

FBİ 531 MOBİL PROGRAMLAMA					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
1	FBİ 531	MOBİL PROGRAMLAMA	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

Mobil Programlamanın temellerini vermek ve örnek uygulamalar geliştirmek

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Bu ders kapsamında Mobil teknolojilere giriş; mobil cihazlar ve mobil işletim sistemleri; Android İşletim sistemi ve bu sistemde uygulama geliştirme; arayüz tasarımı; programlama ve uygulamanın paketlenerek yüklenmesi konuları üzerinde uygulamalı çalışmalar yapılacaktır. Mobil programlama için Java dili kullanılacaktır. Uygulama aşamasında eğitim ve öğretimde kullanılan mevcut mobil uygulamalar değerlendirilerek bir örnek uygulama da öğrencilerle geliştirilecektir.

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Aytürk KELEŞ

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

**Kaynakları**

Derste önerilecek diğer kaynaklar  
Java Netbean Mobil Edition, Android tabanlı mobil uygulama geliştirme  
Derste takip edilecek dokümanlar  
Derste verilecek ödev ve performans ödevleri  
Ara sınav ve finaller

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:		<b>Eğitim Bilimleri</b>	:	
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	100	<b>Fen Bilimleri</b>	:	
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:		<b>Sağlık Bilimleri</b>	:	
<b>Sosyal Bilimler</b>	:		<b>Alan Bilgisi</b>	:	

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Mobil Programlamanın Temelleri		
2	Java Netbean SDK kurulum ve arayüzü		
3	Değişken türleri, sabitler, tip dönüştürme, aritmetik ve mantıksal operatörler		
4	Diziler ve Dizi işlemleri		
5	Blok yapısı ve if deyimi		
7	Kontrol deyimleri ve switch case yapısı		
8	Görsel programlamaya giriş-swing uygulamaları		
9	Ara Sınav		
10	Formlarla çalışma ve applet uygulamaları-1		
11	Formlarla çalışma ve applet uygulamaları-2		
12	Veri tabanına giriş ve veri tabanı bağlantıları		
13	Veri tabanı işlemleri-1		
14	Veri tabanı işlemleri-2		
15	Sunucu-istemci işlemleri		
16	Final Sınavı		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Mobil bilgi işlem yazılımı çerçevesi kullanarak içerik tabanlı bir uygulama yazar

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilme.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümü ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	3	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	1	%10
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
<b>Toplam</b>		<b>%110</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	3	45
Sınıf Dışı Ç. Süresi	3	10	30
Ödevler	3	8	24
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	2	2
Uygulama	6	5	30
Laboratuvar	5	5	25
Proje	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>179</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
<b>Tüm</b>	3	3	3	4	5	5	5	5

FBİ 527 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-I					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
1	FBİ 527	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-I	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

Bu dersin amacı, yukarıdan-aşağı program geliştirmeyi ve temel programlama yapılarını C dili kullanarak öğrenmek ve uygulamaktır.

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Algoritmaya giriş, akış şemaları ile problem çözme, çalışma zamanı ve kompleksite kavramları, sıralama algoritmaları, özyleneleme ve ikili ağaç gösterimleri, indirgeme bağlantıları, veri yapılarında ikili arama teknikleri, matrisler ve matrisler üzerine işlemler. Programlama dillerinde temel kavramlar: Atom, nesne, ifade, deyim, bildirim, tanımlama, sabit kavramları ve uygulamaları. Sayı sistemleri, fonksiyonlar, başlık dosyalarının kullanımı. Faaliyet alanı ve ömür. Global ve local (yere) değişkenler. Operatörler: Aritmetik, mantıksal, karşılaştırma, gösterici (Pointer), bitset ve diğer operatörler. Kontrol deyimleri (if, if/else) ve iç içe kullanımları. Döngü deyimleri (while, do/while, for); Sonsuz döngü kavramı ve kullanım alanları; İç içe döngüler. Programlama dilinde verimlilik ve okunabilirlik. Programlama dilinin standart fonksiyonları ve bu fonksiyonların oluşturulması. Tür dönüşümleri. Rasgele sayı üretimi ve kullanım alanları. Diziler ve dizilerle ilgili algoritmalar. Dosya işlemleri.

