

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	محل سکونت: تهران
	تاریخ تولد: 1372/05/25	محل تولد: رشت	
	پروفایل لینکدین: https://www.linkedin.com/in/alirezapir		
	وبسایت شخصی: http://alirezapir.info		
	آیدی تلگرام: @AlirezaPeer	شماره تماس: 09398605304	

خلاصه مهارت‌ها

- توانایی مدیریت پروژه نرم افزاری
- فعالیت تخصصی در زمینه ساخت نرم افزار با زبان جاوا و اندروید
- تجربه کار با انجین های بازی سازی یونیتی و آنریل
- توانایی تحلیل و تجزیه الگوریتم و ارائه راه حل های الگوریتمیک

تحصیلات دانشگاهی

1396-اکنون	کارشناسی ارشد در رشته علوم کامپیوتر	دانشگاه علامه طباطبائی - تهران
1391-1396	کارشناسی در رشته علوم کامپیوتر	دانشگاه گیلان - رشت

تجربیات کاری

مدیرعامل شرکت دانش بنیان آمولای

1395-اکنون

پس از سالها تلاش و فعالیت در زمینه های مختلف برنامه نویسی و مدیریت تیم های مختلف، در سال 1395 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

برنامه نویسی اندروید شرکت بازی سازان جوان

1397-اکنون

- پیاده سازی نرم افزار های اندرویدی
- پیاده سازی پلاگین های نیتیو اندروید برای موتور بازی سازی یونیتی

تدریس دوره های حضوری فرادرس

1396-اکنون

از خرداد 1397 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 شیء 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 اورینگامی"

1393

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 8 بار (نمونه خارجی این مزیت را دارا نمیباشد)
- حجم بسیار کم API طراحی شده (کمتر از 400 کیلوبایت)
- پیاده سازی به صورت کامل با اپن جی ال و بدون استفاده از هرگونه انجین
- امکان اجرا بر روی تمامی نسخه های اندروید و همچنین سایر پلتفرم ها

نرم افزار اندرویدی "سی پلاس کلاس"

1393

با توجه به اینکه یادگیری برنامه نویسی برای ورودی های جدید دانشگاهها 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 1391- اکنون

از سال 1391 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

1391-1393

- برگزاری 2 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

1390-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

ترجمه و چاپ کتاب دره ی موفقیت

1395

این کتاب با عنوان The Dip نوشته ی ست گودین می باشد که با همکاری خانم لیلا کشاورز افشار و توسط [نشر نوین](#) چاپ و عرضه شد.

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

1395

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

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

1394

طرح شبیه ساز اورینگامی، به عنوان ایده برتر استانی در سال 94 انتخاب شد و توسط استاندار محترم استان گیلان، طی مراسمی مورد تقدیر قرار گرفت.

اجرای طرح همایش با عنوان "[ارتباط ریاضیات با کارآفرینی](#)"

1394

این همایش در سال 94 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](#)"

1394

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 10 استاد دانشگاهی و 30 نفر از دانشجویان این رشته مصاحبه انجام شد و در نهایت در قالب مستندی 20 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](#)