

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

1.YARIYIL					
KOD	DERS ADI	T	P	KR.	AKTS
ATİ101	ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ-1	2	0	2	2
TDİ101	TÜRK DİLİ-1	2	0	2	2
YDİ101	YABANCI DİL-1	2	0	2	2
MAT101	MATEMATİK	4	0	4	7
BLP101	PROGRAMLAMA TEMELLERİ	3	1	4	6
BLP103	WEB TASARIMIN TEMELLERİ	2	1	3	3
BLP105	AĞ TEMELLERİ	1	1	2	2
SDG1	SEÇMELİ DERS 1				4
SDG2	SEÇMELİ DERS 2				2
TOPLAM				23	30
SEÇMELİ DERSLER*					
BLP107 (SDG1)	OFİS YAZILIMLARI	2	2	3	4
BLP109 (SDG1)	YAZILIM KURULUMU VE YÖNETİMİ	1	1	2	4
BLP123 (SDG2)	MESLEK ETİĞİ	2	0	2	2
İŞG111 (SDG2)	İŞ GÜVENLİĞİ	2	0	2	2
* EN AZ 6 (ALTI) AKTS DERS SEÇİLECEKTİR.					

3.YARIYIL					
KOD	DERS ADI	T	P	KR.	AKTS
BLP201	GÖRSEL PROGRAMLAMA-1	3	1	4	4
BLP203	İNTERNET PROGRAMCILIĞI-1	3	1	4	5
BLP205	VERİ TABANI-2	3	1	4	4
BLP209	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-1	3	1	4	6
BLP219	GRAFİK VE ANİMASYON-1	2	1	3	4
SDG5	SEÇMELİ DERS -5			4	5
SDG6	SEÇMELİ DERS -6			2	2
TOPLAM				25	30
SEÇMELİ DERSLER*					
BLP213 (SDG5)	BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM	3	1	4	5
BLP215 (SDG5)	MOBİL PROGRAMLAMA	3	1	4	5
BLP211 (SDG6)	MESLEKİ YABANCI DİL-1	2	0	2	2
BLP217 (SDG6)	İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	2	0	2	2
İŞY201 (SDG6)	İŞLETME YÖNETİMİ	2	0	2	2
* EN AZ 7 (YEDİ) AKTS DERS SEÇİLECEKTİR.					

2.YARIYIL					
KOD	DERS ADI	T	P	KR.	AKTS
ATİ102	ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ-2	2	0	2	2
TDİ102	TÜRK DİLİ-2	2	0	2	2
YDİ102	YABANCI DİL-2	2	0	2	2
BPU102	VERİ YAPILARI VE PROGRAMLAMA	2	2	3	4
BLP104	VERİ TABANI-1	3	1	4	4
BLP120	YAZILIM MİMARİLERİ	2	0	2	2
SDG3	SEÇMELİ DERS-3				2
SDG3	SEÇMELİ DERS-4				2
STJ102	STAJ	0	0	0	8
TOPLAM				19	30
SEÇMELİ DERSLER*					
BLP110 (SDG3)	WEB EDİTÖRÜ	1	2	2	3
BLP112 (SDG3)	AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ	1	1	2	3
BLP114 (SDG3)	SENSÖRLER	1	2	2	3
BLP108 (SDG3)	BİLGİSAYAR DONANIMI	2	0	2	3
* EN AZ 6 (ALTI) AKTS DERS SEÇİLECEKTİR.					

