

BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

DENİZLİ TEKNİK BİLİMLER MESLEK YÜKSEKOKULU

PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ

Kınıklı Mahallesi, Fakülte Caddesi No:30 Pamukkale.DENİZLİ

20.10.2025

ÖZ DEĞERLENDİRME RAPORU

A. Programa İlişkin Genel Bilgiler

Meslek Yüksekokulu (MYO) ve yönetimi ile ilgili bilgiler	
MYO Adı	: Denizli Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu
İlk öğrenci aldığı eğitim öğretim yılı	:
İlk öğrenci mezun ettiği eğitim öğretim yılı	:
Müdür Adı Soyadı (unvanı)	:Prof. Dr. Selami KESLER
Müdür Yrd. Adı Soyadı (unvanı)	:Doç. Dr. Adile SARI
Müdür Yrd. Adı Soyadı (unvanı)	:Doç. Dr. Mehmet KARACA
Programla ilgili bilgiler	
Bölüm Adı	: Bilgisayar Teknolojileri
Program Adı	: Bilgisayar Programcılığı
İlk öğrenci aldığı eğitim öğretim yılı	: 2002
İlk öğrenci mezun ettiği eğitim öğretim yılı	: 2004
Program Başkanının Adı Soyadı (unvanı)	:Doç. Dr. Çiğdem AKDUMAN
Program öğretim türü	: Ön Lisans/Normal Öğretim
Eğitim dili	: Türkçe
Programa öğrenci kabul şekli	: ÖSYM tarafından ilgili programa yerleştirilmiş olmak
Diplomada yazılan derecenin adı	: Ön Lisans
Program akredite mi?	: Hayır
MYO'da akredite programların adları	:
Program değerlendirici tarafından iletişim kurulacak kişi bilgileri	
Adı Soyadı (Akademik ve İdari Unvan)	:
Cep telefonu	:
Elektronik posta	:

Programın kısa tarihçesi ve değişiklikler

Bilgisayar Programcılığı Programı, Bilgisayar Teknolojileri Bölümü altında, 2002 yılında ikinci öğretim, 2005 yılında normal öğretim eğitime başlamıştır. 2022 yılında ikinci öğretim Programı sona erdirilmiş, sadece normal öğretim olarak eğitimler devam etmektedir. Toplam 3 dönem örgün öğretim ve 1 dönem iş yeri eğitimi olmak üzere 2 yıllık bir eğitim programından oluşmaktadır

B. Değerlendirme Özeti

Ölçüt 1. Öğrenciler

- 1.1.1. Programa hangi süreçle öğrenci kabul edildiğini açıklayınız.
ÖSYM tarafından yapılan TYT sınavı ile öğrenci kabul edilmektedir.
- 1.1.2. **Tablo 1.1**'i son üç yıl için doldurunuz.
- 1.2. Kontenjanlar ve programa kabul edilen öğrenci sayılarıyla, bu öğrenciler ile ilgili göstergelerin yıllara göre değişiminin bir değerlendirmesini veriniz. **Tablo 1.2**'yi son üç yıl için doldurunuz.
- 1.3. Yatay geçiş, dikey geçiş, çift anadal ve yandal uygulamaları ile başka programlarda ve/veya kurumlarda alınmış dersler ve kazanılmış kredilerin değerlendirilmesinde uygulanan politikaları özetleyiniz ve bu politikaların nasıl uygulandığını açıklayınız. **Tablo 1.3**'ü son üç yıl için doldurunuz.
Ders içerikleri uyuşan derslerin PAU ÖNLİSANS Yönetmeliği uyarınca eşdeğerlilik tabloları yapılarak öğrenciler bu derslerden ilgili not eş değeriyle baz alınarak geçti kabul edilir.
- 1.4. Eğitim öğretim süreçlerine ilişkin öğrenci merkezli yaklaşım süreçlerini ve nasıl işletildiğini açıklayınız.
Eğitim öğretim süreçlerinde öğrencilere uygulanan anket sonuçları, eğitim öğretim dönem başı ve sonlarında yapılan akademik değerlendirme toplantılarında yapılan görüşmeler, her yıl bahar dönemi içerisinde tekrarlanan bir sonraki yıl program değişiklik ve değerlendirme toplantıları, eğitim komisyonu değerlendirmeleri ve öğrenci görüşleri dikkate alınmaktadır.
- 1.5. Kurum ve/veya program tarafından başka kurumlarla yapılan anlaşmalar ile kurulan ortaklıkları ve örnek uygulamaları belirtiniz.
Kurum ve/veya program tarafından başka kurumlarla yapılan anlaşmalar bulunmamaktadır. Ancak GEKA ve bölgemizde bulunan firmalar ile işbirlikleri yapılmaktadır.
- 1.6. Öğrenci hareketliliğini teşvik edecek/sağlayacak düzenlemeleri özetleyiniz.
Öğrenciler üniversite bünyesinde Erasmus gibi uluslararası değişim programları konusunda öğrenciler bilgilendirilmekte, yine üniversite bünyesinde yapılan hareketliliklerden haberdar edilmektedirler.
- 1.7. Program hedeflediği nitelikli mezun yeterliliklerine ulaşmak amacıyla öğrenci merkezli ve yetkinlik temelli öğretim, ölçme ve değerlendirme yöntemlerini açıklayınız ve örnek uygulamaları belirtiniz.
Bu amaçla, “Anlatım, İşbirlikli Öğrenme, Soru-Cevap ve Proje” yöntemleri kullanılmaktadır. Derste öğrenilen bilgilerin proje çalışmaları ile uygulamalarının yapılması ve mezun yeterliliklerine ulaşılması sağlanmaktadır.
- 1.8. Öğrencileri akademik gelişimi ve kariyer planlaması konularında yönlendiren ve öğrencinin gelişiminin izlenmesini sağlayan danışmanlık hizmetlerini özetleyiniz.
Öğrencilerin akademik gelişimi öğretim elemanları tarafından sınavlar ve ödevler ile takip edilmekte, danışmanları ise iş yeri eğitimi, kariyer ve iş bulma konularında öğrencilere yardımcı olmaktadır. Müfredatta yer alan Kariyer planlama dersi buna katkıda bulunmaktadır.
- 1.9. Öğrencilerin derslerdeki başarı durumunu izleyecek ve onları ders planlaması konularında yönlendirecek danışmanlık hizmetlerini ve danışmanlık hizmetlerine katkılarını sayısal ve niteliksel olarak açıklayınız.
Her öğretim yılında yeni başlayan öğrencilerin danışmanlıkları (82 öğrenci) sırasıyla bir öğretim elemanına verilmektedir. Bu öğrenciler öğrenim süreleri boyunca danışmanları ile danışmanları tarafından belirlenen saatlerde ya da sözleşilen zaman aralıklarında danışmanları ile görüşebilmektedir. Her dönem iş yeri eğitimi konusunda staj yeri bulamayan öğrencilere de danışmanları yardımcı olmaktadır.
- 1.10. Öğrenci geri bildirimlerine yönelik mekanizmaları belirtiniz, sürekli iyileştirme çalışmaları örnek uygulamaları belirtiniz.
Öğrenciler, sınav itirazlarını, görüşme taleplerini veya herhangi bir konudaki sorularını mesaj merkezi üzerinden iletmek istedikleri öğretim elemanına pusula sisteminden iletebilmektedirler. Bu mesajlara ilgili öğretim elemanı en geç 2 gün içerisinde cevap

yazmaktadır. Öğretim elemanlarına öğrenciler whatsapp üzerinden veya telefon ile de ulaşabilmektedirler.

- 1.11. Öğrencilerin tüm dersleri başarılarının hangi yöntemlerle ölçüldüğünü ve değerlendirildiğini özetleyiniz. Bu yöntemlerin şeffaf, adil ve tutarlı nitelikte olduğunu gerekçeleriyle açıklayınız.

Her ders için uygulanan ölçme ve değerlendirme yöntemi, "Ders Planı-AKTS Kredileri" nde ayrıntılı olarak yer almaktadır. Ayrıca derslere ait bilgiler ders kılavuz bilgisine girilmektedir.14 hafta olarak işlenecek dersler, kaynaklar ve ölçme değerlendirme yöntemi burada yer almaktadır. Bu açıklama dönem başında pusuladan açıklanmaktadır. Dersin içeriğine göre ara sınav, final, ödev, rapor, proje, ders devamlılığı gibi hususların hangi oranda ders başarısına katkı yapacağı pusula sistemi üzerinden ilan edilmektedir.

- 1.12. Öğrencilerin mezuniyetlerine karar vermek ve programın gerektirdiği tüm koşulları yerine getirdiklerini belirlemek için kullanılan yöntem/yöntemleri özetleyiniz. Bu yöntem/yöntemlerin güvenilir olduğunu gerekçeleriyle açıklayınız.
- Öğrenci mezuniyeti için tüm derslerini vermeli, 120 AKTS'yi tamamlamalı, not ortalaması 2.30 üzerinde olmalıdır. Bu kriterler Pamukkale Üniversitesi Ön Lisans yönetmeliğinde üniversitenin sayfasından ilan edilmektedir.

Tablo 1.1. Öğrencilerin Üniversite Giriş Sınav Derecelerine İlişkin Bilgi

Akademik Yıl	Öğrenci sayısı		Yerleşme puanı		Sınav başarı sırası	
	Kontenjan	Kayıt yaptıran	En yüksek	En düşük	En yüksek	En düşük
2025-2026	80	79	409,21	332,36	525,559	139,358
2024-2025	80	84	423,03	342,87	473,831	123,327
2023-2024	80	82	429,36	333,91	497,901	116,318

Tablo 1.2. Kayıtlı Öğrenci ve Mezun Sayıları

Akademik Yıl ⁽¹⁾	Kayıtlı Öğrenci		Mezun Öğrenci Sayısı
	1.Sınıf	2.Sınıf	
2025-2026	93	140	64
2024-2025	95	163	71
2023-2024	89	278	110

Tablo 1.3 Yatay Geçiş, Dikey Geçiş, Çift Anadal, Yandal Yapan Öğrenci Sayıları¹

Akademik Yıl	Yatay Geçiş	Dikey Geçiş	Çift Anadal	Yandal
2025-2026	10	-	-	-
2024-2025	3	-	-	-
2023-2024	11	-	-	-

Ölçüt 2. Program Eğitim Amaçları

- 2.1. Program eğitim amaç ve hedeflerini listeleyiniz ve kamuoyuyla paylaşım yöntemini kanıtlayınız.

Program Eğitim Amaçları

Bilgisayar Programcılığı Eğitim Amaçları;

- İş hayatının ve toplumsal yaşamın, bilgi toplama ve bu bilgileri işleme ile ilgili konularındaki problemlerinin bilgisayarda çözülmesi alanlarında çalışacak ara insan gücünü yetiştirmektir.
- Ulusal ve uluslararası düzeyde çeşitli sektörlerde yazılım teknikeri, veri tabanı uzmanlığı, ağ teknikerliği, sistem teknikerliği, vb. alanlarda teknik bilgisini kullanarak çeşitli problemleri başarılı bir şekilde çözebilen ve sistem tasarımları yapabilen bilgisayar teknikerleri yetiştirmek

Bu amaçlar bölümümüzün web sayfasında;

<https://ebs.pusula.pau.edu.tr/BilgiGoster/Program.aspx?lng=1&dzy=1&br=329&bl=7849&pr=92&dm=3> adlı adreste yayımlanmaktadır.

2.3.1. Program eğitim amaçları üniversitenin öz görevleriyle uyumlu olduğunu irdeleyiniz
Pamukkale Üniversitesi'nin Misyonu;

“Evrensel ve milli değerler ışığında, çağın gereksinimlerine uygun eğitim-öğretim, araştırma-geliştirme ve toplumsal gelişim faaliyetlerini yürüten, mesleki ve sosyal sorumlulukları başarı ile yerine getiren bireyler yetiştiren, güçlü kurumsal kimliğe sahip bir üniversite olmak.” tır.

Program eğitim amaçları ile güncel programlar takip edilip öğretilmektedir.

2.3.2. Program eğitim amaçları meslek yüksekokulunun öz görevleriyle uyumlu olduğunu irdeleyiniz

Bilimsel, etik ve toplumsal değerlere bağlı, çağın gelişimine uygun olarak toplumun ve sanayinin ihtiyaçlarına çözüm üretebilen, özgüveni yüksek mesleki teknik elemanlar yetiştiren nitelikli bir eğitim-öğretim sunmak şeklinde olan meslek yüksekokulunun öz görevi ile uyumlu olarak öğrenciler yetiştirilmektedir.

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü olarak

Öz görevimiz(Misyonumuz):

Bilgisayar Programcılığı'nda öğrencilerinin modern eğitim kaynak ve stratejilerini kullanarak mesleğinin her alanında hizmet verebilecek bilgi ve becerilerle donatılması, kazanılan bilgi ve becerilerin uygulamalı işyeri eğitimi ile pekiştirilmesinin sağlanmasıdır.

Öz görüşümüz(Vizyonumuz):

Bilgisayar teknolojilerini kullanan birçok sektördeki işletmenin yazılım ve donanımsal olarak ortaya çıkacak sorunlarının hızlı bir şekilde çözümünü gerçekleştirebilecek, mesleğinde yetkin, gelişime açık ve girişimci nitelikli bireylerin yetiştirildiği, ileri eğitim-öğretim strateji ve yöntemlerin kullanıldığı saygın ve lider bir eğitim kurumu olmaktır.

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü'nün Misyonu ve vizyonu

<https://ebs.pusula.pau.edu.tr/BilgiGoster/Program.aspx?lng=1&dzy=1&br=329&bl=7849&pr=92&dm=3> adresinde yayımlanmaktadır.

Yukarıda belirtilen Denizli Teknik Bilimler MYO ve Bilgisayar Teknolojileri Bölümü vizyon misyonlarında yenilikçilik ve değişime açıklık, süreklilik, topluma hizmet ve çağdaşlık kavramları açısından tutarlılık ortaya çıkmaktadır

2.4.1 Program eğitim amaçlarına nasıl ulaşılabileceği irdeleyiniz

Program eğitim amaçları, programla ilgili düzenlemeler ve benzeri konular Bölüm yönetimince Bölüm Akademik kurulların ya da ilgili komisyonların çalışmaları sonucunda şekillendirilir.

