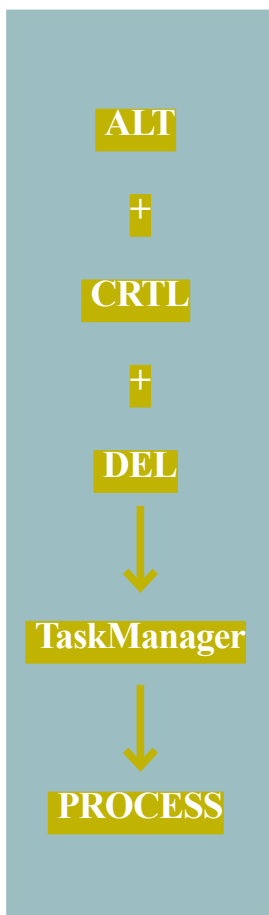
خط مشترک دیجیتال با نرخ بیت بسیار بالا (Very-high-bit-rate Digital Subscriber Line) که به اختصار VDSL نام گذاری می‌شود، نمونه دیگری از فناوری اتصال به اینترنت است که از همان خط مشترک دیجیتال مشابه با ADSL برای نقل و انتقال سیگنال اینترنت استفاده می‌کند، اما فناوری آن در مقایسه با ADSL جدیدتر است. VDSL به شیوه موثرتری از خط مشترک استفاده می‌کند و تجربه بهتری در استفاده از اینترنت را در اختیار کاربر می‌گذارد. اتصال به کاربر از طریق یک واسطه نوری نزدیک به مکان کاربر فراهم می‌شود. این واسطه نیز با استفاده از کابل‌های فیبر نوری به شرکت خدمات دهنده اینترنت متصل می‌شود.

system idle process چیست؟

و چرا بیشترین درصد از پردازنده را مصرف می کند؟

آیا چیزی در مورد process های مهم ویندوز می دانید؟
آیا وقتی task manager را باز می کنید متوجه system idle process می شوید؟
System idle process حدود ۹۰ درصد یا بیشتر از حجم پردازنده را استفاده می کند، به نظر شما این میزان مصرف مضر است؟

ایلقار ساعد- دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
ریحانه فتح اله زاده- دانشجوی کاردانی کامپیوتر
زیر نظر الناز آشنا



لازم به ذکر است که برخی از ویروس نویسان و هکر ها برای دسترسی به کامپیوتر شما و مخفی ماندن از دید کاربر از بعضی از این system process ها استفاده می کنند (system process) هایی که همیشه استفاده می شوند تا کاربر متوجه نام نا آشنای آنها نشود) در ادامه به توضیح دومورد از این system process ها می پردازیم:

System.exe: این فرایند سیستمی اشاره دارد به مجموع تمامی process های پایه ای که برای راه اندازی کامپیوتر لازم هستند.

System idle process: این متغیر درواقع یک فرایند سیستمی نیست و یک شمارنده می باشد که درصد کلی که پردازنده در حالت (بیکار/idle) و آماده به کار می باشد را نشان می دهد. این پراسس ضروری بوده و در صورت متوقف کردن آن سیستم با پیغام عملیات نامعتبر مواجه خواهد شد.

آشنایی با process های مهم ویندوز

(System process) سیستم پراسس ها (فرایندهای سیستمی هم نامیده می شوند) شامل برنامه هایی هستند که درهبرار روشن شدن کامپیوتر به صورت آشکار و پنهان از دید کاربر، در حال اجرا هستند.

برخی از این system process ها زمانی که ما برنامه ای را اجرا می کنیم بدون اینکه اطلاعی از آنها داشته باشیم همزمان شروع به فعالیت می کنند.

لزوم اجرای system process ها بالاست برای مثال زمانی که ما به اینترنت متصل می شویم برخی از این system process های مرتبط با برنامه ی internet explorer اجرا و فعال می شوند و برخی دیگر مستقیما به سیستم عامل بستگی دارند و ربطی به اجرای برنامه خاصی ندارد، مثل system process explorer. exe که مسئول اجرا و مدیریت file manager-desktop-start menu و... می باشد.