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Ali Keleş

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

**Kaynakları** : Sefer Algan, "Her yönüyle C#", Pusula yayıncılık

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b> :		<b>Eğitim Bilimleri</b> :	
<b>Mühendislik Bilimleri</b> :	50	<b>Fen Bilimleri</b> :	
<b>Mühendislik Tasarımı</b> :		<b>Sağlık Bilimleri</b> :	
<b>Sosyal Bilimler</b> :		<b>Alan Bilgisi</b> :	50

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Java programlama özellikleri	Java programlama üzerine okumalar	
2	Java diline giriş, derleme ve çalıştırma	Java programlama üzerine okumalar	
3	Java Operatörler	Önceki uygulamalara çalışma	
4	Kontrol yapıları	Önceki uygulamalara çalışma	
5	Döngüler	Önceki uygulamalara çalışma	
6	Break	Önceki uygulamalara çalışma	
7	Vize	Önceki uygulamalara çalışma	
8	Klavye Giriş - Çıkış işlemleri	Önceki uygulamalara çalışma	
9	Diziler	Önceki uygulamalara çalışma	
10	Metod kavramı ve kullanımı	Önceki uygulamalara çalışma	
11	Sınıflar	Önceki uygulamalara çalışma	
12	Proje takip ve kontroller	Önceki uygulamalara çalışma	
13	Kalıtım ve Polymorphism	Önceki uygulamalara çalışma	
14	Dosya işlemleri	Önceki uygulamalara çalışma	
15	Veri tabanı kavramı	Önceki uygulamalara çalışma	
16	Final sınavı	Önceki uygulamalara çalışma	

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Yazılım mimarisine ilişkin temel bilgileri açıklar.
Ö02	Yapısal programlama dilleri ile uygulama geliştirir.
Ö03	Algoritma oluşturma sürecini açıklar.

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebileceği becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabileceği analiz edebileceği ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktadır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümü ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	5	75
Sınıf Dışı Ç. Süresi	15	6	90
Ödevler	5	10	50
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	10	10
Uygulama	5	8	40
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20	20
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>285</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>10</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları			
aab			

	P01	P04	P06
Ö01	3		
Ö02		4	4



# Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
Bilgisayar Bilimleri

FBİ 533 YAPAY ZEKA VE UZMAN SİSTEMLER					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
1	FBİ 533	YAPAY ZEKA VE UZMAN SİSTEMLER	3	3	6

#### Öğretim Türü:

Örgün Öğretim

#### Dersin Dili:

Türkçe

#### Dersin Düzeyi:

Fakülte

#### Dersin Staj Durumu:

Yok

#### Bölümü/Programı:

Bilgisayar Bilimleri

#### Dersin Türü:

Seçmeli

#### Dersin Amacı:

Yapay zeka teknolojisini anlayarak uzman sistemin ne olduğunu ve uygulama alanlarını öğrenmek

#### Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

yapay zekâ tanımı ve temel kavramları, Yapay zekânın alt bileşenleri: uzman sistemler, yapay sinir ağları, genetik algoritma, bulanık mantık ve bulanık sistem tanımları ve işlevleri üzerinde durulacaktır. Özellikle uzman sistemlerin mimarisi temel kavramları, uzman sistemi oluşturan bileşenler, bu bileşenler arasındaki ilişkiler, veri bağlantıları ve çıkarım mekanizmaları konuları anlatılacaktır. Ayrıca, uzman sistemlerin ve yapay zekânın eğitim alanına uyarlanmış hali olan zeki öğretim sistemlerinin yapısı ve işleyişi de anlatılacaktır. Uygulama aşamasında yapay zekâ ve uzman sistem uygulamaları değerlendirilerek örnek bir sistem tasarımı oluşturulacaktır.