Alınan kararlar Yüksekokul Yönetim'ine gönderilir. Karar, bilgilendirme ve diğer hususlar dosya sistemlerinde arşivlenirler

Program çıktılarının dönemsel olarak göden geçirilme yöntemleri;

- Bölüm içerisinde ihtiyaç durumunda ve periyodik olarak yapılan bölüm kurulları
- Akademik takvime göre çalışma planı oluşturulması
- Müfredat güncellemeleri tarihlerinde müfredatın zamanın ve iş hayatının ruhuna uygun olarak gözden geçirilmesi, gerekli durumlarda yeni derslerin eklenip çıkarılması

2.4.2 Program eğitim amaçlarına nasıl ulaşılabileceğinin belirlenmesi için kullanılan ölçme değerlendirme sistemini açıklayınız.

Ölçme ve değerlendirme yöntemlerimiz;

- Sınavlar
- Projeler
- Raporlar
- Ödevler
- İşyeri eğitimindeki başarı

2.5 Program eğitim amaçlarına hangi düzeyde ulaşıldığını kanıtlarıyla anlatınız.

Sınav notları ve mezuniyet yüzdeleri eğitim amaçlarına hangi düzeyde ulaşıldığını göstermektedir.

2.6 Programın tanımlanmış misyon ve vizyonunu belirtiniz ve kamuoyuyla paylaşım yöntemini kanıtlayınız.

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü olarak

Öz görevimiz(Misyonumuz):

Bilgisayar Programcılığı'nda öğrencilerinin modern eğitim kaynak ve stratejilerini kullanarak mesleğinin her alanında hizmet verebilecek bilgi ve becerilerle donatılması, kazanılan bilgi ve becerilerin uygulamalı işyeri eğitimi ile pekiştirilmesinin sağlanmasıdır.

Öz görüşümüz(Vizyonumuz):

Bilgisayar teknolojilerini kullanan birçok sektördeki işletmenin yazılım ve donanımsal olarak ortaya çıkacak sorunlarının hızlı bir şekilde çözümünü gerçekleştirebilecek, mesleğinde yetkin, gelişime açık ve girişimci nitelikli bireylerin yetiştirildiği, ileri eğitim-öğretim strateji ve yöntemlerin kullanıldığı saygın ve lider bir eğitim kurumu olmaktadır.

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü'nün Misyonu ve vizyonu

<https://ebs.pusula.pau.edu.tr/BilgiGoster/Program.aspx?lng=1&dzy=1&br=329&bl=7849&pr=92&dm=3> adresinde yayımlanmaktadır.

Yukarıda belirtilen Denizli Teknik Bilimler MYO ve Bilgisayar Teknolojileri Bölümü vizyon misyonlarında yenilikçilik ve değişime açıklık, süreklilik, topluma hizmet ve çağdaşlık kavramları açısından tutarlılık ortaya çıkmaktadır

2.7.1. Program eğitim amaçları sistematik bir şekilde iç paydaşların gereksinimleri dikkate alınarak, nasıl belirlendiğini kanıtlarıyla açıklayınız.²

İç paydaşlar

Bölümde görev yapan tam zamanlı Öğretim Üye ve Görevlileri

Bölümde üniversite içinden görevlendirme ile ders veren Öğretim Üye, Öğretim Görevlisi ve Okutmanlar,

Bölüm öğrencileri, Öğrenci temsilcileri,

Bölüm İdari Personeli,

Yüksekokul Yönetimi,

Rektörlük Yönetimi,

Dış paydaşlar

Mezunlarımız

Bölüm Mezunlarını istihdam eden ve kariyer etkinliklerine destek veren firmalar

Sektör Temsilcileri

Önceki dönemlerde eğitim amaçlarının oluşturulması sürecinde ilk olarak Bölüm Başkanlığının belirlediği bir çalışma grubu tarafından taslak eğitim amaçları hazırlanmaktadır. Danışma kurulu toplantıları ile yapılan toplantılar ile eğitim amaçları belirlenmektedir.

2.7.2. Program eğitim amaçları sistematik bir şekilde dış paydaşların gereksinimleri dikkate alınarak, nasıl belirlendiğini kanıtlarıyla açıklayınız.

Hazırlanan taslak eğitim amaçları Bölüm Akademik Kurulundan görüşülerek ve Dış Paydaşlardan danışma kurulu toplantılarında görüş alınarak belirlenmektedir.

Ölçüt 3. Program Çıktıları

3.1.1. Program çıktılarını belirleme yöntemini açıklayınız.

Program çıktılarını belirleme yöntemlerimiz;

- Sınavlar

- Projeler

- Proje Çıktıları

- İşyeri eğitimindeki başarı

- Mezun öğrencilerin durum ve başarısının gözlenmesi

- Gelişen teknolojinin ve ihtiyaçların güncelliğinin gözden geçirilerek müfredatta ve değerlendirme yöntemlerinde yapılan güncellemeler

3.1.2. Program çıktılarını belirleme yönteminin nasıl işletildiğini kanıtlarıyla açıklayınız.³

Program çıktıları ve eğitim amaçları, programla ilgili düzenlemeler ve benzeri konular Bölüm yönetimince Bölüm Akademik kurulların ya da ilgili komisyonların çalışmaları sonucunda şekillendirilir. Alınan kararlar Yüksekokul Yönetim'ine gönderilir. Karar, bilgilendirme ve diğer hususlar dosya sistemlerinde arşivlenirler

Program çıktılarının dönemsel olarak göden geçirilme yöntemleri;

- Bölüm içerisinde ihtiyaç durumunda ve periyodik olarak yapılan bölüm kurulları

- Akademik takvime göre çalışma planı oluşturulması
- Müfredat güncellemeleri tarihlerinde müfredatın zamanın ve iş hayatının ruhuna uygun olarak gözden geçirilmesi, gerekli durumlarda yeni derslerin eklenip çıkarılması

3.1.3. Program çıktıları, program öğretim amaçları ile tutarlılığını açıklayınız

Yukarıda verilen program çıktılarını sağlayan mezunlar

Eğitim amaçlarında verilen

1. İş hayatının ve toplumsal yaşamın, bilgi toplama ve bu bilgileri işleme ile ilgili konularındaki problemlerinin bilgisayarda çözümlenmesi alanlarında çalışacak ara insan gücü
2. Ulusal ve uluslararası düzeyde çeşitli sektörlerde yazılım teknikeri, veri tabanı uzmanlığı, ağ teknikerliği, sistem teknikerliği, vb. alanlarda teknik bilgisini kullanarak çeşitli problemleri başarılı bir şekilde çözebilen ve sistem tasarımları yapabilen bilgisayar teknikeri

Olma özelliklerini yerine getirebilecektir. Bu mezunlar

- Algoritmik düşünme becerisi
- Çözüm ve ihtiyaç odaklı
- Takım ile çalışabilme becerisi
- Gelişmeye ve gelişen teknolojiye ayak uydurabilme becerisi
- Yazılım bilgi ve tecrübesiyle problemleri kalıcı ve geliştirilmeye açık çözebilme yeteneği
- Bütün platformlara ayak uydurabilme ve yeni teknolojilerle barışık olabilme yeteneği
- Kod yazdığı makine veya sistemi okuyabilme becerisi kazanacaktır.

Her bir program çıktısı için ayrı ayrı olmak üzere, mezuniyet aşamasına gelmiş olan her bir öğrencinin o program çıktısına ne düzeyde ulaştığını açıklayınız ve bu amaçla kurulmuş olan ölçme ve değerlendirme sisteminden elde edilen somut kanıtları özetleyiniz.

Program çıktıları ve kazanımları her ders için DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI, DERSÖĞRENME KAZANIMININ PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI

şeklinde <https://ebs.pusula.pau.edu.tr/BilgiGoster/Program.aspx?lng=1&dzy=1&br=329&bl=7849&pr=92&dm=3> Eğitim Bilgi sisteminde yer alan dersbaşlığına tıklanarak görülebilmektedir.

Ders öğrenim kazanımları 1'den 5'e kadar puanlanmıştır. Her ders için program çıktıları ders kazanımları ile ilişkilendirilmiş durumdadır.

Ölçüt 4. Sürekli İyileştirme

- 4.1. Kurulan ölçme ve değerlendirme sistemleri aracılığıyla, belirlenen sorunları ve bu sorunları gidermek için programla ilgili yaptığınız sürekli iyileştirme çalışmalarını kanıtlarıyla açıklayınız. Bu kanıtlar, sürekli iyileştirme için oluşturulan çözüm önerilerinin, bu önerileri uygulamaya alan sorumluların, bu uygulamaların gerçekleştirilme zamanlarının, gerçekleştirilenlerin izlenmesinin ve yapılan iyileştirmelerin yeterlilik değerlendirilmesinin kayıtlarıdır.

Müfredat güncellemeler ve ders içerikleri güncellemeleri yapılmaktadır.

Dış eğitimler, güncel seminerler ile sürekli iyileşme çalışmaları desteklenmektedir.

¹ Gelen ve giden öğrencilerin sayıları toplam olarak verilecektir.

² Bu amaçla kullanılan yöntem, sistematik olmalı ve somut verilere dayanmalıdır.

³ Program çıktıları yukarıda verilen tanıma uymalı ve öğrencilerin mezuniyetlerine kadar edinmeleri beklenen bilgi, beceri ve yetkinliklerden oluşmalıdır.

⁴ Eğer program çıktıları, MEDEK Çıktılarından farklı bir şekilde tanımlanmışsa, bileşen bazında ayrıntılı bir çapraz ilişki tablosu kullanılmalıdır.

⁵ Bu süreç ağırlıklı olarak sınav, proje, ödev gibi öğrenci çalışmalarına dayanmalıdır. Sadece anketlere ve ders geçme başarı notlarına dayalı ölçme ve değerlendirme yöntemleri yetersiz sayılacaktır.

Ölçüt 5. Eğitim Planı

- 5.1. Eğitim planını Tablo 5.1 ve Tablo 5.2'yi doldurarak veriniz.
- 5.2. En az 15 AKTS, İşletmede Mesleki Eğitim, Staj ve Uygulamalı Ders ve/veya güncel mesleki program/yazılım içeren ders/dersler ders/dersleri ve eğitim planına dahil edilme sürecini açıklayınız.
Müfredatta 30 AKTS İş yeri eğitimi bulunmaktadır.
- 5.3. Programa/alana özgü öğrenim çıktılarını sağlayan mesleki derslerin en az 20 AKTS olduğunu Tablo 5.3'te açıklayınız.
Müfredat aşağıda verilmiştir.
- 5.4. Eğitim planında yer alan tüm derslerin izlencelerini (bölüm dışı dersler dâhil), belirtilen formata uygun olarak, **Ek I.1**'de veriniz. Kamuoyuyla paylaşım sürecini açıklayınız.
Tüm derslere ait izlencelere öğrenciler tarafından pusula sistemi, eğitim öğretim bilgi sistemi üzerinden ulaşılabilmektedir.
- 5.5. Eğitim planının öngörüldüğü biçimde uygulanmasını güvence altına almak ve sürekli gelişimini sağlamak için kullanılan yönetim sistemini anlatınız. ¹
Eğitim planı, bölüm kurulları, öz değerlendirme toplantıları, öğrenci geri ve dış paydaş geri bildirimleri ile sürekli geliştirilmekte, bu toplantılar ve geri bildirimler kayıt altına alınmaktadır. Kayıt altına alınan raporlar ve toplantı tutanakları bölüm sekreterliği aracılığı ile müdürlüğe iletilmektedir. Bölüm web sitesinden paylaşılmaktadır.

Tablo 5.1. Eğitim Planı

Bilgisayar Programcılığı

Ders Adı	Öğretim Dili	Kategori (Kredi/AKTS Kredisi)				
		Genel Eğitim	Matematik ve Temel Bilimler	Programa/alana özgü mesleki dersler	Dış paydaş önerilerinin dikkate alındığı dersler	İşletmede Mesleki Eğitim, Staj ve Uygulamalı Ders ve/veya güncel mesleki program/yazılım içeren ders/dersler
1. Yarıyıl						
TKD 101 TÜRK DİLİ - I	Türkçe	2				
ATATÜRK İLKELEİ VE İNKILAP TARİHİ - I	Türkçe	2				
İNGİLİZCE - I	İngilizce	2				
PROGRAMLAMA TEMELLERİ	Türkçe			5		
MATEMATİK	Türkçe		5			
VERİTABANI I	Türkçe			5		
GRAFİK VE ANİMASYON	Türkçe			3		
BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ	Türkçe			3		
ÇEVRE KORUMA	Türkçe			3		
KALİTE GÜVENCE VE STANDARTLARI	Türkçe			3		
2. Yarıyıl						
TÜRK DİLİ - II	Türkçe	2				
ATATÜRK İLKELEİ VE İNKILAP TARİHİ - II	Türkçe	2				
İNGİLİZCE - II	İngilizce	2				
İNTERNET PROGRAMCILIĞI I	Türkçe			5		
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	Türkçe			5		
VERİTABANI II	Türkçe			5		
OYUN PROGRAMLAMA	Türkçe			3		
BİLGİSAYAR	Türkçe			3		

DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ						
MEDYA OKURYAZARLIĞI	Türkçe			3		
İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ	Türkçe			3		
3. Yarıyıl						
İNTERNET PROGRAMCILIĞI II	Türkçe			6		
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	Türkçe			6		
SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	Türkçe			4,5		
GÖRSEL PROGRAMLAMA	Türkçe			6		
KARİYER PLANLAMA	Türkçe			1,5		
MOBİL UYGULAMALAR	Türkçe			3		
YAPAY ZEKA	Türkçe			3		
4. Yarıyıl						
İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM	Türkçe					30

NOT: Ders sayısı kadar satır ekleyebilirsiniz!

¹ Burada, programı yürüten bölümün, bölüm başkanlığı düzeyinde ve/veya öğretim üyelerinden oluşan komiteler aracılığıyla, önlisans programı eğitim planının sürekli gözetimini ve gelişimi sağlayan bir sistem kurmuş olması beklenmektedir.