4.YARIYIL					
KOD	DERS ADI	T	P	KR.	AKTS
BLP202	GÖRSEL PROGRAMLAMA-2	3	1	4	4
BLP204	İNTERNET PROGRAMCILIĞI-2	3	1	4	5
BLP206	SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	2	2	3	5
BLP210	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-2	3	1	4	6
SDG7	SEÇMELİ DERS 7			4	5
SDG8	SEÇMELİ DERS 8			2	3
SDG9	SEÇMELİ DERS 9			2	2
TOPLAM				23	30
SEÇMELİ DERSLER*					
BLP208 (SDG7)	SUNUCU İŞLETİM SİSTEMİ	3	1	4	5
BLP220 (SDG7)	OYUN PROGRAMLAMA	3	1	4	5
BLP228 (SDG7)	GİRİŞİMCİLİK	4	0	4	5
ART202 (SDG8)	ARAŞTIRMA YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	2	0	2	3
BLP216 (SDG8)	WEB PROJESİ YÖNETİMİ	2	0	2	3
BLP212 (SDG9)	MESLEKİ YABANCI DİL-2	2	0	2	2
İLT212 (SDG9)	İLETİŞİM	2	0	2	2
* EN AZ 10 (ON) AKTS DERS SEÇİLECEKTİR.					

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

I . YARIYIL DERS İÇERİKLERİ

ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILÂPTARİHİ-İ (2 0 2) AKTS :2

Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi dersini okumanın amacı ve İnkılâp kavramı, Osmanlı İmparatorluğu'nun yıkılışını ve Türk İnkılâbını hazırlayan sebepler, İç sebepler, dış sebepler, Osmanlı İmparatorluğu'nun jeopolitik konumu, Osmanlı İmparatorluğu'nun parçalanması; Trablusgarp Savaşı; Balkan Savaşları; Birinci Dünya Savaşı, Osmanlı İmparatorluğu'nun savaştığı cepheler ve Çanakkale Savaşları, Mondros Ateşkes Antlaşması; İşgaller Karşısında Memleketin Durumu Ve Mustafa Kemal Paşa'nın Tepkisi; Mustafa Kemal Paşa'nın Samsun'a çıkışı, İzmir'in İşgali, Yararlı ve Zararlı Cemiyetler ve Ermeni Meselesi, Milli Mücadele için ilk adım; Kongreler yoluyla teşkilatlanma, Kuva-yı Milliye ve Misak-ı Milli; T.B.M.M.'nin açılması; T.B.M.M.'nin İstiklal Savaşının yönetimini ele alması, 1920 yılında yaşanan siyasi gelişmeler, Düzenli Ordu'ya geçiş, Sakarya Savaşı'na kadar Milli Mücadele, Sakarya Savaşı ve Büyük Taarruz , Mudanya'dan Lozan'a; Mudanya Mütarekesinin imzalanması, Eğitim, kültür, sosyal ve iktisadi alanında milli mücadele.

TÜRK DİLİ-İ (20 2) AKTS :2

Dilin tanımı, özellikleri/Dil-millet ilişkisi, Dil-kültür ilişkisi, Dil aileleri, Türk dilinin dünya dilleri arasındaki yeri, Türk dilinin tarihi gelişimi, Türk dilinin bugünkü durumu, Tarihi ve günümüz örnekleri, Lehçe-Şive- Ağız, Dil bilgisinin tanımı, bölümleri, Türk dilinin özellikleri, Ses bilgisi, Türkçenin ses durumu, özellikleri ve seslerin sınıflandırılması, Türkçenin yazım kuralları, Türkçenin yazım kuralları ve uygulama, Noktalama işaretleri, Noktalama işaretleri ve uygulama, Türkçenin kelime yapısı ve ekler, Yapım ve çekim ekleri, Kelime yapısı ve ekler

YABANCIDİL-İ(202) AKTS :2

Introducing and greeting people, Describing family members, Telling the time and dates, can / can't, Directions, Simple Present Tense, Simple Present Tense, Future Tense, Future Tense, Offers and Requests, Present Continuous Tense, Present Continuous Tense, Quantities, Past Simple Tense

MATEMATİK (4 0 4) AKTS :7

Kümeler ve sayılar, Sayılarla ilgili işlemler ve sayı sistemleri, Diziler ve sayı dizilerinde dört işlemler, Aritmetik ve geometrik diziler, Fonksiyonlarda temel işlemler, Fonksiyon çeşitleri ve grafikler, Üstel fonksiyonlar, Logaritma, istatistik ve kavramlar, Denklem kavramı, Eşitsizlik kavramı, Türev, Fonksiyon grafikleri.

