

مواردی که با رنگ خاکستری مشخص شده‌اند تاکنون توسط دانشجویان انتخاب شده‌اند

۱. مقایسه پردازنده‌های چند هسته‌ای و ویژگی‌های آنها
۲. تعامل بین کامپیوتر و انسان (HCI)
۳. بینایی ماشین و کاربردهای آن
۴. علوم شناختی (Cognitive Science)
۵. تکنیک خط لوله (Pipeline) در پردازنده‌ها
۶. پردازش موازی، اصول و تکنیک‌ها
۷. معرفی پردازنده‌های موبایل و انواع آن
۸. GPU و کاربردهای آن
۹. برنامه نویسی روی GPU
۱۰. اصول برنامه نویسی موبایل و زبان‌های برنامه نویسی آن
۱۱. معرفی حافظه cache در کامپیوتر
۱۲. مقایسه‌ی پردازنده‌های Intel و AMD
۱۳. معرفی تکنولوژی مجازی سازی (Virtualization) و چند نمونه نرم‌افزار در این زمینه
۱۴. تئوری بازی‌ها (Game Theory) و کاربردها
۱۵. بررسی روش‌های تست نرم‌افزار
۱۶. سیستم‌های تصمیم یار (Decision Support System)
۱۷. معرفی سیستم‌های کنترل هوشمند ساختمان (Building Management System – BMS)
۱۸. روش‌های تشخیص چهره
۱۹. معرفی الگوریتم ژنتیک (Genetic Algorithm) و کاربردها
۲۰. معرفی الگوریتم کلونی مورچگان (Ant Colony) و کاربردها
۲۱. شبکه‌های عصبی (Neural Network) و کاربردها
۲۲. معرفی Cloud Computing
۲۳. معرفی شبکه‌های ATM: Asynchronous Transfer Mode
۲۴. معرفی شبکه‌های WSN: Wireless Sensor Network
۲۵. معرفی شبکه‌های NGN: Next Generation Network
۲۶. شبکه‌های بی‌سیم، استانداردها و پروتکل‌های آن
۲۷. معرفی انواع فرمت‌های صوتی (mp3, wav, asf و ...)
۲۸. معرفی انواع فرمت‌های تصویر (png, bmp, gif, jpeg و ...)
۲۹. معرفی انواع فرمت‌های ویدیویی (mpg, mp4, mkv, wmv و ...)
۳۰. انواع روش‌های فشرده‌سازی
۳۱. نحوه کار موتورهای جستجوگر (Google, Yahoo و ...)
۳۲. معرفی پروتکل TCP/IP در شبکه‌های کامپیوتری و جزئیات نحوه ارسال داده‌ها در آن
۳۳. محاسبات کوانتومی و کامپیوترهای کوانتومی
۳۴. معرفی CMS، کاربردها و انواع آن
۳۵. فیبرهای نوری، انواع و کاربردها
۳۶. سیستم‌های فازی و کاربردها
۳۷. سیستم‌های GIS: Geographic Information Systems و برنامه نویسی آن
۳۸. روش‌های رسمی توصیف نرم‌افزار: Formal Methods
۳۹. داده کاوی (Data Mining)
۴۰. تاریخچه مانیتورها (CRT, LCD, LED و ...)
۴۱. اتوماتای سلولی (Cellular Automata) و کاربردهای آن
۴۲. معرفی سیستم‌عامل‌های تعبیه شده (Embedded)
۴۳. ساختار اجزای برد اصلی (Motherboard) کامپیوتر و نحوه ارتباط اجزای آن
۴۴. Voip و کاربردهای آن
۴۵. الگوریتم‌های رسم خط در گرافیک کامپیوتر (DDA و Bresenham)
۴۶. روش‌های تولید اعداد تصادفی
۴۷. معرفی نسل‌های مختلف شبکه موبایل
۴۸. معرفی سیستم‌عامل‌های موبایل و تفاوت با سیستم‌عامل کامپیوتر

تذکرات:

الف- موضوع پیشنهادی را بایستی از طریق ایمیل kazem.shekofteh+shandiz@gmail.com اعلام نمایید و تا زمانی که تأیید نشده، قطعی نخواهد بود.

ب- چنانچه دانشجویی موضوع پیشنهادی خارج از موارد فوق دارد از طریق همین ایمیل اعلام نماید تا بررسی شود.

پ- نمرات ارائه‌هایی که زودتر انجام شوند بیشتر خواهد بود. لذا دانشجویانی که برای اولین جلسه آتی ارائه‌ها اعلام آمادگی نمایند مشمول کسب نمره بیشتر خواهند شد.

ت- امکان اضافه شدن موضوعات جدید در روزهای آتی وجود دارد.

ث- کلیه دانشجویان بایستی موضوع مورد نظر خود را تا پایان روز شنبه ۱۵ اسفند انتخاب و قطعی نمایند.

ج- ارائه‌ها بایستی در حداکثر ۲۰ و حداقل ۱۰ دقیقه انجام شوند و خارج از این بازه زمانی نمره منفی خواهد داشت.

چ- در صورت اتمام مباحث تئوری درسی تا پایان سال ۹۴، اولین جلسه ارائه‌ها در تاریخ ۱۳ فروردین ۹۵ خواهد بود.

آخرین به روز رسانی: ۱۶/۰۲/۲۰۱۶ ۱۰:۵۵:۰۱ ب.ظ