

۱) جامعه اطلاعاتی را توضیح دهید؟

جامعه ای که برای فعالیت های شخصی ؛ اجتماعی ؛ و تجاری خود بدون توجه به فاصله های جغرافیایی از رایانه و رسانه های الکترونیکی بهره می برد را جامعه اطلاعاتی گویند

۲) فن آوری را تعریف کنید؟

به مجموعه ای از سخت افزار ؛ نرم افزار و نیروی انسانی گفته می شود که به بشر کمک می کند تا خدمات و کالای مورد نظر خود را تولید نماید

۳) فن آوری اطلاعات و ارتباطات را توضیح دهید؟

یکی از مهمترین دانش های جهان امروز می باشد که به جمع آوری ؛ دسته بندی ؛ پردازش و انتقال اطلاعات می پردازد

۴) جامعه اطلاعاتی به چند دسته امکانات و زیر ساخت ها نیاز دارد؟ نام ببرید

الف) زیر ساخت های فنی و ارتباطی از راه دور

ب) نیروی انسانی

ج) زیر ساخت های حقوقی

۵) زیر ساخت های لازم برای جامعه اطلاعاتی را ذکر نمایید؟

تجهیزات مخابراتی به عنوان بستر و برنامه های رایانه ای به عنوان ابزار کار زیر ساخت های لازم برای جامعه اطلاعاتی به شمار می روند

۶) اقتصاد دانش بنیان را توضیح دهید؟

به اقتصادی که ناشی از فعالیت در زمینه دانش و کسب درآمد به وسیله تولید اطلاعات باشد؛ اقتصاد دانش بنیان گویند

۷) حق مالکیت معنوی چیست؟

به کلیه ی قوانینی که از تولید کنندگان دانش و علم و فن آوری در برابر سرقت علمی یا سو استفاده حمایت می کند حق مالکیت معنوی گویند

۸) مراحل مختلف تجارت را نام ببرید؟

الف) ارائه محصول      ب) فروش      ج) تحویل      د) پرداخت

۹) تجارت سنتی را توضیح دهید؟

تجارتی است که تمام مراحل آن غیر الکترونیکی و به صورت حضوری انجام می گردد

۱۰) تجارت الکترونیکی را تعریف کنید؟

مبادله های تجاری است بدون استفاده از کاغذ و مستقل از محیط جغرافیایی که یک یا همه مراحل تجارت از طریق شبکه های رایانه ای از جمله اینترنت انجام می پذیرد

۱۱) از نظر وابستگی به شبکه های مجازی تجارت الکترونیکی به چند دسته تقسیم می گردد؟ توضیح دهید؟

الف) تجارت الکترونیکی خالص که تمام مراحل آن به صورت به صورت الکترونیکی انجام می گردد

ب) تجارت الکترونیکی نا خالص که یکی از مراحل آن به صورت غیر الکترونیکی انجام می گردد

۱۲) چند نمونه از تجارت ها الکترونیکی ارائه دهنده محصول و خدمات نام ببرید؟

ارائه دهنده خدمات: تاکسی های اینترنتی؛ سایت های خدمات تعمیر لوازم منزل ؛ سایت های ارائه دهنده تور گردشگری

ارائه دهنده کالا یا محصول: سایت فروش خودرو؛ سایت فروش کتاب ؛ سایت فروش لوازم منزل

۱۳) پرداخت الکترونیکی چیست؟

به پرداخت هزینه کالا یا خدمات بدون مواجهه مستقیم طرفین و صرفا از طریق شبکه های رایانه ای پرداخت الکترونیکی گویند

۱۴) دولت الکترونیک را تعریف نمایید؟

استفاده ی دولت از زیر ساخت های الکترونیکی جهت ارسال خدمات یا اقلام فناوری اطلاعات برای سازمان ها و شهروندان خویش را دولت الکترونیک می نامند

۱۵) مزیت استفاده از دولت الکترونیک چیست؟

سرعت انتقال بیشتر ؛ استفاده کمتر کاغذ و پست و صرفه جویی اقتصادی

۱۶) انواع سیستم های آموزش الکترونیک را نام برده و توضیح دهید؟

الف) مبتنی بر وب : این روش از طریق اینترنت صورت می پذیرد و در اکثر موارد آزمون ها و مدارک نیز به صورت الکترونیکی است. کلاس های درس می توانند به صورت هم زمان و بر خط برگزار شوند و یا بر روی وب ذخیره شده و به صورت غیر هم زمان برگزار شوند

ب) مبتنی بر رایانه : در این روش نیازی به اتصال به اینترنت و دیگر شبکه ها نیست بلکه کاربر می تواند به صورت غیر هم زمان به کمک رایانه و یا ابزاری دیگر ابزارها اطلاعات را از واسطه های الکترونیکی مانند لوح فشرده یا فلش استفاده نماید

ج) از طریق تلفن همراه یا تبلت: این روش اخیرا و به علت افزایش کاربرد تلفن همراه پدید آمده است که به سهولت قابلیت پیاده سازی دارد به طور مثال می توان جهت آموزش در شبکه های اجتماعی مجازی یک گروه آموزشی ایجاد کرد و مطالب آموزشی را در آن قرار داد