PROGRAMLAMA TEMELLERİ (3 1 4) AKTS :6

Algoritma, Akış Diyagramı, Programlama Araçları, Değişkenler ve Sabit, Giriş-Çıkış İşlemleri, Operatörler, Karar Yapıları, Döngü Kontrolleri, Tek Boyutlu Diziler, Çok Boyutlu Diziler, Değer Döndürmeyen Alt Programlar, Değer Döndüren Alt Programlar, Sıralı Dosyalar, Rastgele Erişimli Dosyalar

WEBTASARIMININTEMELLERİ(2 1 3) AKTS :3

İnternet ve WEB Tanımları, Html Temel Etiketleri, Metin ve Görünüm Etiketleri, Bağlantı (Köprü) Oluşturma, Tablo İşlemleri, Formlar, Çerçeveler, Çoklu Ortam Araçları, Stil Şablonu(CSS) Temelleri, Stil Şablonu(CSS)Özellikleri, Stil Şablonu(CSS) Menü İşlemleri, Tarayıcı Sorunları ve Çözümleri

AĞ TEMELLERİ (1 1 2) AKTS :2

Bilgisayar Ağları, Ağ Kabloları, Ağ Adresleme, Paylaşım ve Güvenlik, Ağ Çevre Birimleri

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

I. YARIYIL SEÇMELİ DERSLERİ

OFİS YAZILIMLARI (2 2 3) AKTS :4

Belge İşlemleri, Biçimlendirme İşlemleri, Belge Denetimi, Yazdırma, Tablo İşlemleri, Nesne İşlemleri, Gelişmiş Özellikler, Makrolar, Özelleştirme, Çalışma Alanı, Veri Girişi, Biçimlendirme İşlemleri, Formüller, Fonksiyonlar, Grafik İşlemleri, Veri Analizi, Yazdırma, Makrolar, Özelleştirme, Çalışma Alanı, Slayt İşlemleri, Tasarım, Slayt Nesneleri, Gösteri Ayarları,, Yazdırma, Özelleştirme, İnternet Kavramları, E-Posta

YAZILIM KURULUMU VE YÖNETİMİ (1 1 2) AKTS :4

İşletim Sistemleri, İşletim Sistemi Kurulumu, Sistem Özellikleri, Denetim Masası, Grup İlkeleri, İşletim Sistemini Çoğaltmak, Güvenlik Yazılımları, Ofis Yazılımları, Diğer Uygulama Yazılımları

İŞ GÜVENLİĞİ (2 0 2) AKTS :2

İşçi sağlığı ve iş güvenliğinin tarihi gelişimi, genel bilgiler, iş güvenliği kavramı, iş kazalarının tanımı, nedenleri ve önleme yöntemleri, iş güvenliği çalışmalarının iş gücü verimliliği açısından önemi, iş güvenliği çalışmalarının ekonomik açıdan önemi, iş kazalarının oluşumu ve sınıflandırılması, tehlikeler ve tehlike çeşitleri, kaza araştırmalarında yöntem ve çözümler

GİRİŞİMCİLİK (2 0 2) AKTS :2

Girişimciliğin Temel Kavramları, Girişimcilik Yaklaşımları, Girişimcilik Kültürü, Girişimcilik Türleri, Girişimciliğin Fonksiyonları, Girişimcilik Alanları, Girişimcilik Süreci, İş fikrinin tanımlanması ve kaynakları, İş fikri geliştirme, İş planı ve unsurları, İş planı hazırlama Girişimciliğin yerel, ulusal ve uluslararası bağlamı, Genel değerlendirme.

