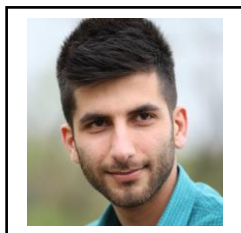


علیرضا پیر لچه گورابی

مدیر پروژه / طراح نرم افزار / برنامه نویسی

alirezapir.info
+98-939-860-5304
Alireza.pir@gmail.com

مشخصات فردی



نام: علیرضا	نام خانوادگی: پیر لچه گورابی	کد ملی: ۲۵۸۰۶۰۲۶۸۲
تاریخ تولد: ۱۳۷۲/۰۵/۲۵	محل سکونت: تهران	محل تولد: رشت
پروفایل لینکدین: https://www.linkedin.com/in/alirezapir		
وبسایت شخصی: http://alirezapir.info		

خلاصه مهارت‌ها

- توانایی مدیریت پروژه نرم افزاری
- تجربه کار با زبان جاوا در ساخت نرم افزار های موبایلی
- تجربه کار با انجین های بازی سازی یونیتی و آنریل
- توانایی ایده پردازی
- تجربه وبلاگ نویسی و مدیریت سایت
- توانایی تحلیل و تجزیه الگوریتم و ارائه راه حل های الگوریتمیک

تحصیلات دانشگاهی

کارشناسی ارشد در رشته علوم کامپیوتر	دانشگاه علامه طباطبائی - تهران	۱۳۹۶-اکنون
کارشناسی در رشته علوم کامپیوتر	دانشگاه گیلان - رشت	۱۳۹۱-۱۳۹۶

تجربیات کاری

مدیرعامل شرکت دانش بنیان آمولای

۱۳۹۵-اکنون

پس از سالها تلاش و فعالیت در زمینه های مختلف برنامه نویسی و مدیریت تیم های مختلف، در سال ۱۳۹۵ شرکت دانش بنیان آمولای را تأسیس کرده و مشغول به خدمت در آن شدیم.

اهم فعالیت های این شرکت:

- ساخت و توسعه نرم افزار های تحت اندروید
- ساخت و توسعه بازی های رایانه ای و تحت پلتفرم
- پیاده سازی انواع شبیه ساز ها

تدریس دوره های حضوری فرادرس

۱۳۹۶-اکنون

از خرداد ۱۳۹۷ با دعوت از طرف مجموعه فرادرس، شروع به تدریس دوره حضوری اندروید در سطح مقدماتی در دوره های کالج فرادرس نمودم. در این دوره به مفاهیم مقدماتی برنامه نویسی شی، گرا پرداخته می شود و کارآموزان پس از برگزاری این دوره خواهند توانست وارد عرصه حرفه ای برنامه نویسی اندروید شده و به کسب درآمد بپردازند. لیست سرفصل های ارائه شده در این دوره در [اینجا](#) قابل مشاهده است.

پیاده سازی طرح "شبیه ساز اوریکامی"

۱۳۹۳

شبیه سازی های رایانه ای همواره یکی از مهمترین موضوعات مورد تمرکز در بسیاری از کشورهای پیشرفته بوده است؛ ما نیز در همین راستا، اقدام به پیاده سازی طرحی نو در زمینه شبیه سازی های رایانه ای نمودیم.

الگوریتم های بکار رفته در این شبیه سازی توسط بنده طراحی شده و نمونه ای برای آن یافت نمی شود.

چندین سایت خبری و تحلیلی از این شبیه ساز استقبال نموده و آن را تحلیل کردند که از مهمترین آنها، وبسایت [دیجیاتو](#) می باشد.

از مهمترین ویژگی های این شبیه ساز:

- شبیه سازی تاخوردگی های کاغذ به صورت کاملاً طبیعی
- بدون اشغال حافظه اضافی در واحد پردازنده به ازای تاخوردگی های زیاد کاغذ
- امکان تاخوردگی کاغذ برای تعداد بیش از ۸ بار (نمونه خارجی این مزیت را دارا نمیباشد)
- حجم بسیار کم API طراحی شده (کمتر از ۴۰۰ کیلوبایت)
- پیاده سازی به صورت کامل با این جی ال و بدون استفاده از هرگونه انجین
- امکان اجرا بر روی تمامی نسخه های اندروید و همچنین سایر پلتفرم ها

علیرضا پیر لچه گورابی

مدیر پروژه / طراح نرم افزار / برنامه نویسی

alirezapir.info
+98-939-860-5304
Alireza.pir@gmail.com

نرم افزار اندرویدی "سی پلاس کلاس"

۱۳۹۳

با توجه به اینکه یادگیری برنامه نویسی برای ورودی های جدید دانشگاه ها همواره از مغضلات بزرگ آنها بوده است، این نرم افزار را پیاده سازی کردیم. در این نرم افزار که تمامی مطالب آن توسط بنده تدوین شده است، سعی شده تا با لحنی مناسب و متفاوت، به تدریس و آموزش مفاهیم اولیه برنامه نویسی به زبان سی پلاس پلاس پرداخته شود.