#### Ön Koşulları:

#### Dersin Koordinatörü:

#### Dersi Veren:

Dr. Öğr. Üyesi Ali KELEŞ

#### Dersin Yardımcıları:

#### Dersin Kaynakları

**Kaynakları** dersde önerilecek diğer kaynaklar  
Önerilen kaynaklar takip edilecektir.  
Dersde verilecek kaynaklar  
dönem içi ödevleri  
Vize ve Final

#### Ders Yapısı

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	: 20	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	<b>Fen Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	: 80	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	:

#### Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Hayatımızda Yapay Zeka		
2	Yapay zeka teknolojileri		
3	Uzman sistemler ve Yapay sinir ağları		
4	Genetik algoritma ve Bulanık mantık		
5	Bulanık sistem tanımı ve yapısı		
7	Uzman sistemlerin mimarisi ve temel kavramları		
8	Uzman Sistem bileşenleri		
9	Ara Sınav		
10	Uzman sistemlerin uygulama alanları		
11	Zeki Öğretim sistemleri		
12	Zeki Öğretim sistemlerinin bileşeni		
13	Uzman sistem tasarım aşamaları		
14	Uzman sistem uygulaması-1		
15	Uzman sistem uygulaması-2		
16	Final Sınavı		

#### Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Yapay zeka teknolojilerinin neler olduğunu bilir ve hayatımızdaki uygulamalarını farkedebilir

#### Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilece ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümlenme ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	0	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	3	45
Sınıf Dışı Ç. Süresi	4	6	24
Ödevler	5	3	15
Sunum/Seminer Hazırlama	1	12	12
Ara Sınavlar	1	1	1
Uygulama	2	5	10
Laboratuvar	3	5	15
Proje	1	48	48
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>172</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
<b>Tüm</b>	3	3	3	3	5	4	5	5

FBE 535 YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
1	FBE 535	YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

Yönetim bilişim sistemlerini anlamak ve uygulama alanlarını öğrenmek

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Yönetim Bilişim Sistemleri insan, teknoloji, sistem teorisi ve bilgi yönetimi alanlarını bir araya getirir. Yöneticilerin karar vermesini kolaylaştırmak için, değişik yerlerdeki bilgilerin toplanarak, bütün halinde sunmak, karar süreçlerini destekleyen mekanizmalar geliştirmek Yönetim Bilişim Sistemleri'nin en önemli amacıdır. Bu dersin içeriğini aşağıdaki konular oluşturmaktadır. Sistem Kuramı ve Sistem Yaklaşımı Bilgisayar Teknolojisi, Bilgi Sistemi, Bilgisayar Sistemi ve Bileşenleri Bilgi Sistemi Analiz ve Tasarım Aşamaları Bilgisayar Ağları ve Bilgi Sistemleri Yönetim Alanında Bilgi Alt Sistemlerinin İncelenmesi Bilişim Sistemlerinin Stratejik Rolü Bilgi Yönetimi ve Karar Verme Karar Destek Sistemleri Yapay Zekâ ve Veri Madenciliği İş Zekâsı-Kurumsal Zekâ Bilişim Sistemleri Yazılımı Veri tabanı Kavramı, Yapısı, Türleri Veri Kaynaklarının Yönetimi İnternet ve İnternet Uygulamaları Programlama Teknikleri ve Nesneye Yönelik Programlama Bilgi ve Sistem Güvenliği

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Aytürk KELEŞ

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

**Kaynakları** Other resources to recommend in the course  
Derste önerilen kaynaklardan yararlanılacaktır.  
Derste takip edilecek dokümanlar  
Derste verilecek ödev ve performans ödevleri  
Ara sınav ve finaller

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b> :		<b>Eğitim Bilimleri</b> :	
<b>Mühendislik Bilimleri</b> :		<b>Fen Bilimleri</b> :	
<b>Mühendislik Tasarımı</b> :	60	<b>Sağlık Bilimleri</b> :	
<b>Sosyal Bilimler</b> :	40	<b>Alan Bilgisi</b> :	