II . YARIYIL DERSİÇERİKLERİ

ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILÂP TARİHİ-II (2 0 2) AKTS :2

Osmanlı Saltanatının kaldırılması, Lozan Barış Antlaşması, Türk inkılâbının stratejisi, siyasal alanda iki büyük inkılâp, Cumhuriyet yönetiminin kurulması ve halifeliğin kaldırılması, Terakkiperver Cumhuriyet Fırkası ve Takrir-i Sükûn dönemi; Şeyh Sait İsyanı, Atatürk'e suikast teşebbüsü, Çok partili hayata geçme denemesi, Serbest Cumhuriyet Fırkası'nın Kurulması; Menemen Olayı, Türk Hukuk İnkılâbı; eğitim ve kültür alanında yapılan inkılâplar. İktisadi inkılâp, sağlık alanında yapılan inkılâplar, Sosyal alanda yapılan İnkılaplar, Tarikat, tekke ve zaviyelerin kapatılması, Milletlerarası takvim, saat, rakam ve ölçüler; Atatürk'ün büyük Nutuk'u okuması. Soyadı Kanunu; Türkiye Cumhuriyeti'nin dış politikası; Atatürk dönemi Türk dış politikası, Atatürk İlkeleri; Cumhuriyetçilik ve Milliyetçilik İlkesi, Halkçılık ve Laiklik İlkesi, Devletçilik ve İnkılâpçılık İlkesi, Din ve Laiklik, Atatürk ideolojisine giriş; Atatürkçü düşünce sistemi, Atatürkçü düşünce sisteminde laiklik, Türkiye ve Atatürkçü düşünceye yönelik genel bir değerlendirme.

TÜRK DİLİ-II (2 0 2) AKTS :2

Cümle bilgisi, Cümle çeşitleri, Paragraf bilgisi, paragraf çeşitleri, paragrafın yapısı, Kompozisyon bilgileri, Konuşmaya dayalı (sözlü) anlatım türleri, Konuşmaya dayalı (sözlü) anlatım türleri, Yazılı anlatım türleri, Yazılı anlatım türleri, Güzel konuşma kuralları ve örnekleri, Resmi yazılar (özgeçmiş, dilekçe, rapor, Anlatım bozuklukları

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

YABANCIDİL-II (2 0 2) AKTS :2

Expressing Past to be (was–were) Past time expressions, Talking about past events Past Simple Tense Regular – irregular verbs, Talking about past events Past Simple Tense Regular – Irregular verbs, Identifying and Using Nouns Countable and Uncountable Nouns, Talking about Quantity Quantifiers (some-any- much-many-a lot of- a few- few- a little- little), Talking about future events Will - Be going to Future Time Expressions, Identifying and Using Adjectives – Adverbs, Comparing Things Comparative Structures, Comparing Things Superlative Structures, Talking about abilities and obligations Modals- 1can - can'tmust- mustn'thave to - don't have to, Giving advice, Expressing Requests and Offers Modals-shouldwould like (to), Combining Nouns and Sentences Linking words(so, because, but, or, and), Using Articles Definite and Indefinite Articles a/an/the.

VERİ YAPILARI VE PROGRAMLAMA (2 2 3) AKTS 4

Analitik ve nümerik çözümler, Matris ve matris işlemleri, Hata analizi, Denklem sistemleri ve lineer denklem sistemlerinin nümerik yöntemlerle çözümü, Lineer denklem sistemlerinin nümerik yöntemlerle çözümü, Eğri uydurma yöntemleri, İnterpolasyon teknikleri Çokgenler, açılar, çember ve dairede geometrik uygulamalar, Geometrik cisimler, Koordinat sistemleri, Temel trigonometri ve trigonometrik fonksiyonlar

VERİTABANI (3 1 4) AKTS :4

Veritabanı İhtiyaç Analizi, Normalizasyon, Veritabanı Araçlarının Kurulumunu Yapmak, Tabloları Oluşturmak ve Özelliklerini Belirlemek, Sorgu Oluşturmak ve Çeşitlerini Kullanmak, İlişkili Tablolar ile Sorgu Hazırlamak, DML Sorgularını Kullanmak, Kullanıcı Sorguları Yazmak, Görünüm Sorguları Yazmak, Tetikleyici Sorguları Yazmak, Alt Program Sorguları Yazmak, Transaction İşlemleri Yapmak, İndeks Sorguları Yazmak

YAZILIM MİMARİLERİ (2 0 2) AKTS :2

Gereksinimleri belirlemek ve analiz etmek, Yazılım geliştirme modeli ve yazılım mimarisini seçmek, Tasarım araçlarını kullanmak, Gereksinimlere uygun yazılımı tasarlamak, Yazılımı kodlamak, Dosya sürüm kontrol araçlarını kullanmak, Test araçlarını kullanmak, Yazılımın testini yapmak, Proje yönetim araçlarını kullanmak, Bakım ve onarım süreci işlemlerini yapmak.