چرا system idle process بیشترین درصد از پردازنده را استفاده می کند؟

در بخش task manager کنار هر برنامه ای میزان مصرف آن برنامه از پردازنده نوشته میشود ، همانطور که گفته شد system idle process میزان بسیار زیادی از پردازنده (حدود ۹۰٪ و بیشتر) را به خود اختصاص می دهد که به صورت بصری این اعداد در کنار گزینه system idle process قابل مشاهده برای کاربران است اما نکته قابل توجه اینجاست که زمانی که پردازنده بیکار باشد یا حجم کمی از پردازنده توسط برنامه های مورد استفاده شما اشغال شده باشد system idle process توسط سیستم عامل اجرا می شود.

به زبان ساده تر اگر برنامه های شما ۵٪ از حجم پردازنده را اشغال کند ۹۵٪ باقیمانده توسط system idle process استفاده نمی شود بلکه این عدد در کنار این گزینه نشان دهنده این است که ۹۵٪ از پردازنده بدون استفاده است و درخواستی برایش نیست در نتیجه برای جلوگیری از فریز شدن سیستم، سیستم عامل system idle process را اجرا می کند.

منبع: وبسایت ماهنامه شبکه

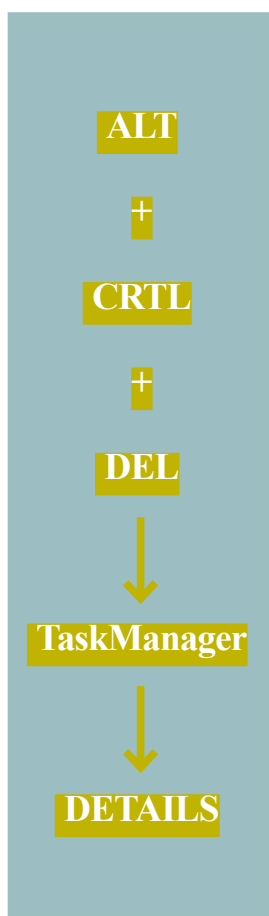
System idle process چیست؟

فرایند system idle process توسط سیستم عامل ساخته میشود این پراسس پردازنده کامپیوتر را همیشه مشغول نگه میدارد و مانع از فریز شدن آن می شود. به همین دلیل ویندوز به system idle process نیاز دارد.

به بیان دیگر system idle process منابعی از پردازنده را مصرف می کند و این منابع جزو دسته ای از منابع هستند که در حال استفاده نیستند در واقع ویندوز system idle process را به عنوان بخشی از اکانت کاربر سیستم اجرا میکند به همین دلیل زمانی که ویندوز اجرا می شود این فرایند در پس زمینه فعال است.

در سیستم های چند پردازنده ای system idle process که بخش طبیعی سیستم عامل است، یک رشته ی تنها را برای هر هسته ی پردازنده اجرا می کند.

نکته قابل توجه این است که در task manager ویندوز ۱۰ اطلاعات مربوط به system idle process از تب فرایند های طبیعی حذف شده تا همه چیز ساده به نظر برسد.



مهدی ابیض نژاد

فاطمه محمدی - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
مریم زاهدی - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر



ما دانشجویان کامپیوتر از همان سال اول انتخاب رشته با دو کلمه برنامه‌سازی و کدنویسی انس می‌گیریم و می‌شود گفت که از همان ابتدای کار با کشیدن فلوچارت، نوشتن شبه کد و در نهایت با برنامه‌نویسی عجین می‌شویم و سر و کله زدن با صفر و یک‌های دوست داشتنی و گاهی اعصاب خردکن دنیای برنامه‌نویسی، کم‌کم برایمان عادت می‌شود. برنامه‌نویسی برای

ما دانشجویان جزء دروس اصلی و پایه‌ای است و رویای کسب درآمد از آن را همیشه در ذهن داریم و بارها از خود پرسیده‌ایم آیا می‌شود روزی از لایه‌های همین فلوچارت‌ها و کدنوشتن‌ها به پول و ثروت برسیم؟ می‌دانیم که خیلی از شما رویای برنامه نویسی را در سر می‌پرورانید. می‌خواهیم با یکی از موفق‌ترین برنامه‌نویسان تجاری حال حاضر شهرستان مراغه گفت‌وگویی داشته باشیم و با ایشان بیشتر آشنا شده و از تجارب ایشان بهره‌مند شویم؛ لذا از شما خوانندگان عزیز دعوت می‌کنیم مصاحبه با آقای مهندس مهدی ابیض‌نژاد را از دست ندهید و ما را همراهی کنید.

▲ آقای مهندس از خودتان بگویید تا شما را بهتر بشناسیم (رزومه تحصیلی و کاری، افتخارات و...)