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Sistem Kuramı ve Sistem Yaklaşımı	Yönetim Bilişim Sistemleri üzerine okumalar	
2	Bilgisayar Teknolojisi, Bilgi Sistemi, Bilgisayar Sistemi ve Bileşenleri	YBS üzerine okumalar	
3	Bilgi Sistemi Analiz ve Tasarım Aşamaları	YBS üzerine okumalar	
4	Bilgisayar Ağları ve Bilgi Sistemleri	YBS üzerine okumalar	
5	Yönetim Alanında Bilgi Alt Sistemlerinin İncelenmesi	YBS üzerine okumalar	
6	Bilişim Sistemlerinin Stratejik Rolü	YBS üzerine okumalar	
7	Bilgi Yönetimi ve Karar Verme	YBS üzerine okumalar	
8	Karar Destek Sistemleri	YBS üzerine okumalar	
9	Ara Sınav		
10	İş Zekâsı-Kurumsal Zekâ	YBS üzerine okumalar	
11	Bilişim Sistemleri Yazılımı	YBS üzerine okumalar	
12	Veri tabanı Kavramı, Yapısı, Türleri	YBS üzerine okumalar	
13	Veri Kaynaklarının Yönetimi	YBS üzerine okumalar	
14	Bilgi ve Sistem Güvenliği	YBS üzerine okumalar	
15	Yapay Zekâ ve Veri Madenciliği	YBS üzerine okumalar	
16	Final Sınavı		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Bilinçli karar vererek yönetim avantajı elde etmede Yönetim Bilişim Sistemlerinin liderlik rolünü anlar
Ö02	Stratejik alternatiflerin değerlendirilmesini kolaylaştırmak için işletme bilgilerini analiz eder ve sentezler
Ö03	Bilgi Sistemleri edinimi, geliştirilmesi, konuşturulması ve yönetimini kolaylaştırmak için öğrenilen Yönetim Bilişim Sistemleri bilgi ve becerilerini uygular
Ö04	Karar vermeyi kolaylaştırmak için stratejik alternatifleri etkin bir şekilde iletir

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilir.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.





Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	0	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	3	45
Sınıf Dışı Ç. Süresi	3	8	24
Ödevler	5	5	25
Sunum/Seminer Hazırlama	1	10	10
Ara Sınavlar	1	2	2
Uygulama	4	5	20
Laboratuvar	4	5	20
Proje	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>169</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
<b>Tüm</b>	3	3	4	4	5	5	4	4

FBİ 529 3D EĞİTSEL OYUN TASARIMI					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
1	FBİ 529	3D EĞİTSEL OYUN TASARIMI	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

Bu dersin amacı 3D eğitsel oyun nasıl yapılır bu konuda temel düzeyde bilgi ve beceriyi sağlamaktır.

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Oyun ve oyunun özellikleri, oyunun psikolojik ve sosyolojik incelemesi, bireylerin gelişimsel özellikleri ve oyun ilişkisi, bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunu tasarım sürecinin temel aşamaları ve öne çıkarılması gereken özellikler, bilgisayar oyunlarının türleri ve etkileri, 3d eğitsel oyun tasarımı ve temel bileşenleri, 3d modelleme teknolojisinin oyun teknolojisi ile entegrasyonu, oyun motoru TORQUE'nun kullanımı, Oyun kodlama bilgisi, örnek bir eğitsel oyun geliştirme.

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Aytürk KELEŞ

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

<b>Kaynakları</b>	Derste önerilecek diğer kaynaklar Verilen kaynaklardan oluşturulacaktır. Derste takip edilecek dokümanlar Dönem içinde verilecek ödev ve performans ödevleri Ara sınav ve finaller
-------------------	--

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:		<b>Eğitim Bilimleri</b>	:	30
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	60	<b>Fen Bilimleri</b>	:	
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	10	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:	
<b>Sosyal Bilimler</b>	:		<b>Alan Bilgisi</b>	:	