STAJ (0 0 0) AKTS: 8

İş yerinde uygulama, İlgili süreçleri yerinde inceleme ve uygulama

II. YARIYIL SEÇMELİ DERSLERİ

WEB EDİTÖRÜ (1 2 2) AKTS :3

WEB Editörü Temel Araçları, Metin İşlemleri, Tablo İşlemleri, Çoklu Ortam İşlemleri, Çoklu Ortam İşlemleri, Bağlantılar, Çerçeve İşlemleri, Şablonlar, Kütüphane İşlemleri, Form İşlemleri, Etkileşimli Öğeler, Katman İşlemleri, Erişebilirlik ve Site Yönetimi

AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ (1 1 2) AKTS :3

Açık Kaynak Kodlu İşletim Sistemi Yapısı, Temel Masaüstü Kavramları ve İşlemleri, Dosya Sistemi ve Çalışma Mantığı, Açık Kaynak İşletim Sistemi Temel Araçları ve Uygulamaları, Temel Ağ Programları ve Ağ Ayarları, İnternet Bağlantısı, Temel Kullanıcı ve Grup İşlemleri, Açık Kaynak İşletim Sistemi Editörleri, Program Kurma ve Güncelleme, Kabuk İşlemleri, Dosya ve Dizin Paylaşımı

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

SENSÖRLER (1 2 2) AKTS :3

Sıcaklık Algılayıcıları, Nem Algılayıcıları, Hız Algılayıcıları, Titreşim Algılayıcıları, İvme Algılayıcıları, Konum Algılayıcıları, Yaklaşım Algılayıcıları, Basınç Algılayıcıları, Akış Algılayıcıları, Seviye Algılayıcıları, Darbe (Kuvvet) Algılayıcıları

BİLGİSAYAR DONANIMI (2 0 2) AKTS :3

Statik (Durgun) Elektrik Karşı Önlemler, Donanım Malzemelerinin Özellikleri, Bilgisayar Kasasının Güç Gereksinimi, Anakart, İşlemci ve Bellek Birimleri, Disk Sürücüler, Donanım Kartları, Çevre Birimleri, BIOS, Hata Mesajları

III. YARIYIL DERS İÇERİKLERİ

GÖRSEL PROGRAMLAMA I (3 1 4) AKTS : 4

Görsel programlama editörü kurma ve ayarlarını yapma, Formlar ve özellikleri, Standart nesnelere, Giriş ve mesaj pencereleri, Diyalog pencereleri, Gelişmiş nesnelere, Operatörler, Fonksiyonlar, Karar yapıları ve döngüler, Diziler, Grafik uygulamaları, Raporlama uygulamaları

İNTERNET PROGRAMCILIĞI I (3 1 4) AKTS : 5

Uygulama Yazılımlarının Kurulumu ve Testi, Değişkenler ve Sabitler, Operatörler, Karar Kontrol Yapıları, Döngü Kontrol Yapıları, Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar, Hazır Fonksiyonlar, Diziler ve Nesnelere, Dosyalama İşlemleri, WEB Form Uygulamaları, Sayfalar Arası Veri Aktarım Yöntemleri, Veritabanı İşlemleri, XML ve WEB servisleri

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I (3 1 4) AKTS :6

Programlama İçin Gerekli Yazılımların Kurulması, Temel Bir Konsol ve İşletim Sistemi Uygulaması, 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, Çok Boyutlu Diziler, Standart Bileşenler, Gelişmiş Bileşenler, Veritabanı Bağlantısı, Veritabanı Sorguları.