بنده لیسانس مهندسی نرم‌افزار و فوق لیسانس معماری سیستم‌های کامپیوتری از دانشگاه آزاد تبریز هستم. قبل از ورود به دانشگاه تصور زیادی از رشته کامپیوتر و حتی برنامه‌نویسی نداشتم. فقط مختصری در دوران دبیرستان فلوچارت و الگوریتم را به زبان Q Basic خوانده بودم و از آن بابت علاقه‌مند بودم و اصلاً فکرش را نمی‌کردم که

کنم که برنامه‌نویسی را از ترم دوم مقطع کارشناسی با زبان C شروع کردم. بعد جاوا را یاد گرفتم و پروژه‌های متعدد آکادمیک را با جاوا پیاده‌سازی کردم. پروژه‌های تجاری خود را به زبان‌های C#.NET، C# و ASP.NET نوشتم و با معماری MVC و به کمک تکنولوژی‌های فرانت‌اند از قبیل: jQuery، Bootstrap، Html5، css و AJAX کار کردم. در مورد پایگاه داده، با My SQL آشنایی دارم و SQL Server را به صورت حرفه‌ای دنبال کردم و با Oracle هم تا حدودی آشنایی دارم و عموماً الآن Database تعدادی از سامانه‌های بانک دی در اختیار من است و در واقع DBA هستم.

در حوزه آکادمیک نیز دو مقاله پذیرفته شده در کنفرانس دانشگاه تهران در زمینه Mobile Cloud net ارائه نمودم و یک مقاله هم برای همایش و کنفرانس دانشگاه تبریز با موضوع تفاوت بین Grid computing و Cloud Computing ارائه کردم که پذیرفته شد و چندین دوره برنامه‌نویسی را در آموزشگاه‌های مراغه از جمله مجتمع فنی تهران، آموزشگاه علامه تدریس کردم. در تهران هم تا حدودی در تعدادی از آموزشگاه‌ها برنامه‌نویسی تدریس می‌کنم ولی بیشتر تمرکز روی پروژه‌های تجاری است.

روزی بتوانم برنامه‌نویس شوم و این رشته را ادامه دهم. پس از ورود به دانشگاه روز به روز علاقه‌ام به این رشته بیشتر شد و در سال ۸۸ اختراعی تحت عنوان سخت‌افزار کمک آموزشی مانو را ثبت کردم. این سخت‌افزار در واقع یک CPU ۱۶ بیتی با هشت بیت RAM بود که طرح اولیه آن در کتاب معماری کامپیوتر موریس مانو در مقطع کارشناسی تدریس می‌شود. من با اندکی تغییر و بهبود ثبات‌ها و فلیپ فلاپ‌های آن طرح اولیه‌اش را درآوردم و روی کاغذ ترسیم کردم. نتیجه‌اش یک نقشه ۵×۸ متری شد که بعداً خواستیم به شکل آکادمیک، نه به شکل تجاری تولید کنیم که یک CPU و RAM داشته باشیم و بتوانیم داده‌ها را بارگذاری و پردازش و محاسبه کنیم ولی به دلیل عدم حمایت، کمبود زیرساخت‌ها و نبود مواد اولیه نتوانستیم به مرحله تولید برسیم ولی با همکاری دوست خوبم آقای مهندس بهزاد بخشی این نقشه را به شکل گرافیکی با نرم‌افزار visio طراحی کردیم و در اختیار اساتید و دانشگاه‌ها قرار دادیم که بتوانند در زمینه آموزشی در تدریس درس معماری کامپیوتر از آن استفاده کنند. امیدوارم با این گام سهم کوچکی در ارتقای سطح دانش دانشجویان عزیز داشته باشم.

در حوزه برنامه‌نویسی باید خدمتتان عرض

▲ **چطور شد که به برنامه‌نویسی تجاری گرایش پیدا کردید؟ هدفتان از ورود به این رشته چه بود؟**

من از زمان دانشجویی بسیار فعال بودم و به دنبال پروژه‌های برنامه‌نویسی بودم. به جرأت می‌توانم بگویم بیش از ۴۰۰ پروژه برنامه‌نویسی کوچک در سطح پروژه دانشجویی انجام دادم و همین باعث شد که در سطح دانشگاه مطرح شوم و پروژه‌های تجاری مرتب برایم پیشنهاد شود؛ از جمله پروژه حسابداری شن و ماسه سه‌هشترود، سامانه مدیریت روابط عمومی اداره آموزش و پرورش شهرستان مراغه و سامانه تحلیل و پیش‌بینی داده‌های هواشناسی (ASDAP) و تحلیل دوره‌ای داده‌های هواشناسی برای سازمان هواشناسی را کار کرده‌ام.

