



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bitirme Çalışması	BM400	7	2 + 2	7,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz yüze)				
Amaç	Donanım ve Yazılım konularında öğrencinin okuduğu konuları birleştiren çalışmalar yapmasını sağlayarak deneyim kazanmasını sağlamak				
Ders İçeriği	Donanım ve Yazılım konularında öğrencinin okuduğu konular ile mühendislik problemlerine çözümler üretebilmek				
Ders Veren	Dr. Öğr. Üyesi Nihan KAZAK , Dr. Öğr. Üyesi Vedat MARTTİN , Dr. Öğr. Üyesi Rıdvan YAYLA, Prof. Dr. Uğur YÜZGEÇ , Doç. Dr. Emre DANDIL , Prof. Dr. Cihan KARAKUZU , Dr. Öğr. Üyesi Alper YARGIÇ , Dr. Öğr. Üyesi Salim CEYHAN , Dr. Öğr. Üyesi Burakhan ÇUBUKÇU , Dr. Öğr. Üyesi Gökhan UÇAR , Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÜÇGÜN , Arş. Gör. Dr. Sefa TUNÇER , Arş. Gör. Halil İbrahim ÇAKIR , Prof. Dr. Ahmet AKBAŞ				
Ders Kaynakları	Öğrencini çalıştığı konu ile ilgili çeşitli kaynaklar				

Hafta	Konu
1	Bitirme çalışması konusu araştırması
2	Bitirme çalışması konusu hakkında literatür araştırması
3	Fizilbite raporunun hazırlanması
4	Uygulama detaylarının ve modüllerin belirlenmesi
5	Bitirme çalışmasının gerçekleştirilmesi
6	Bitirme çalışmasının gerçekleştirilmesi
7	1. Gelişme raporunun teslimi
8	1. Bitirme çalışması toplantısı
9	Bitirme çalışmasının gerçekleştirilmesi
10	Bitirme çalışmasının gerçekleştirilmesi
11	Bitirme çalışmasının gerçekleştirilmesi
12	2. Gelişme raporunun teslimi
13	2. Bitirme çalışması toplantısı
14	Bitirme çalışmasının sunumu

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	2	14
Uygulama 1		35	1
Dönem Sonu Uygulaması		40	1
Ders İş Yükü:		173	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		6,78	

Program Çıktıları	
1	Matematik, fen bilimleri, hesaplama ve bilgisayar mühendisliği konularında kuramsal/uygulamalı bilgilere ve yeterli altyapıya sahiptir.
2	Bilişim problemlerini fark etme, tanımlama, formüle etme ve çözme bilgi ve becerisine sahiptir.
3	Gereksinimleri belirlemeye yönelik olarak bir sistemi, sistem parçasını ya da süreci analiz eder, alternatifleri mühendislik yöntemlerini kullanarak kıyaslar, en uygun çözümü tasarlar.
4	Tasarımın gerçekleştirilmesi için tüm kaynakların verimli kullanılması, süreçlerin iyi belirlenmesi, takip edilmesi ve uygulanması ile etkin proje yönetimini sağlar.
5	Disiplin içi ve disiplinler arası projelerde bireysel, takım üyesi veya takım lideri olarak etkin ve sonuç odaklı çalışır. Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi hakkında bilgi sahibidir.
6	Bir konuya yönelik olarak kaynak araştırmalarını yapar, verimli bir şekilde değerlendirir ve kullanır.
7	Yaşam boyu öğrenmenin ve kişisel gelişimin sürekli farkındalığı ile bilişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri izler. Yenilikleri takip eder, girişimcidir.
8	Sözlü ve yazılı iletişim kurar, İngilizce ve Türkçe kullanarak bilişim alanındaki bilgileri izler, yorumlar ve teknik doküman hazırlar.
9	Bilişim uygulamalarının kurumsal, toplumsal ve çevresel sonuçlarını göz önünde tutar, sorumluluğunun bilincindedir. Sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi sahibidir.
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahiptir, bilişim hukuku temel prensiplerini anlar, değerlendirir ve mesleki çalışmalarına uygular.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10
Yeni teknolojileri ve kavramları kendi kendilerine öğrenebilme becerisi kazanmak	4	-	5	5	-	-	-	-	-	-
Bilgisayar mühendisliğinin gereklerini yerine getirecek biçimde, problemlere analitik düşünce ile yaklaşarak algoritmik çözümler üretebilmek	5	5	5	5	5	5	-	-	-	-
Bitirme çalışmasının raporunun nasıl hazırlanması gerektiğini öğrenmek	-	-	-	-	-	-	-	5	-	5
Bitirme çalışmasında yazılım geliştirme çevrimini uygulayabilmek	5	4	3	4	4	4	-	-	-	-