VERİTABANI II (3 1 4) AKTS : 4

Endüstri standardı en az iki farklı üreticinin sunucu yazılımını kurmak, Veritabanı yönetim panelini kurmak, Veritabanı oluşturmak ve kullanıcıları tanımlamak, Veritabanı oluşturmak ve kullanıcıları tanımlamak, Tabloları tanımlamak ve diyagram yönetmek, Tabloları tanımlamak ve diyagram yönetmek, Veri aktarma işlemleri yapmak, Veri aktarma işlemleri yapmak, Var olan veritabanından yeni veritabanı oluşturmak, Var olan veritabanından yeni veritabanı oluşturmak, Görünüm, tetikleyici, altprogramlar ve indeksleri düzenlemek, Görünüm, tetikleyici, altprogramlar ve indeksleri düzenlemek, Görünüm, tetikleyici, altprogramlar ve indeksleri düzenlemek, Kullanıcı rollerini, kullanıcı tanımlı veri tiplerini düzenlemek, Kullanıcı rollerini, kullanıcı tanımlı veri tiplerini düzenlemek, Kural ve varsayılan değerleri düzenlemek Veri çoğaltma işlemleri ve bakım planı yapmak, Performans analizi ve iyileştirmeleri yapmak.

GRAFİK VE ANİMASYON I (3 1 4) AKTS : 4

Program Giriş Ayarları, Araç Paneli, Vektör Araçları, Metin Düzenleme İşlemleri, Renk, Kontur ve Dolgu Uygulamaları, Canlı Filtreler, Katman İşlemler, Dilimler ve Etkin Bölgeler, Düğmeler ve Açılır Menüler, Sayfalar, Hareketli Resimler, Slayt Gösterisi, Optimizasyon ve Dışa Aktarma, WEB Tasarım Editörü ile Çalışma.

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

III. YARIYIL SEÇMELİ DERSLERİ

MESLEKİ YABANCI DİL-I (2 0 2) AKTS :2

Mesleki yabancı dil yeterliklerine temel teşkil edecek genel İngilizce bilgilerinin güncelleştirilerek tekrarı, Mesleki terim, kavram ve terminoloji, İşletim sistemi kurulum dokümanları, İşletim sistemi hata mesajları, İşletim sistemi yardım dosyaları, Program dili hata mesajları, Program dili yardım dosyaları, Program dilinde kullanılan terimler, Bilgisayar çevre birimleri dokümanları

İŞLETME YÖNETİMİ (2 0 2) AKTS :2

Mikroekonomik Verileri Takip Etmek, Makroekonomik Göstergeleri Analiz Etmek, Pazardaki Boşlukları Tespit Etmek, Yatırım Alternatiflerini Değerlendirerek En Uygun Olanını Seçmek, Yapılabilirlik Çalışmalarını Yürütmek, İşletmenin Çevresini Tanımak, Talep Analizi ve Tahmini Yapmak, İşletmenin Kuruluş Yerini Belirlemek, İşletmenin Hukuksal Yapısını Belirlemek, İş yerinin Kapasitesini Belirlemek, Toplam Yatırım Maliyetini Belirleyerek Finansmanını Sağlamak, Tahmini Gelir-Gider Hesabını Yapmak, İş yeri ve Üretim Planı Yapmak, Yatırımın Kurulum İşlemlerini Yürütmek, Uygun yapıyı oluşturup iş yerini açmak

İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ (2 0 2) AKTS : 2

İçerik Yönetim Sistemi, Site Yönetimi, İçerik Yönetimi, Bileşen Yönetimi, Eklenti Yönetimi, Araçların Yönetimi

MESLEK ETİĞİ (2 0 2) AKTS : 2

Etik ve ahlak kavramlarını incelemek, Etik ve ahlak kavramlarını incelemek, Etik sistemlerini incelemek, Ahlakın oluşumunda rol oynayan faktörleri incelemek, Meslek etiğini incelemek, Mesleki yozlaşma ve meslek hayatında etik dışı davranışların sonuçlarını incelemek, Sosyal sorumluluk kavramını incelemek.