در سال ۹۲ پس از ورود به بانک، شروع به برنامه‌نویسی در حوزه پولی و بانکی کردم و سپس چند پروژه مالی برایم پیشنهاد شد، که البته به دلیل الزاماتی از گفتن آنها معذورم، ولی تعدادی از پروژه‌های بانک دی را می‌توانم خدمت شما عرض کنم که سامانه اعطای تسهیلات هوشمند سبد ارزش‌آفرین و سامانه جامع وصول مطالبات و معوقات که در هر دو پروژه در همه بخش‌ها (برنامه‌نویس، طراح پایگاه داده و آنالیز) دخیل بودم و در حال حاضر سامانه مدیریت بخش‌نامه‌های بانکی و تعدادی سامانه کوچک و بزرگی را که برای بانک نیاز است، انجام می‌دهم.

▲ **به نظر شما کدام مرحله از مراحل برنامه‌نویسی جذاب‌تر است؟ (تعریف مسئله - نیازسنجی - تحلیل و آنالیز - پیاده‌سازی اولیه - تست - توسعه)**

همه مراحل برنامه‌نویسی جذابیت خاص خودش را دارد و از آنجایی که من همیشه همه آن بخش‌ها را خودم گام به گام طی کرده و با هر کدام از مراحل تجربه عملی دارم، برایم سخت است که بگویم کدامیک برایم جذاب‌تر است ولی عموماً مرحله پیاده‌سازی و آنالیز را بیشتر دوست دارم.

▲ **آیا تا به حال به بعد منفی برنامه‌نویسی فکر کردید؟**

اگر اسمش را بشود منفی گذاشت بله چرا که نه! بالاخره من هم جوان بودم و در یک برهه‌ای به بعد منفی برنامه‌نویسی هم فکر کرده‌ام مخصوصاً در زمان کارشناسی که با زبان C یک سری ویروس‌هایی نوشتم که بعداً دیگر ادامه ندادم.

▲ **با توجه به پیشرفت‌های تکنولوژی، موفقیت و درآمدزایی کدام پلتفرم برای تجارت و حوزه بانکی را برای سال‌های آینده پیش‌بینی می‌کنید؟**

رایانش ابری و تا حدودی block chain.

▲ **به نظر شما موفقیت در رشته کامپیوتر یعنی چه؟ و چه توصیه‌ای برای موفقیت ما دانشجویان کامپیوتر دارید؟**

موفقیت تعاریف مختلفی دارد و از فردی به فرد دیگر متفاوت است. به نظر بنده کسی موفق است که هدف مشخصی داشته باشد و برای رسیدن به هدف خود تلاش کند. رشته کامپیوتر رشته‌ای است که روز به روز در حال تغییر است و حوزه‌های گسترده‌ای دارد و در هر شاخه‌ای وارد می‌شود لذا کسی که وارد این رشته می‌شود همیشه باید خودش را یک دانش‌آموز بداند تا یک مهندس و همیشه سعی کند دانش‌های جدید را هم در حوزه تخصصی و هم در سایر علوم یاد بگیرد. از به اشتراک گذاشتن دانش خود هراسی نداشته باشد و تعصب بی‌جا را باید کنار بگذارد. تکنولوژی‌های مختلف برای کاربردهای خاصی طراحی و ایجاد شده‌اند لذا یک مهندس کامپیوتر، مهندسی است که تکنولوژی‌های جدید را بشناسد و تا جای ممکن بهترین آن را انتخاب کند و از آن در

پروژه خود استفاده کند.

