

عناوین پروژه (پایان نامه) دانشجویی
(مدرس : مهندس ارشد بهروز رضاسروش)

محورهای پروژه دانشجویی :

5-موضوعات تحقیقاتی (پژوهشی) : فناوری اطلاعات (IT)

محور : موضوعات تحقیقاتی (پژوهشی) : فناوری اطلاعات (IT)

۱. یادگیری الکترونیکی
۲. سیستم های محاسباتی انسان محور و تعامل انسان و کامپیوتر
۳. مدیریت فناوری اطلاعات
۴. تجارت الکترونیکی
۵. سیستم های حمل و نقل و ارتباطات هوشمند
۶. محاسبات فراگیر و مدیریت خدمات فناوری اطلاعات
۷. سامانه اطلاعاتی اقلیمی و سنجش از دور
۸. انفورماتیک زیستی و حقوق
۹. مدیریت گردش کار و دور کاری
۱۰. آداب فناوری اطلاعات و فناوری اطلاعات سبز
۱۱. آموزش فناوری اطلاعات
۱۲. -مدیریت و برنامه ریزی فناوری اطلاعات
۱۳. تجارت الکترونیکی
۱۴. سیستم های حمل و نقل و ارتباطات هوشمند
۱۵. معماری اطلاعات و مدیریت دانش
۱۶. گاهی دوباره به صنعت فناوری اطلاعات
۱۷. -فناوری اطلاعات و تأثیر آن در صنایع
۱۸. -مدیریت و برنامه ریزی استراتژیک فناوری اطلاعات
۱۹. -مدیریت و کنترل پروژه های فناوری اطلاعات
۲۰. -پذیرش فناوری اطلاعات به عنوان یک صنعت
۲۱. -فرصت ها و چالش های پیش روی فناوری اطلاعات
۲۲. -رویکردهای نوین در فناوری اطلاعات
۲۳. -مدیریت منابع انسانی در فناوری اطلاعات
۲۴. -لزوم فرهنگ سازی در فناوری اطلاعات
۲۵. -فناوری اطلاعات و تلاش برای بومی سازی
۲۶. -خدمات صنعت فناوری اطلاعات به صنعت و تجارت
۲۷. -فناوری اطلاعات و اشتغال زایی
۲۸. -اهمیت حمایت از سرمایه گذاران در صنعت فناوری اطلاعات
۲۹. -فناوری اطلاعات و ایجاد دنیای جدید
۳۰. -فاصله ایران با کشورهای پیشرفته در صنعت فناوری اطلاعات
۳۱. -نقش فناوری اطلاعات در زندگی های صنعتی آینده
۳۲. -مدیریت بازرگانی و فناوری اطلاعات
۳۳. -خدمات فناوری اطلاعات به تجارت و بازرگانی
۳۴. -جایگزین شدن خدمات فناوری اطلاعات محور به جای خدمات سنتی