Tablo 5.2 Ders ve Sınıf Büyüklükleri**Bilgisayar Programcılığı**

Dersin Kodu	Dersin Adı	Son İki Yarıylda Dersi Seçen Öğrenci Sayısı	Dersin Türü ¹			
			Sınıf Dersi	Laboratuvar	Uygulama	Diğer
IBGL 103	PROGRAMLAMA TEMELLERİ	131	25%	75%		
IBGL 110	VERİTABANI I	119	25%	75%		
IBGL 106	GRAFİK VE ANİMASYON	113	25%	75%		
IBGL 118	BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ	116	25%	75%		
IBGL 203	İNTERNET PROGRAMCILIĞI I	95	25%	75%		
IBGL 205	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	94	25%	75%		
IBGL 207	VERİTABANI II	94	25%	75%		
IBGL 119	OYUN PROGRAMLAMA	98	25%	75%		
IBGL 115	BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ	88	25%	75%		
IBGL 204	İNTERNET PROGRAMCILIĞI II	86	25%	75%		
IBGL 208	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	59	25%	75%		
IBGL 206	SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	88	25%	75%		
IBGL 225	GÖRSEL PROGRAMLAMA	100	25%	75%		
IBGL 221	MOBİL UYGULAMALAR	76	25%	75%		
IBGL 224	YAPAY ZEKA	89	25%	75%		

Tablo 5.3. Programa/alana özgü öğrenim çıktılarını sağlayan mesleki dersler

Ders Adı	Öğretim Dili	Programa/alana özgü öğrenim çıktılarını sağlayan mesleki derslerin				Program Çıktısı ²
		T	Ü	K	AKTS	
1. Yarıyıl						
PROGRAMLAMA TEMELLERİ	Türkçe	3	1		5	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
VERİTABANI I	Türkçe	3	1		5	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
GRAFİK VE ANİMASYON	Türkçe	3	0		3	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.

BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ	Türkçe	3	0		3	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
-						
INTERNET PROGRAMCILIĞ I I	Türkçe	3	1		5	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Yazılımları test eder ve hataları giderir - Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar. - Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	Türkçe	3	1		5	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
VERİTABANI II	Türkçe	3	1		5	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
OYUN PROGRAMLAMA	Türkçe	3	0		3	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ	Türkçe	3	0		3	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
-						
INTERNET PROGRAMCILIĞ I II	Türkçe	3	1		6	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	Türkçe	3	1		6	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	Türkçe	3	1		4,5	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
GÖRSEL PROGRAMLAMA	Türkçe	3	1		6	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
MOBİL UYGULAMALAR	Türkçe	3	0		3	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Yazılımları test eder ve hataları giderir
YAPAY ZEKA	Türkçe	3	0		3	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - Yazılımları test eder ve hataları giderir

- 4. Yarıyıl						
İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM		5	35		30	- Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur. - İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.

Ölçüt 6. Öğretim Kadrosu

- 6.1.1. **Tablo 6.1**'i doldurunuz. Bu tabloda, programı yürüten bölümde yer alan tam zamanlı, yarı zamanlı ve ek görevli tüm öğretim üyeleri ve öğretim görevlileri yer almalıdır. Bu tabloları doldururken yeteri kadar satır ekleyebilirsiniz.
- 6.1.2. **Tablo 6.1**'e göre öğretim kadrosunun eğitim öğretim faaliyetleri ve program eğitim planına göre yeterliliğini irdelleyiniz. Ders vermekle yükümlü olan öğretim elemanlarının özet özgeçmişlerini belirtilen formata uygun olarak **Ek I.2**'de veriniz.
- 6.2. Öğretim elemanlarına yönelik teşvik ve ödüllendirilme mekanizmalarını açıklayınız ve sürecin adil ve şeffaf şekilde yürütüldüğüne dair kanıtları sununuz.
- 6.3. Öğretim elemanı atama ve yükseltme kriterlerini Ölçüt 6.3'te belirtilen hususları da göz önüne alarak, açıklayınız
- 6.4. **Tablo 6.2**'yi doldurunuz. Bu tabloda, programı yürüten bölümde yer alan tam zamanlı, yarı zamanlı ve ek görevli tüm öğretim üyeleri ve öğretim görevlileri yer almalıdır. Programda öğretim elemanlarının niteliklerine göre adil ve şeffaf ders dağılım sürecinin nasıl yürütüldüğünü açıklayınız.

¹ Her dersin olduğu türleri yüzde olarak veriniz (%75 sınıf dersi, %25 laboratuvar gibi)

² Ölçüt. 9 da tanımlanan program özgü çıktıların dersle olan ilişki bu sütunda yazılmalıdır.

Tablo 6.1. Öğretim Kadrosunun Analizi**Bilgisayar Programcılığı**

Öğretim Elemanının Adı ¹	Unvanı	Aldığı Son Derece	Deneyim Süresi, Yıl			Etkinlik Düzeyi (yüksek, orta, düşük, yok) ²		
			Kamu/ Sanayi Deneyimi	Öğretim Deneyimi	Bu Kurumdaki Deneyimi	Mesleki Kuruluşlarda	Araştırmada	Sanayiye Verilen Danışmanlıkta
İhsan Özer	Öğretim Görevlisi	Bilgisayar Mühendisliği	22	18	17	Orta	Orta	Orta
Faruk Şentürk	Öğretim Görevlisi	SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ SAYISAL YÖNTEMLER (DR)	32	25	25	Orta	Orta	Orta
İsmail Sarı	Öğretim Görevlisi	FEN-EDEBİYAT FAKÜLTESİ FİZİK BÖLÜMÜ	32	12	20	Orta	Orta	Orta
Mete Okan Erdoğan	Öğretim Görevlisi	Yüksek Lisans BEYKENT ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ	27	17	17	Orta	Orta	Orta

Tablo 6.2. Öğretim Kadrosu Yük Özeti**Bilgisayar Programcılığı**

Öğretim Elemanının Adı Soyadı (Unvanı)	Verdiği Dersler (Dersin Kodu/ Kredisi/ Dönemi/ Yılı) ³	Toplam Etkinlik Dağılımı ⁴		
		Öğretim	Araştırma ⁵	Diğer
İhsan Özer	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II/ IBGL 208/6 SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI/ IBGL 206/4,5 VERİTABANI II/ IBGL 207/5 VERİTABANI I/ IBGL 110/5	83 %	17%	
Faruk Şentürk	GRAFİK VE ANİMASYON/ IBGL 106/3 BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ/ IBGL 118/3 İNTERNET PROGRAMCILIĞI I/IBGL 203/5 BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ/ IBGL 115/3 İNTERNET PROGRAMCILIĞI II/ IBGL 204/6 MOBİL UYGULAMALAR/ IBGL 221/3	85%	15%	
İsmail Sarı	YAPAY ZEKA/ IBGL 224/3 GÖRSEL PROGRAMLAMA/ IBGL 225/6 OYUN PROGRAMLAMA/ IBGL 119/3 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I/ IBGL 205/5	71%	29%	
Mete Okan Erdoğan	Ofis Programları	85%	15%	

Ölçüt 7. Altyapı

7.1.1. Sınıflar, laboratuvarlar ve diğer araç-gereçlerin program eğitim amaçlarına ve program çıktılarına ulaşmak için yeterli ve öğrenmeye yönelik bir atmosfer hazırlamaya yardımcı olduğunu, niteliksel ve niceliksel verilere dayalı olarak gösteriniz. Burada, yalnızca programı yürüten bölümün kendi altyapısı değil, program öğrencileri için destek

bölümlerinde kullanılan altyapı da irdelenmelidir.

Eğitim Alanları, Bilgisayar Laboratuvarından oluşmaktadır ve kapasitesi 80 öğrencidir.

Mevcut öğrenci potansiyelimiz ve uygulama eğitimlerimizin yoğun olması bu laboratuvarın yetersiz olmasına sebep olmaktadır. Nitelik bakımından laboratuvarımız müfredatımıza uygun programlarla eğitim verebilme özelliğine sahiptir. Öğrenci yoğunluğumuz dikkate alındığında okul bünyesinde bölümümüze ait ilave 40 bilgisayardan oluşan bir laboratuvara daha ihtiyaç duymaktır.

- 7.1.2. Önlisans eğitiminde kullanılan başlıca eğitim ve laboratuvar araç-gereçlerini **Ek I.3**'te veriniz ve bu araç-gereçlerin önlisans eğitiminde nasıl kullanıldığını açıklayınız.
Ek.1.3'te verilen bilgisayarlar, bölüm derslerinde anlatılan konuların pratiklerin yapılmasında, programların kullanılmasında, proje ödevlerinin ve araştırmalarının yapılmasında kullanılmaktadır.
- 7.2. Öğrencilerin ders dışı etkinlik yapmalarına olanak veren alan ve altyapıları kapsamında anlatınız.
Öğrenciler bilgisayar laboratuvarını ders dışında da kullanabilmektedir.
- 7.3. Öğretim ortamında ve öğrenci laboratuvarlarında alınmış olan güvenlik, ilk yardım ve İSG önlemlerini, program türünün gerektirdiği özel önlemleri de belirterek açıklayınız.
Programa ait özel bir önleme gerek duyulmamaktadır.
- 7.4. Öğrencilere alan ile ilgili araçları kullanmayı öğrenmeleri için sağlanan bilgiye erişim olanakları anlatınız.
Öğrenciler üniversite kütüphanesi alt yapısını ve eduroam bağlantısını kullanabilmektedirler.
- 7.5. Engelliler için alınmış olan altyapı düzenlemelerini anlatınız.
Bilgisayar laboratuvara giriş katında bulunmaktadır, tekerlekli sandalye erişimine uygundur.

¹ Tabloyu programdaki her öğretim elemanı için doldurunuz. Gerekliyse ek satır ve sayfa kullanabilirsiniz.

² Etkinlik düzeyi son 3 yılın ortalamasını yansıtmalıdır.

³ Her öğretim elemanı için son iki dönemde verdiği tüm dersleri (başka programlarda verilen dersler dâhil) sıralayınız. Gerekğinde ilave satır ekleyiniz.

⁴ Etkinlik dağılımını, her bir öğretim elemanının toplam etkinliği %100 olacak biçimde yüzde olarak veriniz. Toplam Etkinlik Dağılımı için hesaplamada izlenecek yöntem; Öğretim (%) = (Verilen toplam ders sayısı / (Verilen toplam ders sayısı + Toplam araştırma faaliyet sayısı)) x 100

⁵ Araştırma faaliyeti olarak son iki dönemde gerçekleştirilen (Makale, Bildiri, Kitap, Proje, Paten sayısı)

7.6.1. Öğrencilerin kullanımına sunulan bilgisayar ve enformatik altyapılarını anlatınız ve bunların yeterliliğini irdeleyiniz.
Bilgisayar laboratuvarında 60 bilgisayar bulunmaktadır. 4 ve 8 GB RAMleri bulunmaktadır. 500 GB hard disk ve Windows işletim sistemi kullanılmaktadır. Güncel derslere uygun programlar vardır.

7.6.2. Öğretim elemanlarının kullanımına sunulan bilgisayar ve enformatik altyapılarını anlatınız ve bunların yeterliliğini irdeleyiniz.
Öğretim elemanlarının 4GB RAM, i5, 500 GB hard disk Windows bilgisayarları bulunmaktadır.

Ölçüt 8. Yönetim ve İdari Birimlerin Yapısı

- 8.1. İnsan kaynaklarının etkin ve verimli kullandığını güvence altına alan tanımlı politika ve süreçler açıklayınız
Tüm akademik personelin dönem içindeki ders yükleri benzer olmaktadır, bu şekilde insan kaynakları etkin ve verimli kullanılmaktadır.
- 8.2. Akademik ve idari personele yönelik tanımlı hizmet içi eğitim süreçleri açıklayınız.¹

Akademik personele yönelik hizmet içi planlı eğitim süreçleri bulunmamaktadır. Müdürlük tarafından dönemsel olarak ihtiyaca göre eğitimler verilmektedir. Akademik personel Erasmus eğitim alma etkinliklerinden yararlanabilmektedir.

- 8.3. Eğitim öğretim faaliyetlerine ilişkin kamuoyunu bilgilendirmeyi ilkesel olarak benimsemek üzere bir politika tanımlanmış olmalı ve kamuoyunu bilgilendirme yöntem ve süreçlerinin işletildiğine dair kanıtları sunulmalıdır.

Eğitim ve öğretim faaliyetlerine ilişkin detaylara EBS sistemi üzerinden ulaşılabilir. <https://ebs.pusula.pau.edu.tr/BilgiGoster/Program.aspx?lng=1&dzy=1&br=329&bl=7849&pr=92&dm=3>

Ölçüt 9. Disipline Özgü Ölçütler

- 9.1. Program eğitim planı, dersler, ölçme-değerlendirme yöntemleri aracılığıyla programa özgü ölçütlerin nasıl sağlandığını anlatınız.

Programa özgü ölçütler aşağıda listelenmiştir.

- 1 Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
- 2 İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
- 3 Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
- 4 Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
- 5 Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
- 6 Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
- 7 Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
- 8 Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
- 9 Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
- 10 Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
- 11 Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
- 12 Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
- 13 Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
- 14 Yazılımları test eder ve hataları giderir.

EK I – PROGRAMA İLİŞKİN EK BİLGİLER

I.1 Ders İzlemleri¹

Ders izlemlerini burada veriniz. Ders izlemleri için kullanılacak format her ders için aynı olmalı, verilen bilgi ders başına iki sayfayı geçmemeli ve aşağıdaki hususları içermelidir:

DERS İZLEMESİ

Dersin Adı:	Dersin Kodu	Zorunlu/ Seçmeli	AKTS Kredi	Ulusal Kredi	T	U

- Yüz yüze/Uzaktan
- Ders Yürütücüsü
- Ders Koordinatörü
- Dersin Amacı
- Dersin Hedefi
- Dersin İçeriği
- Dersin Öğrenim Çıktıları
- Dersin mesleğe katkısı (bilgi, beceri ve yetkinlik)
- Öğretim yöntem ve teknikleri
- Ölçme Değerlendirme
- Kaynaklar (Yazılı, görsel vs.)
- Ön koşul dersler ve Koşullar
- Dersin öğrenim çıktılarının program çıktıları ile olan ilişkileri
- Güncelleme Tarihi

DERS BİLGİLERİ

331 - BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

IBGL 101 - MATEMATİK / 2023 - 2024 Güz

22.07.2024

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 101	MATEMATİK		3 + 1	1. Yarıyıl	5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Öğrenciye, mesleği için gerekli olan matematik bilgi ve becerilerini işine uygulayabilme yeterliği kazandırmak.				
DERS İÇERİĞİ	Matrisler, Lineer Denklem Sistemleri, İnteroplasyon, Çokgenler, Temel Trigonometri				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Sayılar ve kümelerle ilgili işlemleri mesleğinde uygulamak
2	Mesleğinde diziler ile ilgili uygulamalar yapmak.
3	Mesleğinde fonksiyonlar ile ilgili uygulamalar yapmak.