▲ **اگر حرف ناگفته‌ای دارید تربیون آزاد در خدمت شماست...**

اولاً زبان انگلیسی خود را حتماً تقویت کنید؛ از یادگیری نترسند و در یاد دادن مطالب به دیگران سخاوتمند باشند. حتماً در دوران دانشگاه یک محیط برنامه‌نویسی و یک محیط پایگاه داده را به طور کامل یاد بگیرند. اگر دوست دارند در حوزه شبکه وارد شوند، حتماً دوره‌ای را بگذرانند و یا اگر می‌خواهند در حوزه سخت‌افزار وارد شوند، حتماً دوره A plus را بگذرانند و یا در رباتیک و کلاس‌های مرتبط با آن شرکت کنند. صبور و باحوصله باشند. دانش ریاضی خود را جدی بگیرند و تقویت کنند مخصوصاً در گرایش طراحی الگوریتم به جرأت می‌توانم بگویم کسی که

ریاضی‌اش خوب باشد، در برنامه‌نویسی خیلی سریع پیشرفت می‌کند و پروژه‌هایش یک سر و گردن از پروژه‌های اشخاص دیگر می‌تواند بالاتر باشد. با علاقه و پشتکار و امیدواری مسیر خود را طی کنند چراکه مسیر راحتی در پیش ندارند؛ بر اساس گفته بزرگان دریای آرام ناخدای قهرمان نمی‌سازد. وسخن آخرم را می‌خواهم با جمله‌ای از استاد ارجمند آقای دکتر کمال میرنیا، که یکی از اساتید برجسته و کم‌نظیر رشته ریاضی محض و آنالیز عددی هستند و الگوی بنده بوده‌اند، تمام کنم. ایشان همیشه می‌فرمودند: «دانش انسان مانند برکه است و اگر جویی به آن وارد نشود و جویی از آن خارج نشود، تبدیل به مردابی گندیده می‌شود و دیر یا زود رو به زوال و فنا خواهد رفت.»



مصرفی ابزار ضد جاسوسی

و هک

Sandboxie

اسماء علوی - دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
زیر نظر الناز آشنا