MOBİL PROGRAMLAMA (3 1 4) AKTS : 5

Mobil programlamaya giriş, mobil programlama yapabilmek için gerekli platformların kurulumu ve kullanımı, Uygulama elemanları ve aktivite yapısı, Dosya yönetimi, Veritabanı yönetimi, İnternet erişimi ve arka plan işlemleri ile konum yönetimi ve harita sağlayıcı

BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM (3 1 4) AKTS: 5

Basit Menüler hazırlama, Kutu yapma, küre yapma ve silme tuşları olan menüler hazırlama, Klasik kalp modeli oluşturma ve değişkenlerine göre farklı kalp tasarımları oluşturan bir script yazma, Nesnelere renk atama, elmas yapan bir script hazırlama, Yazılan yazıları 3 boyutlu duruma getirebilen, büyüklüğünü, rengini vb. değişkenlerle kontrol edebilen bir YAZI MOTORU oluşturma, Nesnelere dairesel bir dizilim yapabilen bir script oluşturma, Doğrusal, düzlemsel ve Prizma formunda dizilim yapan kontrollere sahip bir script oluşturma, MaxScript kullanımında Blok kontrol deyimleri ve ilgili uygulamalar, Zincir yapabilen menüsü resimli zincir kalınlığını kontrol edebilen değişkene sahip script oluşturma, Mimari Sweep Scripti tanıma ve ilgili uygulamalar yapma, Jant gibi modeller yapabilen script yazımı, Özgün ve sınırlı amaçlı özgün ve resimli menü tasarımına sahip script yazımı.

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

IV. YARIYIL DERS İÇERİKLERİ

GÖRSEL PROGRAMLAMA II (3 1 4) AKTS : 4

Yerel veri tabanına bağlanmak ve verileri listelemek, Yerel veritabanında verileri işlemek, Yerel veritabanında istenilen kayda / kayıtlara ulaşmak, Uzak veritabanına bağlanmak ve verileri listelemek, Uzak veritabanında verileri işlemek, Basit sorgulamalar yapmak, İstatistiksel sorgulamalar yapmak, Veritabanından grafikler elde etmek, Veritabanından raporlama yapmak, Bileşen oluşturmak ve eklemek, Yardım dosyaları hazırlamak, Veritabanı kurulum seti hazırlamak, Program kurulum seti hazırlamak.

İNTERNETPROGRAMCILIĞII (3 1 4) AKTS :5

Web sunucu için yazılım kurulumları ve yayınlama, Değişkenler ve sabitler, operatörler ve işlem önceliği, Karar kontrol deyimleri, döngü kontrol deyimleri, Kullanıcı tanımlı fonksiyonlar, Hazır fonksiyonlar, Dizi işlemleri, Dosya işlemleri, Web formları, Sayfalar arası veri aktarımı, Veritabanı bağlantısı, Veritabanı işlemleri, XML uygulamaları ve web servisleri

NESNETABANLIPROGRAMLAMAI (3 1 4) AKTS :6

Nesne Tabanlı Programlama İçin Yazılım Kurarak Ayarlarını Yapmak, Programlama Dilinin Temel Deyimleriyle Konsol Uygulamaları Hazırlamak, Programlama Dilinin Temel Deyimleriyle İşletim Sistemi Tabanlı Uygulamaları Hazırlamak, Karar Kontrol Deyimleri, Döngü Kontrol Deyimleri, Kontrol Nesneleri ve Diziler, Nesne Kullanımı ve Operatörler, Standart Fonksiyonlar, Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar, Bileşen Kütüphanesi, Veri Yapıları, İşletim Sistemi Nesneleri, Menü Tasarımı ve Formlar, Veritabanı İşlemleri, Etkileşimli VeriNesneleri

SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI (2 2 3) AKTS : 5

Alana Yönelik Proje Konusunu Seçmek ve elde edilen bilgileri sunmak, Projenin Konularını ve Çalışma Ortamını Analizlerle Belirlemek, Proje İçerisinde Kaydedilecek Verileri ve Türlerini Tespit Etmek VE Elde Edilen Bilgileri Sunmak, Projenin Algoritma ve Akış Şemasını Belirlemek, Projenin Çalışacağı Platformunu Kurmak, Yapılan Hazırlıkları Sunmak, Projenin Ana Konularının Kodlarını Yazmak ve Test Etmek ve Projeyi Sunmak, Proje İçin Detay Önerileri Almak, Kod Yazmak ve Test Etmek, Projenin Sunumu, Proje Kurulum Paketini Hazırlamak, Projenin Tüm Aşamalarını İçeren Rapor Kitapçığını Hazırlamak

V. YARIYIL SEÇMELİ DERS İÇERİKLERİ

MESLEKİ YABANCI DİLII (2 0 2) AKTS :2

Mesleki konularda yazılı ve sözlü iletişim kurma, Kod Yazım Öğeleri, Mesaj ve Hata Kodları, Web Tarayıcıları, Veri Taban Kavramları, Grafik ve Çoklu Ortam,

İLETİŞİM (2 0 2) AKTS :2

Sözlü İletişim kurmak, Yazılı İletişim kurmak, Sözsüz İletişim kurmak, Biçimsel (Formal) İletişim kurmak, Biçimsel Olmayan (Informal) İletişim kurmak, Örgüt dışı iletişim kurmak.

WEBPROJESİYÖNETİMİ (2 0 2) AKTS :3

WEB sitesinin ihtiyaçları, WEB sitesi tasarlama, WEB sitesi yayına hazırlık işlemleri, WEB sitesi yayınlama işlemleri, WEB sitesi güvenlik ayarları, WEB sitesini yedekleme işlemleri, WEBSitesini bakım işlemleri.

SAMSUN MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI (UZAKTAN ÖĞRETİM)
DERS DAĞILIM ÇİZELGESİ

ARAŞTIRMA YÖNTEM VE TEKNİKLERİ (2 0 2) AKTS :3

Araştırma Konularını Seçme, Kaynak Araştırması Yapma, Araştırma Sonuçlarını Değerlendirme, Araştırma Sonuçlarını Rapor Hâline Dönüştürme, Sunuma Hazırlık Yapma, Sunumu Yapma

SUNUCU İŞLETİM SİSTEMİ (3 1 4) AKTS :5

Sunucu İşletim Sistemi, Sunucu İşletim Sistemi Yönetimi, Dosya Sistemi, Disk Kümeleme Sistemleri (RAID), Dosya ve Dizin Yönetimi, Veri Paylaşımı ve Güvenliği, Yedekleme ve Geri Yükleme, Active Directory Yapısı, Kullanıcı Grupları Hesabı Oluşturma ve Yönetimi, Gelişmiş Hesap Yönetimi, TCP/IP Ağları, Ağ Yazdırma Hizmetleri, DHCP Hizmeti, WINS Hizmeti, DNS Hizmeti

OYUN PROGRAMLAMA (3 1 4) AKTS :5

Oyun tasarımının temel kavramlarını açıklayabilme, Oyun tasarımı ve programlamasında kullanılan 2B/3B grafik kavramlarını açıklayabilme, Oyun motorlarının temel yapısını ve amaçlarını tanımlayabilme, Farklı oyun motorlarının avantaj ve kısıtlarını tespit edebilme, Oyun geliştirmede giriş/çıkış yönetimini gerçekleştirebilme, Basit animasyonlar oluşturabilme, Oyunlarda ses ve müzik işlemlerini gerçekleştirebilme, Bir oyun motoru kullanarak gerçek zamanlı bir oyun geliştirebilme, Oyun tasarım ve geliştirme teknolojisindeki trendleri takip edebilme, Takım çalışmasında görev alabilme ve etkili iletişim kurabilme.