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01		4	4	5										
ÖK 02		4	4	4										
ÖK 03		4	4	4										

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				130

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 101	DERSİN ADI :	MATEMATİK
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 5	ŞUBE NO : 1
			ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Dr. Öğr. Üyesi PINAR OKÇU ŞAHİN	EPOSTA :	psahin@pau.edu.tr
			İÇ HAT : 2123788 1128
DERS YERİ :	DTMYO-C-K1-1- DTMYO-E-Z-3		

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	SAYILAR
	2	SAYILAR
	3	SAYILAR
	4	OLASILIK
	5	OLASILIK
	6	CEBİR
	7	CEBİR
	8	CEBİR
	9	GEOMETRİ
	10	GEOMETRİ
	11	GEOMETRİ
	12	TRİGONOMETRİ
	13	TRİGONOMETRİ
	14	TRİGONOMETRİ

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
-------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	50	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	50	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	50	Bütünleme Sınavı

IBGL 103 - PROGRAMLAMA TEMELLERİ / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 103	PROGRAMLAMA TEMELLERİ		3 + 1	1. Yarıyıl	5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Bu ders ile öğrencinin, programlama temelleri ile ilgili yeterliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.				
DERS İÇERİĞİ	Algoritma,Akış Diyagramı,Programlama Araçları, Değişkenler ve Sabitler, Giriş-Çıkış İşlemleri, Operatörler,Karar Yapıları,Döngü Kontrolleri, Diziler, Alt Programlar, Dosyalar				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Kodlama öncesi program akışını tasarlamak
2	Kontrol deyimlerini kullanmak
3	Dizi işlemleri yapmak
4	Alt programlarla çalışmak
5	Dosyalama işlemleri yapmak

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	4	4												
ÖK 02	4	4						3						
ÖK 03	4	4						3						
ÖK 04	4	4						3						
ÖK 05	5	3						3						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
3	Arasınavlar(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				130

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 103	DERSİN ADI :	PROGRAMLAMA TEMELLERİ	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 5	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. İSMAİL SARI	EPOSTA :	ismailsari@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1150
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Algoritma
	2	Akış Diyagramları
	3	Programlama Araçları
	4	Değişkenler
	5	Operatörler
	6	Karar Yapıları
	7	Karar Yapıları
	8	Döngüler
	9	Döngüler
	10	Diziler
	11	Prosedürler
	12	Prosedürler
	13	Dosyalar
	14	Dosyalar

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
-------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ	
	Kaynak Belirtilmemiş	-	
DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

DERS BİLGİLERİ

331 - BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

IBGL 110 - VERİTABANI I / 2023 - 2024 Güz

22.07.2024

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 110	VERİTABANI I		3 + 1	1. Yarıyıl	5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Veri tabanı tasarlamak, oluşturmak, sorgulama yapmak, veri tabanı yönetimsel fonksiyonlarını kullanmak yeterlilikleri kazandırılacaktır.				
DERS İÇERİĞİ	Normalizasyon, Veritabanı Araçlarının Kurulumu, Tablolar, Sorgular				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Veritabanı tasarlamak
2	Veritabanını oluşturmak
3	Veritabanında sorgulama yapmak
4	Veritabanı yönetimsel fonksiyonları kullanmak

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	5	4		4				5						
ÖK 02	5	4		4				5						
ÖK 03	5	5		4				5						
ÖK 04	5	5		5				5						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
3	Arasınay (Öğrenci)	1	8	8
4	Sınav	1	10	10
Toplam İş Yüğü				130

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 110	DERSİN ADI :	VERİTABANI I	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 5	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	EGT-A-Z-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Veritabanına giriş, veritabanı ve veri modelleme, VTS türleri ve kavramlar
	2	E-R modeli, varlık, varlık kümesi, nitelik, bağıntı kavramları, bağıntı türleri
	3	Anahtar alan, yabancı anahtar, tanımlayıcı nitelikler, bağıntıların tablolara dönüştürülmesi
	4	İlişkisel veri tabanı tasarımı
	5	İlişkisel cebir ve MS Access uygulamasında tablo oluşturma, alan türleri, ilişki tanımlama, rapor, sorgu ve form tasarımı
	6	SQL yapısal sorgulama dili ve fonksiyonların kullanımı
	7	İlişkili tablolardan veri sorgulama
	8	Ara sınav
	9	Veri analizi ve çoklu tablolar
	10	SQL fonksiyonları ve karmaşık sorgular
	11	DML komutları
	12	SQL komutlarıyla tablo yapımı
	13	Veri tabanı nesneleri
	14	Kullanıcı erişimi ve denetleme
MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	
KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	50	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	50	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	50	Bütünleme Sınavı

IBGL 106 - GRAFİK VE ANİMASYON / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 106	GRAFİK VE ANİMASYON		3 + 0	1. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 1				
DERS AMACI	Herhangi güncel bir grafik tasarım ve animasyon programının efektif bir şekilde kullanılabilmesi				
DERS İÇERİĞİ	Hayal edilen ya da çizilen bir grafiği bir programdan yardım alarak tasarlayabilme ve efectleri uygun bir şekilde kullanabilme				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Herhangi bir grafik tasarlama programını efektif bir şekilde kullanabilme
---	---

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

	ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	2	24

3	Arasınnavlar(hazırlık süresi dahil)	1	4	4
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
	Toplam İş Yüğü			78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 106	DERSİN ADI :	GRAFİK VE ANİMASYON	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Animasyon program kullanımı ve zaman çizelgesi tanıtımı. Resim, şekil veya yazı objelerin ekranda kesik kesik veya her saniye farklı hareket animasyon uygulaması
	2	Basket oyun animasyon uygulaması
	3	Çizilen yol üzerinde objelerin hareketi. Ses dosyasının istenilen frame yerleştirilmesi. Bir kuş uçuş animasyon uygulaması
	4	Resim, yazı veya şekil objelerin birlikte veya arka arkaya hareket animasyon uygulamaları
	5	Bilardo oyun animasyon uygulamaları
	6	Birden fazla sahnede çalışma. Bir resimdek el ve arabaların hareket etme animasyon uygulaması
	7	Resim ,yazı, şekil objelerin birbirine dönüşüm ve Bowling oynama animasyon uygulamaları
	8	Ara sınav
	9	İkon oluşturma ve transparan resim hazırlama
	10	Kartvizit grafik hazırlama
	11	Grafik program kullanımı ve özellikleri. Resimde istenilen bölgelerin seçilme yöntemleri, seçilen bölgenin diğer resim'e aktarılması ve saklanması
	12	Resimde istenilen bölgenin solgun yapılması. Resimde çizik, sivilce gibi bölgelerin normal haline getirilmesi ve bir grafik uygulaması
	13	Resimdeki bir insan resmini zayıf, şişman olarak değiştirme veya boy uzatma uygulaması
	14	Saç veya elbise boyama yöntemleri. Bir resimdeki insan başının diğer resimdeki başka birine yerleştirilme uygulaması

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

DERS BİLGİLERİ

331 - BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

IBGL 203 - İNTERNET PROGRAMCILIĞI I / 2023 - 2024 Bahar

22.07.2024

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 203	İNTERNET PROGRAMCILIĞI I		3 + 1	2. Yarıyıl	5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Web sayfası tasarlamak için gereken ortamları ve yazılımları kullanabilmek.				
DERS İÇERİĞİ	Temel İnternet Kavramları, Web Tasarımına Giriş, HTML, Script Kullanımı, Tasarım ve Planlama, HTML Editörleri				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Açık kaynak kod tabanlı programlama için gerekli yazılımları kurmak ve test etmek
2	Açık kaynak kodlu programlama dilinin temel komutları ile WEB sayfası hazırlamak
3	Açık kaynak kodlu programlama dili ile fonksiyon ve nesneleri kullanarak WEB sayfası hazırlamak
4	Açık kaynak kodlu programlama dili ile form uygulamaları yapmak
5	Web servislerini açık kaynak kod tabanlı program içinde kullanmak

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.

11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	5	4	4		5			5						
ÖK 02	4	5	4		4			5						
ÖK 03	4	5	4		4			4						
ÖK 04	4	4	4		4			4						
ÖK 05	4	5	4		5			4						

AKTS - İŞ YÜKÜ

	ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
	Toplam İş Yüğü			130

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 203	DERSİN ADI :	INTERNET PROGRAMCILIĞI I
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 5	ŞUBE NO : 1
			ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr
			İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-GK-Z-3		

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Web sayfası editorleri.Temel web sayfa tagları ve uygulamaları
	2	Temel web sayfa tagları ve uygulamaları
	3	Css nedir .Temel style parametreleri. Web sayfasında style,css kullanma yöntemleri
	4	Css örnek uygulamaları
	5	Javascript nedir. Html,css,php ile karşılaştırma. Javascript örnek uygulamalar
	6	Php programlama dili için wampserver kurulumu. Apache web server özellikleri.Php web sayfa uygulanması.
	7	Php ile Javascript kodlama karşılaştırması ve örnek uygulamalar.
	8	Ara sınav
	9	Marquee html tag ile yazı hareket animasyonu. Marquee parametreleri. Css ve Javascript kodlama ile marquee tagının kullanılması.Örnek uygulamalar.
	10	Div html tag ile bölüm oluşturma . Div parametreleri. Css ve Javascript kodlamanın div tag ile kullanılması. Javascript kodlama ile div bölümün hareket ettirilmesi.
	11	Web sayfasında form uygulamalar yapılması. Form'da kullanılan

		Reset,Submit,checkbox,radio,password,text, textarea objelerin ayrıntılı incelenmesi. Form uygulamasında css kodlama ve table kullanılması.
	12	Javascript ve Php kodlama ile sayaç uygulamaları
	13	Fonksiyon,switch-case yöntemlerinin javascript'te kullanılması. Hesap makina uygulamaların tamamen Javascript ve form objeleri ile bağlantılı javascript ile yapılması.
	14	Javascript yazdırma yöntemleri .Javascript çalışma yöntemleri. Javascript'te Klavyeden bilgi girişi (prompt), mesaj verme(alert) ve onaylama(confirm) uygulamaları.

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IBGL 118 - BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 118	BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ		3 + 0	1. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 2				
DERS AMACI	Geometrik şekiller ve bir program yardımıyla program yazmak, algoritmik düşünce ve programlamaya temel oluşturmak				
DERS İÇERİĞİ	Güncel ve amacına uygun bir paket program yardımıyla şekil ve nesneleri kullanarak program geliştirebilme, bir akış diyagramını veya senaryoyu bu nesneleri kullanarak sonuca ulaştırabilme				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Algoritmik düşünceyi ve problem çözme yeteneğini geliştirmek
---	--

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

	ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	2	24

3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	4	4
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
	Toplam İş Yüğü			78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 118	DERSİN ADI :	BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Standart,web ,blok program yapıları. Programcılık kullanılan değişkenler,dizinler,koşullar,döngüler,fonkiyonlar ve dosyalara genel bakış
	2	C standart , html, javascript programlama ile blok programlamanın uygulamalar ile karşılaştırılması
	3	C dili ve blok programlamada, değişkenler ve klavyeden değer giriş uygulamaları
	4	Koşullu yapılar
	5	Fonksiyonlar
	6	Döngü işlemleri
	7	Döngü uygulamaları
	8	Ara sınav
	9	Ok işaretler ile fonksiyon uygulamaları
	10	Hesap makina uygulamaları
	11	String ve karakter uygulamaları
	12	Rasgele sayı oluşturma
	13	Rasgele sayı uygulamaları
	14	Çizim işlemleri

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IBGL 118 - BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 118	BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ		3 + 0	1. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 2				
DERS AMACI	Geometrik şekiller ve bir program yardımıyla program yazmak, algoritmik düşünce ve programlamaya temel oluşturmak				
DERS İÇERİĞİ	Güncel ve amacına uygun bir paket program yardımıyla şekil ve nesneleri kullanarak program geliştirebilme, bir akış diyagramını veya senaryoyu bu nesneleri kullanarak sonuca ulaştırabilme				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Algoritmik düşünceyi ve problem çözme yeteneğini geliştirmek
---	--

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

	ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	2	24

3	Arasınnavlar(hazırlık süresi dahil)	1	4	4
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
	Toplam İş Yüğü			78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 118	DERSİN ADI :	BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Blok tabanlı kodlama nedir ve avantajları nelerdir. Blok tabanlı kodlama ve metin tabanlı kodlama arasındaki farklar . Scratch programı kurulumu.Hareket,görünüm,ses,olaylarkontrol gibi Scratch kodların örnek uygulama ile işlenmesi.
	2	Rasgele sayı oluşturma araçları ve rasgele sayı uygulaması
	3	Değişken ,döngü ve kontrol yapıları
	4	Balık yeme uygulaması
	5	Hesap makina uygulaması
	6	Sürekli bırak uygulaması
	7	Birden fazla sahne ile çalışma ,ekrana yazdırma,muzik çalma ve kukla işlemleri
	8	Ara sınav
	9	Birden fazla sahne ile çalışma ve diğer sahneye geçiş uygulaması
	10	Rasgele oluşturulan sayıların, number olarak dört işlem veya string olarak birleştirilmesi
	11	Standart fonksiyonlar . Dışarıdan girilen değerlerin string olarak tek tek normal veya tersten yazdırılması
	12	Operator araçları, değer aktarılması ve örnek uygulama
	13	Çizim araçları ve çizim yöntemleri
	14	Çizim uygulaması