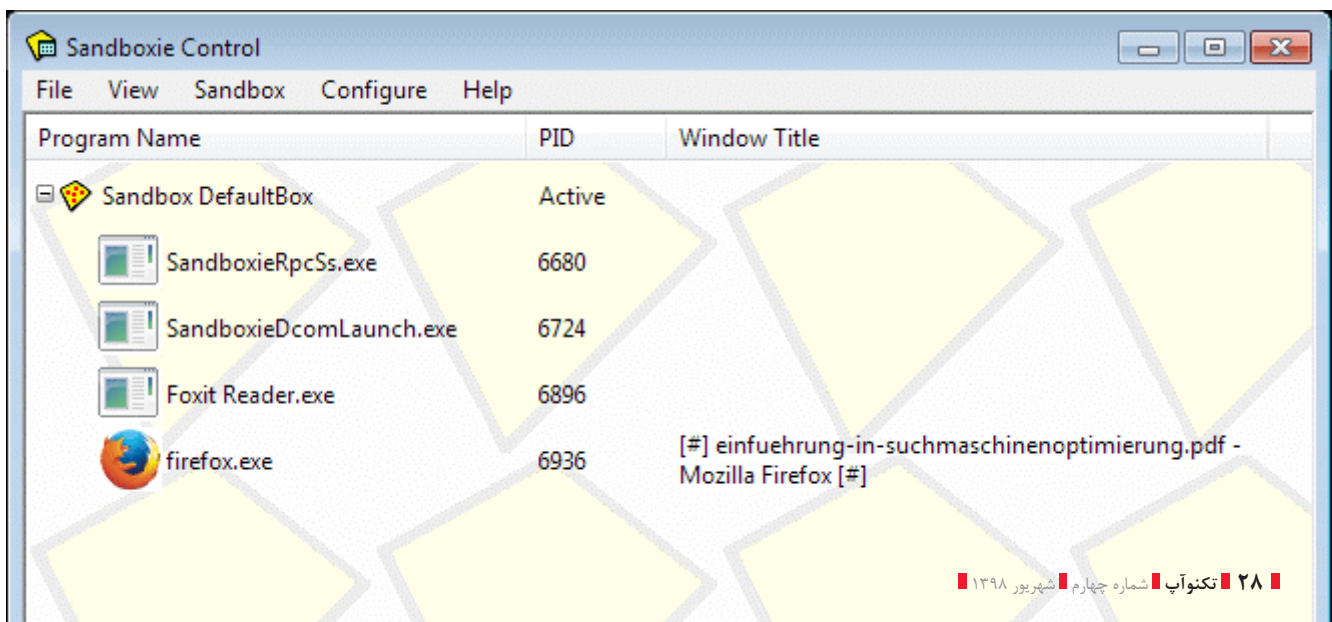


وجود دارد؛ شما حتی می توانید بدافزارها را بدون آسیب به سیستمتان نصب کنید و از آن ها استفاده کنید. sandbox همچنین ارتباط بین فرایندها را محدود می کند یعنی برنامه A نمی تواند با برنامه B ارتباط برقرار کند. همچنین می توانید قابلیت (Read/Write) را روی فایل ها محدود کنید که این می تواند از سوء استفاده محلی یا راه دور جلوگیری کند. sandbox می تواند امکان دسترسی به اینترنت بعضی از برنامه های خاص را مسدود کند. همچنین در sandbox امکان این وجود دارد که فقط بعضی از برنامه ها اجازه اجرا داشته باشند.

این قابلیت های sandboxie همه در جهت محافظت از سیستم شما در مقابل بدافزارها و ویروس ها بوده و از آلوده شدن سیستم شما جلوگیری می کند؛ پس با خیال راحت می توانید از سیستم خود در هر موقعیتی استفاده کنید.

است کل سیستم شما را تحت تاثیر قرار دهند. برای جلوگیری از بروز همچنین اتفاقاتی باید از یک محیط محافظت شده برای انجام این قبیل کارها استفاده کرد. محیط امن سطل شن یا sandbox این امکان را به ما می دهد که نرم افزارهای اجرا شده را از دسترسی به بخش های حساس سیستم محروم کنیم و فعالیت های خود را در یک منطقه امن اجرا کنیم. این کار به این معنی است که sandbox یک فضایی از حافظه و دیسک به صورت چرک نویس در اختیار برنامه قرار می دهد. اگر برنامه ی A سعی کند فایلی را در مسیر C:\Users\Desktop بنویسد sandbox آن را به مسیر C:\Sandboxie\Program\Users\Desktop هدایت و این برنامه را از سیستم اصلی جدا می کند. هر برنامه ای برای استفاده سیستم فایل، sandboxie خودش را دارد. در sandbox امکان نصب چندین برنامه

با توجه به محدودیت های فیلترینگ کشور نرم افزارهایی که از آن ها در رایانه هایمان استفاده می کنیم صد در صد اورجینال نیستند یا ممکن است بعضی از سایت هایی که می خواهیم از آن ها دیدن کنیم امن نباشند و گاهی اوقات مجبوریم از فلشی استفاده کنیم که از سالم بودن آن مطمئن نیستیم. شما همیشه باید در استفاده و بارگیری نرم افزارهایی که در فضای اینترنت به صورت رایگان در دسترس تان قرار می گیرند یا در استفاده از حافظه های جانبی که به سیستم متصل می کنید محتاط باشید چون امکان وجود هرگونه بد افزار یا ویروسی همراه آنها وجود دارد. اجرای این حافظه های جانبی، برنامه ها، ویروس ها یا بدافزارها اثرات مخربی روی سیستم شما خواهند داشت و ممکن





جرائم رایانه‌ای

فاطمه محمدی- دانشجوی کارشناسی کامپیوتر

دنیایی که در آن زندگی می‌کنیم برای نظم‌دهی و رعایت عدالت باید‌ها و نبایدهایی را در بطن خود دارد. این هنجارها که انجام دادن و یا ندادن آن‌ها جرم محسوب می‌شود و به ازای آن مجازاتی را در بردارد، قوانین نامیده می‌شوند و در حال حاضر جایی را سراغ نداریم که بی‌قانون باشد! فضای سایبری هم از این قاعده مستثنی نیست. نگران‌کننده‌ترین جنبه فضای سایبری انتشار سریع اطلاعات در آن است.

در این شماره از تکنوآپ نیز به بیان برخی از قوانین مربوط به حوزه جرایم سایبری خواهیم پرداخت تا آگاهی حقوقی شما خوانندگان عزیز را در جهت استفاده از فضای سایبری بالاتر ببریم.

ماده ۷۴۷- در موارد زیر، چنانچه جرائم

رایانه‌ای به نام شخص حقوقی و در راستای منافع آن ارتکاب یابد، شخص حقوقی دارای مسئولیت کیفری خواهد بود:

الف) هرگاه مدیر شخص حقوقی مرتکب جرم رایانه‌ای شود.

ب) هرگاه مدیر شخص حقوقی دستور ارتکاب جرم رایانه‌ای را صادر کند و جرم به وقوع بپیوندد.