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Oyun ve oyunun özellikleri, oyunun psikolojik ve sosyolojik incelemesi		
2	Bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunu tasarım sürecinin temel aşamaları ve öne çıkarılması gereken özellikler		
3	Bilgisayar oyunlarının türleri ve etkileri		
4	3d Eğitsel oyun tasarımı ve temel bileşenleri		
5	3D Modelleme teknolojisinin oyun teknolojisi ile entegrasyonu		
6	Oyun motoru TORQUE'ya giriş		
7	Oyun Dünyasının oluşturulması-1		
8	Oyun dünyasının oluşturulması-2		
9	Ara Sınav		
10	Oyun dünyasının oluşturulması-3		
11	Oyun kodlama bilgisi-1		
12	Oyun kodlama bilgisi-2		
13	Oyun geliştirme		
14	Geliştirilen oyunun test edilmesi		
15	Geliştirilen oyunun sunumu		
16	Final Sınavı		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Oyun eğitim amaçlı nasıl kullanılabileceğini anlar
Ö02	Eğitsel Oyun geliştirme yöntemlerini bilir ve uygular
Ö03	Özgün bir eğitsel oyun geliştirebilir

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanılmaktadır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümü ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	0	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	4	60
Sınıf Dışı Ç. Süresi	5	3	15
Ödevler	3	3	9
Sunum/Seminer Hazırlama	1	12	12
Ara Sınavlar	1	13	13
Uygulama	3	6	18
Laboratuvar	3	6	18
Proje	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	15	15
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>180</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
<b>Tüm</b>	3	3	3	3	3	5	5	5

FBİ546 E- TİCARET UYGULAMALARI YÖNETİMİ VE ULUSLARARASI DROPSHİPPİNG					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
4	FBİ546	E- TİCARET UYGULAMALARI YÖNETİMİ VE ULUSLARARASI DROPSHİPPİNG	0	3	6

**Öğrenim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

E-ticaret uygulama türlerini öğrenmek ve uluslararası Dropshipping uygulaması yapabilecek bilgi ve beceriye sahip olmak

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Bu ders kapsamında E-ticaret nedir, günümüzdeki potansiyeli, kullanılan e-ticaret yazılımları, e-ticaret türleri; Business to Business (B2B), Business to Consumer (B2C), Consumer to Business (C2B), Consumer to Consumer (C2C), Business to Employee (B2E), online alışveriş türlerinin yönetimi, bulanık matematikle e-ticaret yönetimi, uluslararası Dropshipping nedir, Dropshipping yönteminde ürün satışının aşamaları, uluslararası büyük dropshipping toptancı sitelerinin önde gelenleri ve çalışma şekilleri, Ürün kargo ve paketleme işlemleri, bu süreçte müşteri ilişkileri yönetimi konuları üzerinde durulacaktır. Ayrıca aşağıdaki konular da bu ders kapsamında işlenecektir.

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Ali KELEŞ

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

<b>Kaynakları</b>	Derste önerilecek diğer kaynaklar Önerilen kaynaklar takip edilecektir. Derste önerilen kaynaklar derste verilecek ödevler Vize ve Final
-------------------	--

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	<b>Fen Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	:
	:		:

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	E-ticaret nedir ve e-ticaret türleri		
2	E-ticaret potansiyeli ve kullanılan e-ticaret yazılımları		
3	Online alışveriş türleri ve yönetimi		
4	uluslararası Dropshipping temel kavramları		
5	Dropshipping yönteminde ürün satışının aşamaları		
6	uluslararası dropshipping toptancı sitelerinin analizi		
7	Ürün kargo ve paketleme işlemleri		
8	E-ticarette müşteri ilişkileri yönetimi		
9	Ara sınav		
10	Lojistik, Bilgi sistemleri, piyasa yapıları		
11	Piyasa araştırması ve ürün tedarik		
12	E-ticaret sitesi oluşturma		
13	E-ticarette veri madenciliği		
14	E-ticaret uygulamaları-1		
15	E-Ticaret uygulamaları-2		
16	Final Sınavı		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

<b>Sıra No</b>	<b>Açıklama</b>
Ö01	E-ticaret kavramlarını bilir ve e-ticaret uygulamalarının yönetimi hakkında bilgi sahibidir
Ö02	Uluslararası Dropshipping işlemlerini bilir ve uygular