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IKMY 163 - KALİTE GÜVENCE VE STANDARTLARI / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IKMY 163	KALİTE GÜVENCE VE STANDARTLARI		2 + 0	1. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Okul Seçmeli 1				
DERS AMACI	İş hayatında kalite güvencesi ve standartları ile ilgili yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.				
DERS İÇERİĞİ	İş hayatında kalite güvencesi ve standartları ile ilgili yeterliliklerin kazandırılması, kalite Kavramı standart ve standardizasyonun üretim ve hizmet sektöründe ki önemini ve yönetim kalitesi ve standartlarını kavrayabilme.				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Kalite kavramları, İşletme, ülke, toplum açısından önemi ve uygulanabilmesi
2	Kaliteye ulaşmada gerekli aşamalar, toplam kalite yönetiminin oluşturulması
3	Kalite kontrol çemberlerini oluşturabilme, Tam zamanında üretim metodunu oluşturma
4	KGS sistemi başvurusu ve ISO 9000 standartları, işletmeye olan yararları
5	TSE, ve mesleki standartların oluşturulması, ergonomik faktörler

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01															
ÖK 02															
ÖK 03															
ÖK 04															
ÖK 05															

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	2	28
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	3	36
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	6	6
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
Toplam İş Yüğü				78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IKMY 163	DERSİN ADI :	KALİTE GÜVENÇE VE STANDARTLARI	
	SAAT(T+P) : 2 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Dr. Öğr. Üyesi SENEM PAK	EPOSTA :	spak@pau.edu.tr	İÇ HAT : 296 7578
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15- DTMYO-C-K1-1			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Kalite Kavramı
	2	Standart ve Standardizasyon
	3	Standardın üretim ve hizmet sektöründe önemi Yönetim kalitesi ve standartları
	4	Yönetim kalitesi ve standartları Çevre standartları
	5	Çevre standartları Kalite yönetim sistemi modelleri
	6	Kalite yönetim sistemi modelleri stratejik yönetim
	7	Stratejik yönetim Yönetime katılma Süreç yönetim sistemi Kaynak yönetimi sistemi
	8	Stratejik yönetim Yönetime katılma Süreç yönetim sistemi Kaynak yönetimi sistemi
	9	Kaynak yönetimi sistemi Efqm mükemmellik modeli
	10	Üretimde kalite kontrolü Muayene ve örnekleme
	11	Muayene ve örnekleme Toplam kalite kontrol
	12	Toplam Kalite Kontrol
	13	Kontrol Diyagramları
	14	İstatistiksel Dağılımlar
MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR		KAYNAK DİLİ
	Kalite Güvence ve Standartlar Prof. Dr. Mahmut Tekin		Türkçe
DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	50	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	50	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	50	Bütünleme Sınavı

IBGL 205 - NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I / 2023 - 2024 Bahar

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 205	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I		3 + 1	2. Yarıyıl	5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Bu ders ile öğrenci nesne tabanlı bir dil kullanarak programlama yapabilecektir.				
DERS İÇERİĞİ	Sabit, Değişken ve Nesne Kullanımı, Operatörlerin Kullanımı, Karar Kontrol Deyimleri, Döngü Kontrol Deyimleri, Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar, Hazır Fonksiyonlar, Dosya İşlemleri, Sınıf, Alan ve Metot Kullanımı, Lokal ve Global Referanslar, Diziler, Standart Bileşenler, Gelişmiş Bileşenler, Veritabanı Bağlantısı, Veritabanı Sorguları				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Programlama için gerekli yazılım kurulumlarını yapmak
2	Programlama dilinin temel komutları ile uygulama hazırlamak
3	Programlama dilinde fonksiyon kullanarak uygulama hazırlamak
4	Programlama dilinin ileri düzey deyimleriyle uygulama hazırlamak
5	Bileşenlerle çalışmak
6	Veritabanı işlemlerini yapmak

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	5	4	4	4	5	3		5						
ÖK 02	5	4	5	4	4			5						
ÖK 03	5	5	5	5	5			5						
ÖK 04	5	4	5	5	4			4						
ÖK 05	4	5	4	4	5	4		4						
ÖK 06	5	4	5	5	4	4		5						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
3	Arasınavlar(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				130

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 205	DERSİN ADI :	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 5	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. İSMAİL SARI	EPOSTA :	ismailsari@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1150
DERS YERİ :	DTMYO-GK-Z-3			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Temel Görsel Componentleri Tanıma
	2	Temel objeleri kullanarak örnek çözümü
	3	Özellik, Olay kavramları
	4	C# ile masaüstü uygulamasına geçiş
	5	toolboxtaki ileri nesneler
	6	Toolboxtaki componentleri kullanarak örnek çözümü
	7	Görsel Programlamada Procedure ve Fonksiyon Kullanımı
	8	Procedure ve Fonksiyonlarla örnek çözümleri
	9	İleri derecede örnek çözümü
	10	Object Oriented Programlamaya Giriş
	11	Namespace,class ve kütüphane kavramları
	12	Masaüstü uygulamalarında OO kullanımı
	13	OO Programlama ile ilgili basit örnekler
	14	Genel Tekrar
MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR		KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş		-
DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IBGL 207 - VERİTABANI II / 2023 - 2024 Bahar

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 207	VERİTABANI II		3 + 1	2. Yarıyıl	5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Bu ders ile öğrenciye, veritabanı ve sunucularını yönetme ile ilgili yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.				
DERS İÇERİĞİ	Veritabanı yönetim panelinin kurulumu , Veritabanı oluşturma ve kullanıcıları tanımlama, Tablolar, Diyagram yönetimi, Veri aktarma işlemleri, Görünüm, tetikleyici, altprogramlar ve indeksler, Kullanıcı rolleri, kullanıcı tanımlı veri tipleri, Kurallar, Bakım planı, Performans analizi ve iyileştirmeleri				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Veritabanını kurmak
2	Temel tablo işlemleri yapmak
3	İleri tablo işlemleri yapmak
4	Veritabanı sunucusunu yönetmek

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	5	4	5	5	5	4		5						
ÖK 02	5	5	4	4	4	4		4						
ÖK 03	5	4	4	5	5	4		5						
ÖK 04	5	4	4	5	5	4		5						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				130

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 207	DERSİN ADI :	VERİTABANI II	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 5	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. İHSAN ÖZER	EPOSTA :	ihzano@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1183
DERS YERİ :	DTMYO-GK-Z-3			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	SQL hatırlama ve tekrar
	2	SELECT, UPDATE, DELETE, INSERT INTO kullanımı
	3	Normalizasyon
	4	JOIN işlemleri
	5	İç içe SQL kullanım
	6	SQL Server da SQL kullanımı
	7	PROJE 1 sunum
	8	İleri derece SQL sorgusu yazma
	9	Stored Procedure kullanımı
	10	SQL Serverda function kullanımı
	11	Trigger ve Job lara genel bakış
	12	SQL ile program yazmak
	13	SQL de programlama mantığı ve declare, set, get kavramları
	14	SQL ile Raporlama
MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	
KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

**DERS
DEĞERLENDİRME
SİSTEMİ**

DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
Dönem Sonu Sınavı	50	Dönem Sonu Sınavı
Ara Sınav	50	Ara Sınav
Bütünleme Sınavı	50	Bütünleme Sınavı

IBGL 119 - OYUN PROGRAMLAMA / 2023 - 2024 Bahar

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 119	OYUN PROGRAMLAMA		3 + 0	2. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 3				
DERS AMACI	Bir programlama dili ve platformu kullanarak oyun tasarlayıp kodlayabilmek				
DERS İÇERİĞİ	Bir programlama dili yardımıyla İki boyutlu veya üç boyutlu grafiksel oyunlar yazmak ve bir oyun senaryosuna dökmek				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Oyun tasarlayabilme ve kodlama becerisi kazanmak
---	--

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

	ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	2	24
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	4	4

4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
	Toplam İş Yüğü			78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 119	DERSİN ADI :	OYUN PROGRAMLAMA	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. İSMAİL SARI	EPOSTA :	ismailsari@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1150
DERS YERİ :	DTMYO-GK-Z-3			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Arayüze giriş ve araçların kullanılması
	2	Unity 3D Programlamaya giriş
	3	Temel Seviye Tasarımı
	4	Temel Vektörler
	5	Fiziksel Materyaller
	6	Kütle, Çekim, Kuvvet, Sürtünme
	7	Sabit Kuvvet
	8	Çarpışma Tespit Metodları
	9	Materyal kullanımı
	10	Temel Fizik Kuralları
	11	GUI (arayüz tasarımı ve programlaması)
	12	Kameralar ve Işıklandırma
	13	Karakter animasyonu
	14	Raycast Sistemi ve Sanal Gerçeklik

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IBGL 115 - BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ / 2023 - 2024 Bahar

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 115	BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ		3 + 0	2. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 4				
DERS AMACI	Bilgisayarın donanımlarına hakim olmak ve bir ağ sistemi içerisindeki bilgisayarların iletişim mantıklarını kavramak				
DERS İÇERİĞİ	Bilgisayarı tanımak, parçalarının işlevlerini ve birbirleri ile iletişim mantıklarını kavrama, bir ağ sistemini yönetebilme, tanıma ve keşfedebilme				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Bir bilgisayar sistemini veya ağ yapısını keşfedebilmek ve kurabilmek
---	---

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

	ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	10	10

3	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	12	12
	Toplam İş Yüğü			78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 115	DERSİN ADI :	BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-GK-Z-3			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Bilgisayarlarda client ve server yapısı
	2	Bilgisayarlarda işlemciler(CPU)
	3	VGA(Ekran kartı)-Ram - Diskler
	4	Raid performs, yedekleme sistemi, bios ve uefi teknolojisi
	5	Cnc kesim ,3d printer, sensör ve Quantum Bilgisayarlar
	6	Bulut driverlar
	7	Kaynaklar,ağ elemanları ve ağ mimarisi
	8	Ara sınav
	9	Network kavramı
	10	Modem ve Router
	11	OSI modeli(katmanı) ve TCP/IP
	12	Ağ topolojileri
	13	Kablo ve Konnektörler
	14	Ağ Donanım Cihazları

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IKMY 183 - İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ / 2023 - 2024 Bahar

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IKMY 183	İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ		2 + 0	2. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Okul Seçmeli 2				
DERS AMACI	Bu dersin amacı öğrencilere işçi sağlığı ve iş güvenliğini özümsetmek ve sektörde kişisel koruyucu donanımlarını takan öğrenci yetiştirmek.				
DERS İÇERİĞİ	İş güvenliğinin tanımı ve tarihçesi, işçi sağlığı ve iş güvenliği mevzuatı, iş kazaları, meslek hastalıkları, işyerinde karşılaşılabilecek risk etmenleri, ergonomi, iş ekipmanları ve güvenli kullanım, kaldırma ve taşıma işlerinde iş güvenliği, elektrikle çalışmalarda dikkat edilecek hususlar, el aletlerinin güvenli kullanımı, bakım ve onarım işlerinde güvenlik, yüksekte ve kapalı alanda güvenli çalışma, acil durum planları, sağlık ve güvenlik işaretleri, kişisel koruyucu donanımlar, yangın, ilk yardım				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Öğrenci işçi sağlığı ve iş güvenliği mevzuatı bilir.
2	İş kazalarını önlemek için riskleri minimize eder.
3	Sektörlerdeki meslek hastalıkları hakkında bilgi sahibi olur.
4	Fabrikalardaki acil durum planları hakkında bilgilenir.
5	Sağlık ve güvenlik işaretlerini bilir. Kişisel koruyucu malzemeleri tanır ve takar.

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01															
ÖK 02															
ÖK 03															
ÖK 04															
ÖK 05															

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	2	28
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	3	36
3	Arasınavlar(hazırlık süresi dahil)	1	6	6
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
Toplam İş Yüğü				78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IKMY 183	DERSİN ADI :	İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ		
	SAAT(T+P) : 2 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar	
ÖĞRETİM ELEMANI :	Dr. Öğr. Üyesi AYTEN EKİNCİ	EPOSTA :	aytenekinci@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1135	
DERS YERİ :	DTMYO-C-K1-1				

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	İş Sağlığı Ve İş Güvenliği Tanımı Önemi Ve Amacı
	2	Türkiye'de ve Dünyada İş Sağlığı ve Güvenliği
	3	İş Kazalarının Sınıflandırılması
	4	Risk Değerlendirmesi ve Kontrolü
	5	Yasal Haklar ve Sorumluluklar
	6	Sağlık ve Güvenlik İşaretleri
	7	Kişisel Koruyucu Donanımlar
	8	Ara Sınav
	9	Meslek hastalıklarının tanımları ve nedenleri. Meslek hastalıklarının sınıflandırılması
	10	Kimyasal, Fiziksel, Biyolojik Ve Psikolojik Etmenleri
	11	Kimyasal, Fiziksel, Biyolojik Ve Psikolojik Etmenleri
	12	Kimyasal, Fiziksel, Biyolojik Ve Psikolojik Etmenleri
	13	Genel Tartışma
	14	Dönem Sonu Sınavı

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
-------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	aa	Türkçe

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

DERS BİLGİLERİ

331 - BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

IBGL 204 - INTERNET PROGRAMCILIĞI II / 2023 - 2024 Güz

22.07.2024

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 204	INTERNET PROGRAMCILIĞI II		3 + 1	3. Yarıyıl	6
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Bu ders ile öğrenci; internet ortamında çalışabilen, veritabanı ve web servislerini kullanabilen web programları yazma yeterlikleri kazandırılacaktır				
DERS İÇERİĞİ	Web sunucu için yazılım kurulumları ve yayınlama, Değişkenler, sabitler, operatörler, Karar kontrol deyimleri, döngü kontrol deyimleri, Kullanıcı tanımlı fonksiyonlar, Hazır fonksiyonlar, Diziler, Dosya işlemleri, Web formları, Sayfalar arası veri aktarımı, Veritabanı bağlantısı, Veritabanı işlemleri, XML uygulamaları ve web servisleri				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Web tabanlı programlama için gerekli yazılımları kurmak ve test etmek
2	Web programlama dilinin temel komutları ile web sayfası hazırlamak
3	Fonksiyon ve Nesne Kullanarak web sayfası hazırlamak
4	Web form uygulamaları yapmak
5	Web servislerini kullanmak

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	4	5	5		4			4						
ÖK 02	5	4	4		4			5						
ÖK 03	4	4	5		5			4						
ÖK 04	4	4	5		5			5						
ÖK 05	4	5	5		5			5						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	6	84
3	Arasınlar(hazırlık süresi dahil)	1	6	6
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				156

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 204	DERSİN ADI :	INTERNET PROGRAMCILIĞI II	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 6	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Web server nedir. Microsoft IIS ve Mysql,php,Apache web server içeren Wamserver kurulumu. İki Web server yönetimi ve özellikleri.
	2	Yazı ve resimin küçükten büyüğe ve büyükten küçüğe renk değiştirerek değişimini sağlayan uygulama hazırlanması.
	3	Javascript dilinde dizinli değişken kullanımı.Javascript dilinde, if,switch-case kontrol yapıları ve for,while,do-while döngüleri.Html taglarında kullanılan event yapılar.
	4	Web sayfanın en altında sürekli dönen reklam yazısı ve bir oyun programının css ve javascript ile yapılması.
	5	Php dilinde değişken ve fonksiyonlar. Php dilinde dizinli değişken kullanım. Php dilinde , if,switch-case kontrol yapıları ve for,while,do-while döngüleri.
	6	Php kodlama ile, user ve pasword'lü giriş ve diğer sayfalara geçişli web sayfa uygulamaları.
	7	Php kodlamada, select ,Radio button,switch-case kullanımı ve örnek uygulamalar
	8	Ara sınav
	9	Php dilinde dosyalama. Kayıt oluşturma, ekleme, listeleme olduğu örnek uygulama.
	10	Phyadmin,console ve cmd komut satırı ile mysql veritabanı çalışma yöntemleri. Mysql konfigürasyon dosyalarının incelenmesi.
	11	Mysql veritabanı komutları ve örnek uygulamalar.
	12	Php ile Mysql veritabanı bağlantı kodlamanın yapılması. Mysql table üzerinde kayıt oluşturma uygulması.Library kullanımı.
	13	Php dili ile Mysql veritabanı üzerinde form input objelerin temizlenmesi ve farklı listeleme uygulamaları.
	14	Php dili ile Mysql veritabanı üzerinde kayıt silme ve kayıt değiştirme uygulması.