- ۳۵- افزایش سطح توقعات مخاطبان از فناوری اطلاعات
- ۳۶- حذف بروکراسی اداری به کمک فناوری اطلاعات
- ۳۷- بهترین تجارت به کمک فناوری اطلاعات
- ۳۸- شبکه های ارتباطی موبایل و بی سیم.
- ۳۹- سایر مباحث مرتبط با فناوری اطلاعات
- ۴۰- اتومیلهای هوشمند
- ۴۱- احراز هویت الکترونیکی
- ۴۲- اخلاق حرفه ای در فناوری اطلاعات
- ۴۳- استانداردها و زیرساختهای طراحی و تولید محتوای الکترونیکی
- ۴۴- استراتژیهای تجارت الکترونیکی
- ۴۵- اشیاء هوشمند
- ۴۶- اقتصاد فناوری اطلاعات
- ۴۷- امنیت تجارت الکترونیکی
- ۴۸- امنیت در یادگیری الکترونیکی
- ۴۹- امنیت و گواهی الکترونیکی
- ۵۰- آموزش الکترونیکی (E-Learning)
- ۵۱- آموزش و تجارت الکترونیکی،
- ۵۲- بازاریابی الکترونیکی
- ۵۳- بازاریابی، فروش، پشتیبانی و CRM در خدمات الکترونیک
- ۵۴- بانکداری الکترونیکی
- ۵۵- برنامه ریزی استراتژیک پیشرفته
- ۵۶- برنامه ریزی منابع سازمانی
- ۵۷- برنامه ها و طرح های بانکداری الکترونیکی در تلفن همراه
- ۵۸- بهداشت روانی در محیط الکترونیکی
- ۵۹- بومی سازی یادگیری الکترونیکی
- ۶۰- بیمه الکترونیکی،
- ۶۱- پردازش سیار، بی سیم و فراگیر
- ۶۲- پردازش فراگیر (پردازش نامحسوس)
- ۶۳- پورتال خرید و فروش محصولات،
- ۶۴- تاثیر فناوری اطلاعات بر افراد، سازمانها و جامعه
- ۶۵- تجارت الکترونیک در ایران ، حال و آینده
- ۶۶- تجارت الکترونیکی سیار و محاسبات فراگیر
- ۶۷- تجارت بدون کاغذ،
- ۶۸- تکنولوژی آموزشی و برنامه درسی یادگیری الکترونیکی
- ۶۹- تکنیکهای طراحی محتوای الکترونیکی
- ۷۰- چالشها و راهکارهای توسعه یادگیری الکترونیکی
- ۷۱- خانه هوشمند (سیستم اتوماسیون منازل)
- ۷۲- دولت الکترونیکی (E-Government)
- ۷۳- ذخیره و بازیابی اطلاعات روی وب
- ۷۴- روشهای پیش بینی
- ۷۵- زیرساختهای خدمات الکترونیک

۷۶. زیرساخت فناوری اطلاعات
۷۷. سلامت الکترونیک
۷۸. سنجش و ارزیابی در یادگیری الکترونیکی
۷۹. سیستم های تصمیم یار هوشمند
۸۰. سیستمهای پرداخت الکترونیکی
۸۱. سیستم های مبتنی بر اطلاعات مکان محور
۸۲. سیستمهای اطلاعاتی بین سازمانی و جهانی
۸۳. سیستمهای سازمانی:از زنجیره تامین تا برنامه ریزی منابع سازمان
۸۴. شهر الکترونیک و مدیریت شهری،
۸۵. شهرداری الکترونیک،
۸۶. فناوری اطلاعات در اقتصاد دیجیتال
۸۷. فناوری اطلاعات در مدیریت
۸۸. فناوری اطلاعات و سازمانهای مجازی،
۸۹. فناوری اطلاعات و معماری سازمانی،
۹۰. فناوریهای کارت هوشمند
۹۱. فناوری اطلاعات در مقابله با تروریسم
۹۲. قوانین و الزامات خدمات الکترونیک
۹۳. کسب و کار الکترونیکی
۹۴. مباحث پیشرفته در مهندسی سیستمهای تجارت الکترونیکی
۹۵. مباحث حقوقی و مالکیت معنوی در یادگیری الکترونیکی
۹۶. محتوای الکترونیکی (LCMS)،
۹۷. مدارس هوشمند
۹۸. مدیریت ارتباط با مشتری
۹۹. مدیریت تیم های مجازی
۱۰۰. مدیریت زنجیره عرضه (SCM)
۱۰۱. مدیریت مالی
۱۰۲. مدیریت ارتباط با مشتری
۱۰۳. مراقبت هوشمند از سالمندان و معلولین
۱۰۴. مسائل حقوقی و اخلاقی در فناوری اطلاعات
۱۰۵. معماری سیستم های نرم افزاری در خدمات الکترونیکی
۱۰۶. مهندسی سیستمهای تجارت الکترونیکی
۱۰۷. مهندسی مجدد فرآیندهای تجاری
۱۰۸. موزه های الکترونیکی،
۱۰۹. هوش تجاری
۱۱۰. واقعیت مجازی و شبیه سازها
۱۱۱. یادگیری الکترونیکی و سیستمهای مدیریت یادگیری (LMS)