**Programın Öğrenme Çıktıları**

<b>Sıra No</b>	<b>Açıklama</b>
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilme.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümlenme ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	0	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	3	45
Sınıf Dışı Ç. Süresi	5	5	25
Ödevler	5	3	15
Sunum/Seminer Hazırlama	1	15	15
Ara Sınavlar	1	1	1
Uygulama	5	5	25
Laboratuvar	5	5	25
Proje	1	24	24
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>177</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
<b>Tüm</b>	3	3	3	3	4	5	5	5

FBİ 532 EĞİTİMDE 3D TASARIM VE ANİMASYON					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
4	FBİ 532	EĞİTİMDE 3D TASARIM VE ANİMASYON	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

3D modelleme ve animasyon çalışmalarını yapabilecek becerileri kazandırmak

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Eğitimde 3D materyal tasarımı, tasarım teknolojileri, tasarım süreci ve 3D modelleme teknikleri, 3Ds Max adlı 3D tasarım ve animasyon aracı, programın ara yüz kullanımı, objelerle çalışma, materyal türleri ve kaplamama işlemleri, ışıklandırma – kamera ayarları, animasyon teknolojileri, animasyon yapım süreçleri, ses ekleme, animasyonda kullanılan yöntemler, görselleştirme, foto-realistik görüntü elde etme ve örnek animasyon çalışmalarını kapsar.

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Aytürk KELEŞ

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

<b>Kaynakları</b>	Derste önerilecek diğer kaynaklar Önerilen kaynaklar kullanılacak Derste takip edilecek dokümanlar Dönem içinde verilecek ödev ve performans ödevleri Ara sınav ve finaller
-------------------	---

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:	20
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	<b>Fen Bilimleri</b>	:	
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:	
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	:	20

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Giriş - Dersin tanıtımı, Grafik Tasarım, İletişim ve Grafik tasarım üzerine okumalar		
2	Temel Tasarım İlkeleri		
3	3D Studio Max' e giriş- Arayüzü tanıma		
4	3d MAX'de Objeler ile çalışma		
5	Modelleme Teknikleri-I		
6	Modelleme Teknikleri-II		
7	Materyal kaplama Teknikleri-I		
8	Materyal kaplama Teknikleri-II		
9	Ara sınav		
10	Animasyona giriş- Frame'ler ile çalışma		
11	Kamera Animasyonları		
12	Biped ve CAT Object ile animasyon		
13	Parçacık Sistemleri ile Animasyon		
14	Karakter Animasyonu		
15	Eğitim ile ilgili 3D animasyon tasarımı		
16	Final Sınavı		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

<b>Sıra No</b>	<b>Açıklama</b>
Ö01	Tasarımın temel estetik ilke ve kavramları ile üretim sürecini bilir.
Ö02	Eğitsel bir materyal geliştirmek için teknik, kavramsal ve kritik yetenekleri ve uygun teknoloji araçlarını etkin bir şekilde kullanır
Ö03	Bilgisayar grafikleri ve çoklu ortamlar içindeki belirli teknik, kavramsal ve kritik yetenekleri ustalıkla sergiler

**Programın Öğrenme Çıktıları**

<b>Sıra No</b>	<b>Açıklama</b>
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümlenme ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	0	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	3	45
Sınıf Dışı Ç. Süresi	6	5	30
Ödevler	3	5	15
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	3	3
Uygulama	5	5	25
Laboratuvar	5	3	15
Proje	1	48	48
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>185</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
<b>Tüm</b>	3	3	3	3	5	4	5	4



# Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
Bilgisayar Bilimleri

FBİ 536 JAVA PROGRAMLAMA					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
4	FBİ 536	JAVA PROGRAMLAMA	3	3	6

#### Öğretim Türü:

Örgün Öğretim

#### Dersin Dili:

Türkçe

#### Dersin Düzeyi:

Fakülte

#### Dersin Staj Durumu:

Yok

#### Bölümü/Programı:

Bilgisayar Bilimleri

#### Dersin Türü:

Seçmeli

#### Dersin Amacı:

Java programlama dilinin temel özelliklerini kullanabilme, problemlere algoritmik yöntemlerle çözüm üretme sürecinde Java'nın etkin şekilde kullanılmasını sağlama

#### Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

1. Programlamanın temelleri 2. Java'ya giriş 3. Sınıflar ve nesneler 4. Kurucular 5. İlkel veri tipleri 6. Operatörler 7. Array sınıfı 8. Program akışının yönlendirilmesi 9. Döngüler 10. Statik ve dinamik öğeler 11. Erişim belirleyicileri

#### Ön Koşulları:

#### Dersin Koordinatörü:

#### Dersi Veren:

Öğr.Üye Kadirhan Polat

#### Dersin Yardımcıları:

#### Dersin Kaynakları

<b>Kaynakları</b>	Java Complete Reference Java Programlama Ders Notları Performans Ödevleri Vize & Sınav
-------------------	--

#### Ders Yapısı

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	: 70	<b>Eğitim Bilimleri</b>	: 0
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	: 30	<b>Fen Bilimleri</b>	: 0
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	: 0	<b>Sağlık Bilimleri</b>	: 0
<b>Sosyal Bilimler</b>	: 0	<b>Alan Bilgisi</b>	: 0

#### Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Programlamanın temelleri		
2	Java'ya giriş		
3	Sınıflar ve nesneler		
4	Kurucular		
5	İlkel veri tipleri		
6	Operatörler		
7	Array sınıfı		
8	Program akışının yönlendirilmesi		
9	Döngüler		
10	Döngüler		
11	Statik ve dinamik öğeler		
12	Statik ve dinamik öğeler		
13	Erişim belirleyicileri		
14	Erişim belirleyicileri		

#### Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Günlük problemleri algoritma tabanlı çözüme becerisini edinme
Ö02	Java kullanarak programlama temellerini kavrama ve uygulama yapabilme

#### Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilme.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümüleme ve tasarlama becerisi.



Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	4	56
Ödevler	14	4	56
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	1	1
Uygulama	6	3	18
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>175</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları									
aab									

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
Ö01	1	3	2	5	4	1	2	3
Ö02	4	3	2	1	5	2	3	4



# Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
Bilgisayar Bilimleri

FBİ 534 MATHEMATİKA VE UYGULAMALARI					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
4	FBİ 534	MATHEMATİKA VE UYGULAMALARI	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

Wolfram Mathematica programını öğrenmek ve alanındaki problemlere uygulamak.

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Hazır Mathematica Fonksiyonları ve Mathematica'da basit programlama.

**Ön Koşulları:****Dersin Koordinatörü:****Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Alper Ekinci

**Dersin Yardımcıları:****Dersin Kaynakları**

<b>Kaynakları</b>	Ders Notları The Mathematica, Stephen Wolfram Ders Notları Proje Ödevleri Vize ve Final sınavları
-------------------	---

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	: 40	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	: 30	<b>Fen Bilimleri</b>	: 30
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	:

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Mathematica dili ve kısayollar		
2	Mathematica dili ve kısayollar.		
3	Paletler		
4	Hazır Fonksiyonlar.		
5	Hazır fonksiyonlar		
6	Hazır Fonksiyonlar		
7	Fonksiyon tanımlama		
8	Grafik çizme		
9	Grafik çizme		
10	Print ve input deyimleri		
11	If yapısı		
12	Döngüler		
13	Program yazma		
14	Uygulama		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Mathematica yazım dilini ve kurallarını öğrenir.
Ö02	Mathematica'daki hazır matematiksel fonksiyonları öğrenir.
Ö03	Mathematica ile grafik çizmeyi ve düzenlemeyi öğrenir.
Ö04	Mathematica ile basit programlama öğrenir.

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilir.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümü ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	5	70
Ödevler	14	5	70
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	1	1
Uygulama	0	0	0
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>184</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

**Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları**

aab

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08
Ö01	1	2	3	1	4	5	3	3
Ö02	4	4	2	2	2	1	1	3
Ö03	1	3	4	5	1	5	2	2
Ö04	3	3	2	2	5	5	1	2

FBİ 530 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-II					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
4	FBİ 530	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-II	3	3	6

**Öğretim Türü:**

Örgün Öğretim

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Bilgisayar Bilimleri

**Dersin Türü:**

Seçmeli

**Dersin Amacı:**

C# programlama dilini ve .NET sınıf kütüphanesini kullanarak Windows sistemleri üzerinde uygulama geliştirme için gerekli bilgileri edinmek.