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	
KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

**DERS
DEĞERLENDİRME
SİSTEMİ**

DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
Ara Sınav	40	Ara Sınav
Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

DERS BİLGİLERİ

331 - BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

IBGL 204 - INTERNET PROGRAMCILIĞI II / 2023 - 2024 Güz

22.07.2024

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 204	INTERNET PROGRAMCILIĞI II		3 + 1	3. Yarıyıl	6
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Bu ders ile öğrenci; internet ortamında çalışabilen, veritabanı ve web servislerini kullanabilen web programları yazma yeterlikleri kazandırılacaktır				
DERS İÇERİĞİ	Web sunucu için yazılım kurulumları ve yayınlama, Değişkenler, sabitler, operatörler, Karar kontrol deyimleri, döngü kontrol deyimleri, Kullanıcı tanımlı fonksiyonlar, Hazır fonksiyonlar, Diziler, Dosya işlemleri, Web formları, Sayfalar arası veri aktarımı, Veritabanı bağlantısı, Veritabanı işlemleri, XML uygulamaları ve web servisleri				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Web tabanlı programlama için gerekli yazılımları kurmak ve test etmek
2	Web programlama dilinin temel komutları ile web sayfası hazırlamak
3	Fonksiyon ve Nesne Kullanarak web sayfası hazırlamak
4	Web form uygulamaları yapmak
5	Web servislerini kullanmak

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01	4	5	5		4			4						
ÖK 02	5	4	4		4			5						
ÖK 03	4	4	5		5			4						
ÖK 04	4	4	5		5			5						
ÖK 05	4	5	5		5			5						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	6	84
3	Arasınlar(hazırlık süresi dahil)	1	6	6
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				156

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 204	DERSİN ADI :	INTERNET PROGRAMCILIĞI II	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 6	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Web server nedir. Microsoft IIS ve Mysql,php,Apache web server içeren Wamserver kurulumu. İki Web server yönetimi ve özellikleri.
	2	Yazı ve resimin küçükten büyüğe ve büyükten küçüğe renk değiştirerek değişimini sağlayan uygulama hazırlanması.
	3	Javascript dilinde dizinli değişken kullanımı.Javascript dilinde, if,switch-case kontrol yapıları ve for,while,do-while döngüleri.Html taglarında kullanılan event yapılar.
	4	Web sayfanın en altında sürekli dönen reklam yazısı ve bir oyun programının css ve javascript ile yapılması.
	5	Php dilinde değişken ve fonksiyonlar. Php dilinde dizinli değişken kullanım. Php dilinde , if,switch-case kontrol yapıları ve for,while,do-while döngüleri.
	6	Php kodlama ile, user ve password'lü giriş ve diğer sayfalara geçişli web sayfa uygulamaları.
	7	Php kodlamada, select ,Radio button,switch-case kullanımı ve örnek uygulamalar
	8	Ara sınav
	9	Php dilinde dosyalama. Kayıt oluşturma, ekleme, listeleme olduğu örnek uygulama.
	10	Phyadmin,console ve cmd komut satırı ile mysql veritabanı çalışma yöntemleri. Mysql konfigürasyon dosyalarının incelenmesi.
	11	Mysql veritabanı komutları ve örnek uygulamalar.
	12	Php ile Mysql veritabanı bağlantı kodlamanın yapılması. Mysql table üzerinde kayıt oluşturma uygulması.Library kullanımı.
	13	Php dili ile Mysql veritabanı üzerinde form input objelerin temizlenmesi ve farklı listeleme uygulamaları.
	14	Php dili ile Mysql veritabanı üzerinde kayıt silme ve kayıt değiştirme uygulması.

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	
KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

**DERS
DEĞERLENDİRME
SİSTEMİ**

DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
Ara Sınav	40	Ara Sınav
Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IBGL 206 - SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 206	SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI		3 + 1	3. Yarıyıl	4,5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Edindiği mesleki bilgi birikimini kullanarak sektörde uygulanabilir bir projeyi tüm ayrıntılarıyla oluşturabilecektir				
DERS İÇERİĞİ	Alana Yönelik Proje Konusunu Seçmek, Elde Edilen Bilgileri Sunmak, Projenin Konularını ve Çalışma Ortamını Analizlerle Belirlemek, Proje İçerisinde Kaydedilecek Verileri ve Türlerini Tespit Etmek, Projenin Algoritma ve Akış Şemasını Belirlemek, Projenin Çalışacağı Platformunu Kurmak, Projenin Ana Konularının Kodlarını Yazmak ve Test Etmek, Projenin Sunumu				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Bitirme projesinin kapsamını belirleme
2	Proje konusu ile ilgili detaylı araştırma
3	Projenin kod yazımına hazırlık
4	Projeyi yazma
5	Projenin kurulum paketini ve raporunu hazırlama

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01		4	4	5	4	4								
ÖK 02		5	4	4	4	4		4						
ÖK 03		4	5	5	4	4								
ÖK 04		5	4	4	5	4								
ÖK 05		4	5	5	4	4		5						

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	9	9
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yüğü				117

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 206	DERSİN ADI :	SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 4,5	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. NİYAZİ DÜDÜK	EPOSTA :	nduduk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1186
DERS YERİ :	EGT-A-Z-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Ön çalışma ve konu seçimi
	2	Çalışmanın kapsamının belirlenmesi
	3	Seçilen çalışmayı detaylı inceler, grup arkadaşları ve öğretim elemanı ile çözüm önerileri bulur.
	4	İşlem basamaklarını yazar.
	5	Çalışmanın muhtemel hatalarını önlemek için gerekirse diyagram halinde hazırlık yapılması.
	6	Çalışmanın çıktı formatlarını planlar ve düzenler.
	7	Test eder.
	8	Kağıt üzerinde yapılan çalışmaları bilgisayar ortamına yazar.
	9	Yazılan çalışmaları çalıştırır ve test eder.
	10	Yaptığı çalışmayı yedekler.
	11	Yaptığı çalışmayı bir sunum şeklinde hazırlar
	12	Yaptığı çalışmayı internet, cd gibi ortamlara aktarır.
	13	Yaptığı çalışmayı sınıf ortamında anlatır.
	14	Yaptığı çalışmayı bilimsel etkinliklerde sunar.
MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	
KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	
	Kaynak Belirtilmemiş	
		KAYNAK DİLİ
		-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	70	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	30	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	70	Bütünleme Sınavı

IBGL 225 - GÖRSEL PROGRAMLAMA / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 225	GÖRSEL PROGRAMLAMA		3 + 1	3. Yarıyıl	6
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Bu ders ile öğrencinin, görsel programlama ile veritabanı uygulamaları geliştirerek, uygulama dağıtım paketleri hazırlama ile ilgili yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.				
DERS İÇERİĞİ	Yerel veri tabanına bağlanmak ve verileri listelemek, Yerel veritabanında verileri işlemek, Yerel veritabanında kayıtlara ulaşmak, Uzak veritabanına bağlanmak ve verileri listelemek, Uzak veritabanında verileri işlemek, Basit sorgulamalar, İstatistiksel sorgulamalar, Veritabanından grafikler elde etmek, Veritabanından raporlama yapmak, Bileşen oluşturmak ve eklemek, Yardım dosyaları hazırlamak, Veritabanı kurulum seti hazırlamak, Program kurulum seti hazırlamak				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Görsel bir programlama dilini aktif olarak kullanarak program geliştirebilmek
---	---

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
----------	--------	---------------	-----------------------

1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	4	56
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	14	6	84
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	6	6
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	10	10
	Toplam İş Yüğü			156

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 225	DERSİN ADI :	GÖRSEL PROGRAMLAMA
	SAAT(T+P) : 3 - 1	AKTS : 6	ŞUBE NO : 1
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. İSMAİL SARI	EPOSTA :	ismailsari@pau.edu.tr
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15	ŞUBE DÖNEMİ :	2023 - 2024 Güz
		İÇ HAT :	2123788 1150

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Nesneye yönelik görsel programlama dillerinin ortak özellikleri ve Rad Studio
	2	Rad Studio hakkında temel bilgiler. Rad Studio programlama dili yapısı ve kullanılan önemli nesnelerin özellikleri.
	3	Kullanıcıdan bilgi sorma ve kullanıcıya bilgi yansıtma fonksiyonları.
	4	Arayüz (form) oluşturma, Rad Studio projelerinde birden fazla form ile çalışma.
	5	Program kontrol (akış) deyimleri (Döngüler, Karar yapıları,
	6	Komut düğmeleri, seçimlik düğmeler ve uygulamaları
	7	Liste kutusu ve açılır bileşik kutu uygulamaları
	8	1. Yıl içi Sınavı
	9	Ardışık(sıralı) erişimli dosyalar ve uygulamaları.
	10	Rastgele erişimli dosyalar ve uygulamaları-I
	11	Rastgele erişimli dosyalar ve uygulamaları-II
	12	İkili (binary) dosyalar ve uygulamaları
	13	İndeks örgütlü dosyalar ve uygulamaları. Veritabanı uygulamaları
	14	Rad Studio ile temel veritabanı bağlantısı ve uygulamaları

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

KRY 201 - KARİYER PLANLAMA / 2023 - 2024 Bahar

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
KRY 201	KARİYER PLANLAMA		2 + 0	3. Yarıyıl	1,5
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Zorunlu				
DERS AMACI	Kariyer Planlama dersinin amacı, önlisans öğrencilerinin kariyerlerini kendi zekâ, kişilik, bilgi, beceri, yetenek ve yetkinliklerine uygun olarak belirleyebilmeleri için yol göstermek; kariyer bilincini geliştirmek, iş yaşamının beklenti ve dinamikleri konusunda farkındalık kazanmalarını sağlamak, kişisel ve profesyonel gelişimlerini destekleyerek istihdam edilebilirliklerini artırmaktır.				
DERS İÇERİĞİ	Kariyer planlama dersinin amaç ve kapsamı, kariyer ile ilişkili kavramlar ve kariyerin değişen doğası, zekâ ve kişilik, kişisel gelecek tasarımı, geleceğin meslek ve yetkinlikleri, ince yetkinlikler, profesyonel ilişki ağlarının yönetimi, özgeçmiş hazırlama ve etkili mülakat teknikleri, kamu sektöründe kariyer, özel sektörde kariyer, girişimcilik kariyeri, akademik kariyer, sivil toplum kuruluşlarında kariyer.				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Kariyer ve ilgili kavramları, bireysel kariyer planlama sürecini ve önemini kavrayabilme,
2	Öz farkındalık sahibi olabilme,
3	Kariyer seçeneklerini kavrayabilme,
4	Geleceğin meslek ve yetkinliklerini kavrayabilme,
5	Kendini ifade edebilme ve iletişim becerilerini etkin kullanabilme,
6	Sosyal sermayenin, profesyonel ilişki ağlarının önemini kavrayabilme,
7	Kariyer planlama sürecinde doğru kaynaklara ulaşma ve kaynakları etkin kullanabilme.

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.