۱۷) شبکه ی اجتماعی را تعریف کنید؟

شبکه های اجتماعی فضاهایی در دنیای مجازی هستند جهت ارتباط غیر فیزیکی میان افراد مختلف با سطوح گوناگون دسترسی

۱۸) کاربرد های شبکه های اجتماعی را ذکر نمایید؟

ایجاد ارتباطات جمعی و میان فردی ؛ تشکیل اجتماعات مجازی ؛ اطلاع رسانی ؛ تبادل اطلاعات و نظرات از شناخته شده ترین کاربرد های این فضاها هستند

۱۹) سامانه مدیریت آموزش را تشریح نمایید؟

برای مدیریت آموزش های مجازی یا الکترونیکی باید تز سامانه های مدیریت مبتنی بر فناوری اطلاعات استفاده شود که یکی از این سامانه ها سامانه مدیریت آموزشی می باشد که می تواند تقریباً همه کارهای سیستم آموزشی سنتی را پوشش داده و به همین جهت می تواند جایگزین مناسبی برای آن باشد

۲۰) تهدید های استفاده کنترل نشده از فناوری اطلاعات و ارتباطات را ذکر نمایید

- حجم انبوه اطلاعات غیر مفید و یا حتی مخرب

- بحران هویت یعنی جدایی از گذشته دینی و ملی

- نظم ناپذیری و اتلاف وقت در فضای اینترنت و محیط گفتگو

- گریز از اجتماع و عدم مسئولیت پذیری و منزوی شدن

- اعتیاد به اینترنت و فن آوری های متکی بر آن

- ناهنجاری های ناشی از خستگی از اطلاعات

۲۱) امنیت اطلاعات را توضیح دهید؟

امنیت اطلاعات یعنی حفاظت اطلاعات و سیستم های اطلاعاتی از فعالیت های غیر مجاز که این فعالیت ها عبارتند از : دسترسی ؛ افشا ؛ خواندن ؛ نسخه برداری یا ضبط ؛ خراب کردن ؛ تغییر و دستکاری

۲۲) رخنه گر به چه کسی گفته می شود و بر اساس اهداف به چند گروه تقسیم می شوند؟

رخنه گر فردی است دارای دانش بالا در زمینه برنامه نویسی و نرم افزار که به کمک این دانش می تواند به سیستم نفوذ کند که بر اساس اهداف به گروه های زیر تقسیم می شوند

هکر: به شبکه حمله می کند تا اشکالات شبکه را از لحاظ امنیتی شناسایی کند ؛ اما نقش تخریبی ندارد

کراکر: جهت بهره برداری غیر مجاز ؛ سرقت و یا تخریب اطلاعات به سیستم نفوذ می کند

واکر : نفوذ گرانی که در پی تخریب یا سرقت نیستند و فقط از اطلاعات سیستم استفاده می کنند

۲۳) خطا یا (bug) را توضیح دهید؟

هر سیستم عاملی به وسیله انسان نوشته شده است و قطعاً دارای نقاط ضعف و خطا می باشد که به آن ها bug می گویند

۲۴) نرم افزار های (patch) را توضیح دهید؟

بعد از اینکه خطاهای موجود در سیستم ها توسط شرکت ها شناسایی شد آن ها به سرعت نرم افزارهایی جهت رفع آن ها ایجاد می کنند که به اسن نرم افزار ها patch می گویند

(۲۵) مهندسی اجتماعی چیست؟

نفوذ گران جهت نفوذ نیاز به جمع آوری اطلاعات دارند که بدین منظور می توانند با برقراری ارتباط با کارکنان ؛ مدیران و یا کاربران اقدام کسب اطلاعاتی مانند گذر واژه ها کنند به این روش مهندسی اجتماعی گویند

(۲۶) حمله سایبری چیست؟

به عملیاتی گفته می شود که بر اساس قوانین حاکم بر اطلاعات به منظور تخریب سیستم های اطلاعاتی و ارتباطی انجام می پذیرد

(۲۷) وظایف پلیس فتا را ذکر نمایید؟

- ایجاد امنیت و کاهش مخاطرات برای فعالیت های علمی ؛ اقتصادی و اجتماعی در جامعه اطلاعاتی

- حفاظت و صیانت از هویت دینی و ملی

- پایش و مراقبت از فضای تولید و تبادل اطلاعات

- جلوگیری از تعرض به ارزش ها و هنجارهای جامعه

- جلوگیری از فعالیت های غیر قانونی در فضای مجازی

(۲۸) تاثیر بازی های رایانه ای روی کاربران را ذکر نمایید

- آسان شدن فرآیند آموزش و یادگیری از طریق بازی

- آموزش مفاهیم علمی

- امکان مرور و دیدن موضوعات به دفعات به کمک رایانه

- افزایش خلاقیت به وسیله بازی هایی که به کاربر امکان نقاشی یا خلق داستان می دهد

- علاقه مند شدن بازیکن به دروس مانند ریاضی ؛ جغرافی ؛ تاریخ و غیره

- ایجاد هماهنگی بین چشم و دست و پرورش عضلات