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Görsel ortam ve .net ortamında programlamanın kuralları, C# gibi bir görsel yazılımın tasarım ve uygulaması, C# programının genel yapısı, veri türleri, değişkenler, standart işlemler, alt programlar, seçim komutları, döngüler, veri tabanı, kullanıcı tanımlı veri türleri.

**Ön Koşulları:**

**Dersin Koordinatörü:**

**Dersi Veren:**

Dr. Öğr. Üyesi Ali KELEŞ

**Dersin Yardımcıları:**

**Dersin Kaynakları**

**Kaynakları**

Charles Petzold "Programming Windows with C#" Microsoft Press, Deitel and Deitel "C# How to Programming", Sefer Algan, "Her yönüyle C#", Pusula yayıncılık

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:	20
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	<b>Fen Bilimleri</b>	:	
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:	
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	:	
	:		:	

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	C# nedir? - Neden C#, - .Net bileşenleri	Algoritma çalışmaları	
2	C# diline giriş, derleme ve çalıştırma	Ders uygulamalarının kontrolü	
3	Değişkenler, Veri türleri	Ders uygulamalarının kontrolü	
4	Form Mimarisi	Ders uygulamalarının kontrolü	
5	Operatörler	Ders uygulamalarının kontrolü	
6	Akış kontrol yapıları	Ders uygulamalarının kontrolü	
7	Diziler	Ders uygulamalarının kontrolü	
8	Ara Sınav	Ders uygulamalarının kontrolü	
9	Metod kavramı ve kullanımı	Ders uygulamalarının kontrolü	
10	Sınıflar - Yapıcı metodlar - Numaralandırmalar - Nesne Yönelimli programlama	Ders uygulamalarının kontrolü	
11	Proje takip ve kontroller	Ders uygulamalarının kontrolü	
12	İsim alanları	Ders uygulamalarının kontrolü	
13	Kalıtım	Ders uygulamalarının kontrolü	
14	Kalıtım ve ilişkili kavramlar	Ders uygulamalarının kontrolü	
15	Veri tabanı kavramı	Ders uygulamalarının kontrolü	
16	Final sınavı	Ders uygulamalarının kontrolü	

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Yazılım mimarisine ilişkin temel bilgileri açıklar.
Ö02	Görsel programlama dilleri ile uygulama geliştirir.
Ö03	Algoritma oluşturma sürecini gerçekleştirir.

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P04	Alanındaki bilgileri izleyebilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde bir yabancı dili geliştirebilir.
P07	Ulusal ve uluslararası çağdaş sorunları izleyebilme becerisi.
P08	Matematik ile ilgili yaptığı her türlü araştırmalarda ve faaliyetlerde bilimsel, kültürel, toplumsal ve mesleki etik değerlere uygun hareket etme becerisi kazandırmaktır.
P05	Bilim, teknoloji ve çağdaş konular hakkındaki gelişmeleri izleyerek kendini geliştirme becerisi.
P01	Çalışma hayatı ve sosyal yaşam ile ilgili konularda bireysel ve takım çalışmaları yapabilme.
P02	Matematik bilgilerini aktarma ve diğer disiplinlere uygulama.
P06	Matematik ve uygulama alanlarındaki problemleri çözmek için verileri yorumlayabilme analiz edebilme ve çözüm için bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanmaktadır.
P03	Tanımlanmış bir hedef doğrultusunda var olan problem sürecini çözümlenme ve tasarlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%40
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	0	%0
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	15	5	75
Sınıf Dışı Ç. Süresi	15	6	90
Ödevler	15	3	45
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	10	10
Uygulama	5	10	50
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20	20
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>290</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>10</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları			
aab			

	P01	P03	P08
Ö01			3
Ö02	4	4	