ج) هرگاه یکی از کارمندان شخص حقوقی با اطلاع مدیر یا در اثر عدم نظارت وی مرتکب جرم رایانه‌ای شود.

د) هرگاه تمام یا قسمتی از فعالیت شخص حقوقی به ارتکاب جرم رایانه‌ای اختصاص یافته باشد.

تبصره ۱- منظور از مدیر کسی است که اختیار نمایندگی یا تصمیم‌گیری یا نظارت بر شخص حقوقی را دارد.

تبصره ۲- مسئولیت کیفری شخص حقوقی مانع مجازات مرتکب نخواهد بود و در صورت نبود شرایط صدر ماده و عدم انتساب جرم به شخص خصوصی فقط شخص حقیقی مسئول خواهد بود.

ماده ۷۵۵- در صورت تکرار جرم برای بیش از دو بار دادگاه می‌تواند مرتکب را از خدمات الکترونیکی عمومی از قبیل اشتراک اینترنت، تلفن همراه، اخذ نام دامنه مرتبه بالای کشوری و بانکداری الکترونیکی محروم کند:

الف) چنانچه مجازات حبس آن جرم نودویک روز تا دو سال حبس باشد، محرومیت از یک ماه تا یک سال.

ب) چنانچه مجازات حبس آن جرم دو تا پنج سال حبس باشد، محرومیت از یک تا سه سال.

ج) چنانچه مجازات حبس آن جرم بیش از پنج سال حبس باشد، محرومیت از سه تا پنج سال.

ماده ۶۸۳- کنترل محتوای در حال انتقال ارتباطات غیرعمومی در سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی مطابق مقررات راجع به کنترل ارتباطات مخابراتی مقرر در آیین دادرسی کیفری است.

تبصره- دسترسی به محتوای ارتباطات غیرعمومی ذخیره شده، نظیر پیام‌نگار (ایمیل) یا پیامک در حکم کنترل و مستلزم رعایت مقررات مربوط است.

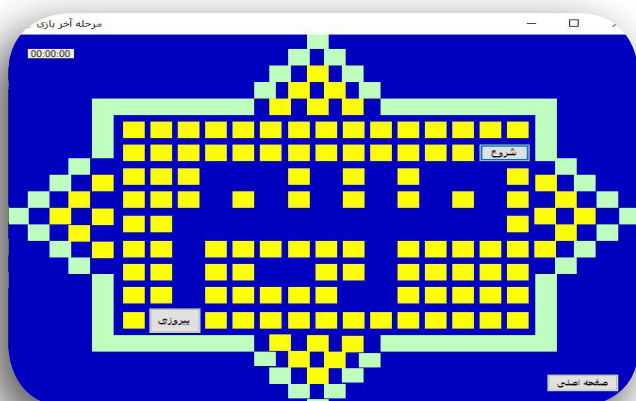
ماده ۶۸۵- چنانچه داده‌های رایانه‌ای توسط طرف دعوی یا شخص ثالثی که از دعوی آگاهی ندارد، ایجاد یا پردازش یا ذخیره یا منتقل شود و سامانه رایانه‌ای یا مخابراتی مربوط به نحوی درست عمل کند که به صحت و تمامیت، اعتبار و انکارناپذیری داده‌ها خدشه وارد نشود، قابل استناد است.

منبع: www.cyberpolice.ir



برقر

دانشجویان



نام پروژه: بازی مهارت در حرکت ماوس

اعضای تیم: مریم شیرازی

استاد راهنما: مهندس الهام معمارباشی

محیط انجام پروژه: ویژوال استودیو (سی شارپ)



نام پروژه: وبسایت گالری کارهای من

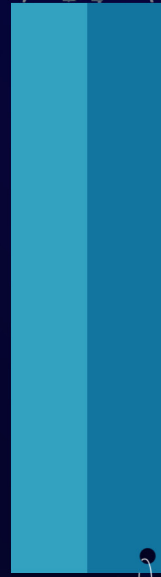
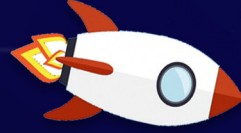
اعضای تیم: مریم خواجهلوی کوزه‌کنان

استاد راهنما: دکتر شیوا اسدیان فام

محیط انجام پروژه: ویژوال استودیو (.net framework 4.5)

و معماری سه لایه





رشد سریع استارت آپ !!!