14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.
----	--

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01															
ÖK 02															
ÖK 03															
ÖK 04															
ÖK 05															
ÖK 06															
ÖK 07															

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	2	28
2	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	6	6
3	Arasınava	1	5	5
Toplam İş Yüğü				39

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	KRY 201	DERSİN ADI :	KARİYER PLANLAMA	
	SAAT(T+P) : 2 - 0	AKTS : 1,5	ŞUBE NO : 14	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Bahar
ÖĞRETİM ELEMANI :	Prof. Dr. CEREN GÖDE	EPOSTA :	cocode@pau.edu.tr	İÇ HAT :
DERS YERİ :	DTMYO-C-K1-1			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	KARİYER YOLCULUĞUN BAŞLADI İLK DURAK: KARİYER MERKEZİ
	2	BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ ? ZEKÂ VE KİŞİLİK
	3	BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ ? KİŞİSEL ÖZELLİKLER
	4	KARİYER YOLUNDA FARK YARATMANIN ANAHTARI: BECERİLER
	5	KARİYER NEDİR?
	6	KARİYERİME NASIL HAZIRLANIRIM?
	7	SEKTÖR GÜNLERİ- SİVİL TOPLUM KURULUŞLARI ULUSAL
	8	SEKTÖR GÜNLERİ- SİVİL TOPLUM KURULUŞLARI ULUSLARARASI
	9	SEKTÖR GÜNLERİ -KAMU SEKTÖRÜ
	10	SEKTÖR GÜNLERİ- ÖZEL SEKTÖR
	11	SEKTÖR GÜNLERİ-AKADEMİ
	12	SEKTÖR GÜNLERİ-GİRİŞİMCİLİK
	13	YETENEK KAPISI İLK ÖZGEÇMİŞİMİ YAZIYORUM
	14	DERS DEĞERLEMESİ
MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş	
KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	
	Kaynak Belirtilmemiş	
		KAYNAK DİLİ
		-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	50	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	50	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	50	Bütünleme Sınavı

DERS BİLGİLERİ

331 - BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

IBGL 221 - MOBİL UYGULAMALAR / 2023 - 2024 Güz

22.07.2024

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 221	MOBİL UYGULAMALAR		3 + 0	3. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 5				
DERS AMACI	Mobil bir cihazda çalışabilen programlar yazabilmek				
DERS İÇERİĞİ	Mobil uygulamalar geliştirilebilen bir platformda bir veya daha fazla programlama dilini kullanarak mobil cihazlarda çalışabilen programlar yazmak				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Mobil bir cihaza program yazabilmek
---	-------------------------------------

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

	PY 01	PY 02	PY 03	PY 04	PY 05	PY 06	PY 07	PY 08	PY 09	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14
ÖK 01														

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK	SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
----------	--------	---------------	-----------------------

1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	2	24
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	4	4
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
	Toplam İş Yüğü			78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 221	DERSİN ADI :	MOBİL UYGULAMALAR	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. FARUK ŞENTÜRK	EPOSTA :	fsenturk@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1149
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Mobil uygulama program kurulum ve özellikleri
	2	Android studio menülerin tanıtımı
	3	Java programda değişkenler
	4	mobil uygulama
	5	mobil uygulama
	6	mobil uygulama
	7	mobil uygulama
	8	Ara sınav
	9	Java dilinde döngüler ve uygulama
	10	Java dilinde dizinler
	11	Mobil uygulama
	12	MObil uygulama
	13	Dosyalama yapıları
	14	Mobil uygulama

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
--------------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Kaynak Belirtilmemiş	-

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

IBGL 224 - YAPAY ZEKA / 2023 - 2024 Güz

KOD	DERS ADI		T+U	YARIYIL	AKTS
IBGL 224	YAPAY ZEKA		3 + 0	3. Yarıyıl	3
DERS DÜZEYİ	Önlisans				
DERS TÜRÜ	Bölüm Seçmeli 6				
DERS AMACI	Öğrenme algoritmalarını kullanarak akıllı sistemler ve programlar geliştirmek, yazmak				
DERS İÇERİĞİ	Öğrenme algoritmalarını ve yapılarını anlamak, bunları kullanarak akıllı yazılımlar geliştirebilmek				
DERS ÖN KOŞUL	Dersin önkoşulu bulunmamaktadır.				
DERS YAN KOŞUL	Dersin yan koşulu bulunmamaktadır.				

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARI

1	Akıllı uygulamaları anlamak ve akıllı programlar yazabilmek
---	---

PROGRAM YETERLİLİKLERİ

1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

DERS ÖĞRENME KAZANIMLARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

[illegible]

AKTS - İŞ YÜKÜ

ETKİNLİK		SAYISI	SÜRESİ (SAAT)	TOPLAM İŞ YÜKÜ (SAAT)
1	Ders Süresi(14 hafta/teorik+uygulama)	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme)	12	2	24
3	Arasınavlار(hazırlık süresi dahil)	1	4	4
4	Yarıyıl Sonu Sınavı(hazırlık süresi dahil)	1	8	8
Toplam İş Yüğü				78

DERS ŞUBE DETAYLARI

DERSİN KODU :	IBGL 224	DERSİN ADI :	YAPAY ZEKA	
	SAAT(T+P) : 3 - 0	AKTS : 3	ŞUBE NO : 1	ŞUBE DÖNEMİ : 2023 - 2024 Güz
ÖĞRETİM ELEMANI :	Öğr. Gör. İSMAİL SARI	EPOSTA :	ismailsari@pau.edu.tr	İÇ HAT : 2123788 1150
DERS YERİ :	DTMYO-A-K2-15			

HAFTALIK KONU BAŞLIKLARI	HAFTA	KONULAR
	1	Yapay Zekaya Giriş
	2	Arayarak ve Bilgili arama yaparak Sorunları Çözme
	3	Solving Problems by searching and Informed search
	4	Kısıt Memnuniyeti ve Rakip Arama
	5	Kısıt Memnuniyeti ve Rakip Arama
	6	Logical Agents
	7	Birinci Derece Mantık
	8	Ara Sınav
	9	Birinci Derece Mantıkta Çıkarım
	10	Bilgi temsili
	11	Belirsizliğin Ölçülmesi
	12	Olasılıksal Akıl Yürütme
	13	Örneklerden ve Karar Ağaçlarından Öğrenmek
	14	Pekiştirmeli Öğrenme

MATERYALLER	Materyal Belirtilmemiş
-------------	------------------------

KAYNAKLAR	KAYNAKLAR	KAYNAK DİLİ
	Yapay Zeka Algoritmaları ve Programlama Dr.Ali Şir Attila Seçkin Yayınları	Türkçe

DERS DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	KATKI YÜZDESİ(%)	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ AD
	Dönem Sonu Sınavı	60	Dönem Sonu Sınavı
	Ara Sınav	40	Ara Sınav
	Bütünleme Sınavı	60	Bütünleme Sınavı

Haftalık İşlenen Konular (14 Hafta)

Hafta	Başlık	E-Doküman	Video	Kısa Ses Dosyaları
1				
2				
3				

Dersin Gün ve Saati	Program web sayfasında ilan edilecektir.
Ders Görüşme Gün ve Saatleri	Program web sayfasında ilan edilecektir.
İletişim Bilgileri	abcdef@.....edu.tr

I.1 Ders İzleneleri¹

Dersin Gün ve Saati	Program web sayfasında ilan edilecektir.
Ders Görüşme Gün ve Saatleri	Program web sayfasında ilan edilecektir.
İletişim Bilgileri	ihsano@pau.edu.tr

Dersin Adı:	Dersin Kodu	Zorunlu/ Seçmeli	AKTS Kredi	T	U
VERİTABANI I	IBGL 110	Zorunlu	5	3	1
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	IBGL 208	Zorunlu	6	3	1
SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	IBGL 206	Zorunlu	4,5	3	1
VERİTABANI II	IBGL 207	Zorunlu	5	3	1
İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM	ISME 200	Zorunlu	30	5	25

Haftalık Konu Başlıkları (14 Hafta)

VERİTABANI I

Hafta	Başlık
1	Veritabanına giriş, veritabanı ve veri modelleme, VTS türleri ve kavramlar
2	E-R modeli, varlık, varlık kümesi, nitelik, bağıntı kavramları, bağıntı türleri
3	Anahtar alan, yabancı anahtar, tanımlayıcı nitelikler, bağıntıların tablolara dönüştürülmesi
4	İlişkisel veri tabanı tasarımı
5	İlişkisel cebir ve MS Access uygulamasında tablo oluşturma, alan türleri, ilişki tanımlama, rapor, sorgu ve form tasarımı
6	SQL yapısal sorgulama dili ve fonksiyonların kullanımı
7	İlişkili tablolardan veri sorgulama
8	Ara sınav
9	Veri analizi ve çoklu tablolar
10	SQL fonksiyonları ve karmaşık sorgular
11	DML komutları
12	SQL komutlarıyla tablo yapımı
13	Veri tabanı nesneleri
14	Kullanıcı erişimi ve denetleme

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II

Hafta	Başlık
1	OO Programlamayı hatırlayalım
2	OO Programlamanın Temel Özellikleri
3	Kapsama Özelliği
4	Çoklu Kullanım Özelliği
5	Miras Kavramı
6	Class tanımlamada dikkat edilecek hususlar
7	Nesne Tabanlı Düşünmek
8	Örneklerle Nesne Tabanlı Programlama
9	Nesne Tabanlı Programların avantajlarını farketmek
10	Güncel Programlara Nesne Tabanlı bakış açısı ile bakmak
11	İleri Seviye Programlarda modüler düşünme
12	Veritabanı uygulamalarıyla entegrasyon
13	Quiz
14	Genel Tekrar

SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI

Hafta	Başlık
1	Ön çalışma ve konu seçimi
2	Çalışmanın kapsamının belirlenmesi
3	Seçilen çalışmayı detaylı inceler, grup arkadaşları ve öğretim elemanı ile çözüm önerileri bulur.
4	İşlem basamaklarını yazar.
5	Çalışmanın muhtemel hatalarını önlemek için gerekirse diyagram halinde hazırlık yapılması.
6	Çalışmanın çıktı formatlarını planlar ve düzenler.
7	Test eder.
8	Kağıt üzerinde yapılan çalışmaları bilgisayar ortamına yazar.
9	Yazılan çalışmaları çalıştırır ve test eder.
10	Yaptığı çalışmayı yedekler.
11	Yaptığı çalışmayı bir sunum şeklinde hazırlar
12	Yaptığı çalışmayı internet, cd gibi ortamlara aktarır.
13	Yaptığı çalışmayı sınıf ortamında anlatır.
14	Yaptığı çalışmayı bilimsel etkinliklerde sunar.

VERİTABANI II

Hafta	Başlık
1	SQL hatırlama ve tekrar
2	SELECT, UPDATE, DELETE, INSERT INTO kullanımı
3	Normalizasyon
4	JOIN işlemleri
5	İç içe SQL kullanım
6	SQL Server da SQL kullanımı
7	PROJE 1 sunum
8	İleri derece SQL sorgusu yazma
9	Stored Procedure kullanımı
10	SQL Serverda function kullanımı
11	Trigger ve Job lara genel bakış
12	SQL ile program yazmak
13	SQL de programlama mantığı ve declare, set, get kavramları
14	SQL ile Raporlama

Dersin Gün ve Saati	Program web sayfasında ilan edilecektir.
Ders Görüşme Gün ve Saatleri	Program web sayfasında ilan edilecektir.
İletişim Bilgileri	fsenturkf@pau.edu.tr

DERS İZLENESİ

Dersin Adı:	Dersin Kodu	Zorunlu/Seçmeli	AKTS Kredi	Ulusal Kredi	T	U
GRAFİK VE ANİMASYON	IBGL 106	Seçmeli	3		3	0
BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ	IBGL 118	Seçmeli	3		3	0
İNTERNET PROGRAMCILIĞI I	IBGL 203	Zorunlu	5		3	1
İNTERNET PROGRAMCILIĞI II	IBGL 204	Zorunlu	6		3	1
MOBİL UYGULAMALAR	IBGL 221	Seçmeli	3		3	0
BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ	IBGL 115	Seçmeli	3		3	0
İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM	ISME 200	Zorunlu	30		5	25

Haftalık İşlenen Konular (14 Hafta)

BİLGİSAYAR DONANIMI VE AĞ TEMELLERİ

Hafta	Başlık
1	Bilgisayarlarda client ve server yapısı
2	Bilgisayarlarda işlemciler(CPU)
3	VGA(Ekran kartı)-Ram - Diskler
4	Raid performs, yedekleme sistemi, bios ve uefi teknolojisi
5	Cnc kesim ,3d printer, sensör ve Quantum Bilgisayarlar
6	Bulut driverlar
7	Kaynaklar,ağ elemanları ve ağ mimarisi
8	Ara sınav
9	Network kavramı
10	Modem ve Router
11	OSI modeli(katmanı) ve TCP/IP
12	Ağ topolojileri
13	Kablo ve Konnektörler
14	Ağ Donanım Cihazları

INTERNET PROGRAMCILIĞI I

Hafta	Başlık
1	Web sayfası editorleri.Temel web sayfa tagları ve uygulamaları
2	Temel web sayfa tagları ve uygulamaları
3	Css nedir .Temel style parametreleri. Web sayfasında style,css kullanma yöntemleri
4	Css örnek uygulamaları
5	Javascript nedir. Html,css,php ile karşılaştırma. Javascript örnek uygulamalar
6	Php programlama dili için wampserver kurulumu. Apache web server özellikleri.Php web sayfa uygulanması.
7	Php ile Javascript kodlama karşılaştırması ve örnek uygulamalar.
8	Ara sınav
9	Marquee html tag ile yazı hareket animasyonu. Marguee parametreleri. Css ve Javascript kodlama ile marguee tagının kullanılması.Örnek uygulamalar.
10	Div html tag ile bölüm oluşturma . Div parametreleri. Css ve Javascript kodlamanın div tag ile kullanılması. Javascript kodlama ile div bölümün hareket ettirilmesi.
11	Web sayfasında form uygulamalar yapılması. Form'da kullanılan Reset,Submit,checkbox,radio,password,text, textarea objelerin ayrıntılı incelenmesi. Form uygulamasında css kodlama ve table kullanılması.
12	Javascript ve Php kodlama ile sayaç uygulamaları
13	Fonksiyon,switch-case yöntemlerinin javascript'te kullanılması. Hesap makina uygulamaların tamamen Javascript ve form objeleri ile bağlantılı javascript ile yapılması.
14	Javascript yazdırma yöntemleri .Javascript çalışma yöntemleri. Javascript'te Klavyeden bilgi girişi (prompt), mesaj verme(alert) ve onaylama(confirm) uygulamaları.