تدریس زبان های برنامه نویسی و بازی سازی

۱۳۹۱-اکنون

از سال ۱۳۹۱ و با همکاری در تأسیس و سپس شروع فعالیت در انجمن علمی علوم کامپیوتر دانشگاه گیلان، فعالیت های گسترده ای را در زمینه های مختلف جهت پیشرفت هرچه بیشتر دانشجویان این رشته انجام دادیم. یکی از این فعالیت ها برگزاری کارگاه های عمومی و همینطور کلاس های رفع اشکال در زمینه برنامه نویسی و بازی سازی بود که با استقبال بسیار زیاد دانشجویان مواجه شد. زمینه های تدریس شده به شرح زیر هستند:

- کارگاه تخصصی اندروید
- کارگاه برنامه نویسی به زبان جاوا
- کلاس های تخصصی بازی سازی با یونیتی و برنامه نویسی به زبان سی شارپ
- کلاس های رفع اشکال ساختمان داده
- فعالیت به عنوان استاد حل تمرین برای درس برنامه نویسی

مدیر فنی انجمن علمی علوم کامپیوتر دانشگاه گیلان

۱۳۹۱-۱۳۹۳

- برگزاری ۲ دوره مسابقات روبیک دانشگاه گیلان به عنوان داور اصلی
- برگزاری کارگاه های مهارت افزایی با موضوعات برنامه نویسی به زبان های مختلف

تأسیس و مدیریت بزرگترین مرجع تخصصی بازی سازان ایران

۱۳۹۰-اکنون

- ارائه آموزش های آنلاین برنامه نویسی
- فراهم کردن محیطی برای آموزش و تبادل اطلاعات در انجمن سایت
- تربیت نیروهای توانمند در زمینه ساخت و توسعه بازی های رایانه ای

دستاوردها، ارائه ها و سایر فعالیت ها

ارائه سمینار دانشجویی در هفته پژوهش با عنوان "شبیه ساز اوریگامی"

۱۳۹۵

این سمینار به عنوان طرح برتر دانشکده علوم ریاضی انتخاب شد.

انتخاب طرح "شبیه ساز اوریگامی" به عنوان ایده برتر استانی

۱۳۹۴

طرح شبیه ساز اوریگامی، به عنوان ایده برتر استانی در سال ۹۴ انتخاب شد و توسط استاندار محترم استان گیلان، طی مراسمی مورد تقدیر قرار گرفت.

علیرضا پیر لچه گورابی

مدیر پروژه / طراح نرم افزار / برنامه نویسی

alirezapir.info

+98-939-860-5304

Alireza.pir@gmail.com

اجرای طرح همایش با عنوان "ارتباط ریاضیات با کارآفرینی"

۱۳۹۴

این همایش در سال ۹۴ به جهت آشنایی دانشجویان و فارغ التحصیلان رشته های ریاضی دانشگاه گیلان، با موقعیت های شغلی موجود برایشان اجرا شد.

در این همایش مسئولان دانشگاهی و رئیس پارک علم و فناوری استان گیلان به ایراد سخنرانی پرداختند.

تهیه کننده و مجری طرح "مستند آشنایی با علوم کامپیوتر"

۱۳۹۴

با توجه به اینکه تعداد زیادی از دانشجویان رشته علوم کامپیوتر اطلاعات کافی در مورد رشته تحصیلی خود نداشتند، بر آن شدیم که مستندی برای آشنایی این دانشجویان با رشته تحصیلی خود آماده کنیم. در این مستند ویدئویی با قریب به ۱۰ استاد دانشگاهی و ۳۰ نفر از دانشجویان این رشته مصاحبه انجام شد و در نهایت در قالب مستندی ۲۰ دقیقه ای، در اختیار دانشجویان قرار گرفت.

سایر علایق و فعالیت های عمومی

- علاقه مند به حل مسئله و یافتن راه های جدید و سریعتر برای حل آنها.
- علاقه مند به یافتن الگوریتم برای مسائل.
- علاقه مند به مطالعه کتاب های کارآفرینی و استارت آپی
- علاقه به تدریس برنامه نویسی به روش های نوین و جذاب.
- تهیه آموزش ویدئویی اندروید و [قرار دادن آن به صورت رایگان در آپارات](#)