

چکیده

از آن زمان که انسان پا به عرصه وجود نهاد، لزوم به یادگیری و پژوهش برای رفع نیازهای اولیه او پیوسته وجود داشته است. انسان ابتدا این یادگیری را از طریق تجربه کسب کرد و به تدریج سینه به سینه منتقل کرد. با گذشت زمان و ایجاد اجتماعات بزرگ‌تر، نیاز به یادگیری گروهی پدیدار شد که در آن يك فرد به تعداد زیادی از افراد آموزش می‌داده است. با بررسی و تعمق در تمام مکاتب بشری می‌توان ضرورت و تأکید بر یادگیری، آموزش و پژوهش را مشاهده کرد که خود گواه بر اهمیت این مقوله است.

در این طرح نخست با بررسی فناوری اطلاعات و ارتباطات و زیرساختهای آن قصد داریم جایگاه تجارت را بعنوان يکي از کاربردهای فناوری اطلاعات مورد بحث و بررسی قرار دهیم سپس انواع معماری تجارت الکترونیکی را بررسی و مورد ارزیابی قرار می دهیم. همچنین روش های مختلف پرداخت الکترونیکی در این تجارت را بیان می کنیم تا توانسته باشیم الگوی کامل تجارت الکترونیکی را ارائه داده باشیم. بعد از بیان این تجارت و اشاره به محدودیت های آن، به سراغ تجارت دیجیتال رفته و معماری آن را مورد ارزیابی قرار می دهیم. با بررسی تمام اعضای شرکت کننده در این نوع تجارت و ابزارهای دیجیتالی مورد استفاده در آن قصد داریم مدلی کامل برای این تجارت را مورد ارزیابی قرار دهیم. در نهایت با بررسی تمام زیرساخت لازم برای این نوع تجارت و بررسی وضعیت کشور ایران، محدودیت های لازم برای راه اندازی و بکارگیری این مدل از تجارت را ارائه می دهیم. همچنین محدودیتها در روشهای پرداخت دیجیتالی را بیان می کنیم و معتقدیم که با برطرف کردن این محدودیتها می توان تجارت دیجیتال را در ایران راه اندازی کرد.