INTERNET PROGRAMCILIĞI II

Hafta	Başlık
1	Web server nedir. Microsoft IIS ve Mysql,php,Apache web server içeren Wamserver kurulumu. İki Web server yönetimi ve özellikleri.
2	Yazı ve resimin küçükten büyüğe ve büyüktten küçüğe renk değiştirerek değişimini sağlayan uygulama hazırlanması.
3	Javascript dilinde dizinli değişken kullanımı.Javascript dilinde, if,switch-case kontrol yapıları ve for,while,do-while döngüleri.Html taglarında kullanılan event yapılar.
4	Web sayfanın en altında sürekli dönen reklam yazısı ve bir oyun programının css ve javascript ile yapılması.
5	Php dilinde değişken ve fonksiyonlar. Php dilinde dizinli değişken kullanım. Php dilinde , if,switch-case kontrol yapıları ve for,while,do-while döngüleri.
6	Php kodlama ile, user ve password'lü giriş ve diğer sayfalara geçişli web sayfa uygulamaları.
7	Php kodlamada, select ,Radio button,switch-case kullanımı ve örnek uygulamalar
8	Ara sınav
9	Php dilinde dosyalama. Kayıt oluşturma, ekleme, listeleme olduğu örnek uygulama.
10	Phyadmin,console ve cmd komut satırı ile mysql veritabanı çalışma yöntemleri. Mysql konfigürasyon dosyalarının incelenmesi.
11	Mysql veritabanı komutları ve örnek uygulamalar.
12	Php ile Mysql veritabanı bağlantı kodlamanın yapılması. Mysql table üzerinde kayıt oluşturma uygulaması.Library kullanımı.
13	Php dili ile Mysql veritabanı üzerinde form input objelerin temizlenmesi ve farklı listeleme uygulamaları.
14	Php dili ile Mysql veritabanı üzerinde kayıt silme ve kayıt değiştirme uygulaması.

MOBİL UYGULAMALAR

Hafta	Başlık
1	Mobil program kurulumu . Menu,pencere tanımları . Geliştirilen programın Mobil telefona yüklenmesi.
2	Mobil programın java sayfasında program yazma yöntemleri ve library ekleme. Butonlar ile hesap makinası mobil uygulaması.
3	Java sayfa değişkenleri ve Radio buton uygulaması.
4	Java sayfasında fonksiyon kullanımı. Plain Text bir obje üzerinde fonksiyonlar ile hesap makinası uygulaması.
5	Butonlara onclick ve otomatik olarak fonksiyon tanımlama. Try-catch ve döngüler.
6	Birden fazla sayfa oluşturma ve sayfalar arasında geçiş uygulaması.
7	Sayfalar arasında değer aktarma uygulaması.
8	Ara Sınav
9	Önemli dosya ve klasörler. İkon, obje ,arka zemine resim ekleme Sayfa, obje veya çizgilere renk verme yöntemleri.
10	Toast (Belirli bir süre ekranda mesaj yazdırma) ,AlertDialog(onaylı buton kullanma),Logcat(Hata izleme) metodları.
11	Dizinler ve java programlama ile resim değişim uygulaması.
12	Random(Rasgele sayı),Timer(İstenilen süre işlem yaptırma) . Döngüler ile random ve timer uygulaması.
13	Mobil programda veritabanı kullanımı.
14	Veritabanı uygulaması.

GRAFİK VE ANİMASYON

Hafta	Başlık
1	Flash animasyon programı, kurulum ve özellikleri
2	Flash animasyon uygulamaları
3	Flash animasyon uygulamaları
4	Flash animasyon uygulamaları
5	Swishmax kurulumu ve özellikleri
6	Swishmax animasyon uygulamaları
7	Swishmax animasyon uygulamaları
8	Ara sınav
9	Swishmax animasyon uygulamaları
10	Swishmax animasyon uygulamaları
11	Photoshop grafik program kurulum ve özellikleri
12	photoshop grafik uygulamaları
13	photoshop grafik uygulamaları
14	photoshop grafik uygulamaları

BLOK PROGRAMLAMA EĞİTİMİ

Hafta	Başlık
1	Standart,web ,blok program yapıları. Programcılık kullanılan değişkenler,dizinler,koşullar,döngüler,fonkiyonlar ve dosyalara genel bakış
2	C standart , html, javascript programlama ile blok programlamanın uygulamalar ile karşılaştırılması
3	C dili ve blok programlamada, değişkenler ve klavyeden değer giriş uygulamaları
4	Koşullu yapılar
5	Fonksiyonlar
6	Döngü işlemleri
7	Döngü uygulamaları
8	Ara sınav
9	Ok işaretler ile fonksiyon uygulamaları
10	Hesap makina uygulamaları
11	String ve karakter uygulamaları
12	Rasgele sayı oluşturma
13	Rasgele sayı uygulamaları
14	Çizim işlemleri

Dersin Gün ve Saati	Program web sayfasında ilan edilecektir.
Ders Görüşme Gün ve Saatleri	Program web sayfasında ilan edilecektir.
İletişim Bilgileri	ismailsari@pau.edu.tr

I.1 Ders İzlençeleri¹

Dersin Adı:	Dersin Kodu	Zorunlu/ Seçmeli	AKTS Kredi	T	U
OYUN PROGRAMLAMA	IBGL 119	Zorunlu	3	3	0
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	IBGL 205	Zorunlu	5	3	1
YAPAY ZEKA	IBGL 224	Zorunlu	3	3	0
GÖRSEL PROGRAMLAMA	IBGL 225	Zorunlu	6	3	1
İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM	ISME 200	Zorunlu	30	5	25
PROGRAMLAMA TEMELLERİ	IBGL 103	Zorunlu	5	3	1
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	IBGL 208	Zorunlu	6	3	1
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	IBGL 208	Zorunlu	6	3	1
YAPAY ZEKA	IBGL 224	Zorunlu	3	3	0
GÖRSEL PROGRAMLAMA	IBGL 225	Zorunlu	6	3	1
İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM	ISME 200	Zorunlu	30	5	25

Haftalık Konu Başlıkları (14 Hafta)

OYUN PROGRAMLAMA

Hafta	Başlık
1	Arayüze giriş ve araçların kullanılması
2	Unity 3D Programlamaya giriş
3	Temel Seviye Tasarımı
4	Temel Vektörler
5	Fiziksel Materyaller
6	Kütle, Çekim, Kuvvet, Sürtünme
7	Sabit Kuvvet
8	Çarpışma Tespit Metodları
9	Materyal kullanımı
10	Temel Fizik Kuralları
11	GUI (arayüz tasarımı ve programlaması)
12	Kameralar ve Işıklandırma
13	Karakter animasyonu
14	Raycast Sistemi ve Sanal Gerçeklik

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I

Hafta	Başlık
1	Temel Görsel Componentleri Tanıma
2	Temel objeleri kullanarak örnek çözümü
3	Özellik, Olay kavramları
4	C# ile masaüstü uygulamasına geçiş
5	toolboxtaki ileri nesneler
6	Toolboxtaki componentleri kullanarak örnek çözümü
7	Görsel Programlamada Procedure ve Fonksiyon Kullanımı
8	Procedure ve Fonksiyonlarla örnek çözümleri
9	İleri derecede örnek çözümü

10	Object Oriented Programlamaya Giriş
11	Namespace,class ve kütüphane kavramları
12	Masaüstü uygulamalarında OO kullanımı
13	OO Programlama ile ilgili basit örnekler
14	Genel Tekrar

YAPAY ZEKA

Hafta	Başlık
1	Yapay Zeka Tanımı, Farklı Perspektifler, Tarihi, Gelişimi, Uygulama Alanları
2	Bilginin ifade edilmesi
3	Oyun Teorisi, Oyun Ağacı
4	Genetik Algoritmalar
5	Bulanık Mantık
6	Mantıksal Programlama
7	Vize Haftası
8	Öğrenci Sunumları
9	Öğrenci Sunumları
10	Öğrenci Sunumları
11	Öğrenci Sunumları
12	Öğrenci Sunumları
13	Öğrenci Sunumları
14	Öğrenci Sunumları

GÖRSEL PROGRAMLAMA

Hafta	Başlık
1	Nesneye yönelik görsel programlama dillerinin ortak özellikleri ve Rad Studio
2	Rad Studio hakkında temel bilgiler. Rad Studio programlama dili yapısı ve kullanılan önemli nesnelerin özellikleri.
3	Kullanıcıdan bilgi sorma ve kullanıcıya bilgi yansıtma fonksiyonları.
4	Arayüz (form) oluşturma, Rad Studio projelerinde birden fazla form ile çalışma.
5	Program kontrol (akış) deyimleri (Döngüler, Karar yapıları,
6	Komut düğmeleri, seçimlik düğmeler ve uygulamaları
7	Liste kutusu ve açılır bileşik kutu uygulamaları
8	Liste kutusu ve açılır bileşik kutu uygulamaları
9	Ardışık(sıralı) erişimli dosyalar ve uygulamaları
10	Rastgele erişimli dosyalar ve uygulamaları-I
11	Rastgele erişimli dosyalar ve uygulamaları-II
12	İkili (binary) dosyalar ve uygulamaları
13	İndeks örgütlü dosyalar ve uygulamaları. Veritabanı uygulamaları
14	Rad Studio ile temel veritabanı bağlantısı ve uygulamaları

I.2 Öğretim Elemanların Özgeçmişleri

İhsan Özer : Öğretim Görevlisi
Kurum sicil :3575
Üniversite Göreve Başlama Tarihi : 12.09.2007
Görev Ünvanı : Öğretim Görevlisi
Kurumdaki Hizmet süresi : 17

- Diğer iş deneyimi (eğitim, sanayi, vb.)

2005 – 2006 Havelsan AŞ **Sistem Yazılım Mühendisi**

2004 – 2005 6. Kolordu Komutanlığı **OBI Subayı**

2003 – 2004 Simetri Yazılım AŞ/ANKARA **Yazılım Mühendisi**

2002 – 2003 Cumhuriyet Üniversitesi **Öğretim Görevlisi**

- Son üç yıldaki belli başlı yayınları

Kitap Yayınları

1. C#,Java ve Python İle Programlamaya Dalış (2021)

ÖZER İHSAN, Yayın Yeri:Ekin Basın Yayın, Basım sayısı:1, Sayfa sayısı:131,
ISBN:9786053275053,

2. Veritabanı ve SQL (2024)

ÖZER İHSAN, Yayın Yeri:Seçkin Yayınevi, Basım sayısı:2, Sayfa sayısı:160,
ISBN: 9789750289187,

<https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp>

Faruk Şentürk : Öğretim Görevlisi

Kurum sicil :2367

Üniversite Göreve Başlama Tarihi : 28.12.2001

Görev Ünvanı : Öğretim Görevlisi

Kurumdaki Hizmet süresi : 25

- Diğer iş deneyimi (eğitim, sanayi, vb.)

1996-2001 Bilgisayar Uzmanı Türkiye Sınai Kalkınma Bankası(TSKB) / Şişli-İstanbul
(Unix,Windows Sistemleri,Oracle Database ile Sistem,Network,Programcılık çalışmaları)

1990-1996 Bilgisayar sistem analisti Tekel genel müdürlüğü-Kamu / Unkapanı-İstanbul
(Unix Sistem ve Oracle Database ile sistem,Network,Yazılım çalışmaları)

1998-1999 Öğretim elemanı İstanbul Üniversitesi, Bilgisayar ağıları dersi – Yarım gün

1994-1997 Eğitimci TRUUG-Unix kullanıcılar derneği / Şişli-İstanbul
(Temel ve Gelişmiş UNIX İşletim Sistemi ile C dersi- Akşam ve Hafta sonları)

1993-1996 Bilgisayar Öğretmeni Yaman Bilgisayar / Şirinevler – İstanbul
(Bilgisayar İşletmenlik,Basic,Cobol,Pascal Programcılık dersleri- Akşam ve Hafta sonları)

1990-1991 Bilgisayar Öğretmeni Gözen Bilgisayar, Bakırköy/İstanbul
(Basic, Cobol programlama dersleri- Akşam ve Hafta sonları)

1988-1999 Bilgisayar Öğretmeni Aybil Bilgisayar - Merkezefendi-Denizli
(Basic,Cobol,Pascal Programcılık dersleri)

Kitap yayınları

- 1-Android Studio İle Mobil Java Programlama (2021)
- 2- Arduino, Mbot, Lego ile Robotik Programlama (2022)
- 3- 3dsmax ile 3 boyutlu modelleme (2023)

<https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp>

¹ Bu bölümde eğitim bilgi sistemi altyapısı olan yükseköğretim kurumlarının ilgili web sayfasının adresini ve bir örnek görüntü paylaşılması yeterlidir.

İsmail Sarı Öğretim Görevlisi
Kurum sicil :3178
Üniversite Göreve Başlama Tarihi : 30.09.2005
Görev Ünvanı : Öğretim Görevlisi
Kurumdaki Hizmet süresi : 19

- Diğer iş deneyimi (eğitim, sanayi, vb.)

1992 – 2005 Milli Eğitim Bakanlığı öğretmen

- Son üç yıldaki belli başlı yayınları

Yayınlar

1. C ve Java İle Algoritmalar (2024), SARI, İsmail, Yayın Yeri:Ekin Basın Yayın, Basım sayısı:1, Sayfa sayısı:396, ,
2. Yaşlı Bireylerin Sosyal Medya Kullanımı Ve Yaşlanma Algısı,V Kalıncara, İ Sarı,Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi 27 (1), 87-102

<https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp>

- **Kişisel Bilgiler**

Adı Soyadı: **Mete Okan ERDOĞAN**

Unvanı: Öğretim Görevlisi

- **Eğitim Bilgileri**

Yüksek Lisans: Beykent Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Ağları ve İnternet Teknolojileri (Tezli) (16 Kasım 2006)

Lisans: Atatürk Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Fizik Bölümü (31 Mart 1997)

- **Projelerde Görevler ve Danışmanlıklar**

Netravart Ltd.Şti. Danışmanlık hizmeti

Bayburt Ticaret Odası kurumsal web sayfa projesi

Çorum ev kadınları e-ticaret web sayfası projesi

- **Son Üç Yılda Verdiği Kurumsal ve Mesleki Hizmetler**

- Yapay Zeka, Python, İnternet Programlama, Bilgi Teknolojileri ve kullanımları üzerine dersler verilmiştir.

- **Son Üç Yıldaki Mesleki Gelişim Etkinlikleri**

- Yurt dışın da 3 aylık digital dönüşüm projeleri

- Üniversite düzeyinde e-öğrenme ve internet programlama seminerleri

I.3 Teçhizat

Önlisans eğitiminde kullanılan başlıca eğitim ve laboratuvar teçhizatını açıklayınız.

Eğitimler; üzerinde dersler ile gerekli programların yüklü olduğu, ,500m GB hard disk, Intel core I5 cpu özelliğinde 60 adet (20 adeti 4 GB ram, 40 adeti 8 Gb ram) Windows iş bilgisayarlarının bulunduğu , bilgisayar laboratuvarında yapılmaktadır.