



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Tez Çalışması	BM5000		0 + 1	20,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - YL - Lisansüstü (Danışman öğretim elemanı gözetiminde çalışmanın ilerlemesinin denetlenmesi ve gerekli yönlendirmelerin yapılması şeklinde yüz yüze)				
Amaç	Öğrencilerin Bilgisayar Mühendisliği ile ilgili bir konu üzerinde yeni bir uygulama veya bilimsel çalışma yapması ve yaptığı çalışmayı bilimsel kurallara uygun olarak raporlamasıdır.				
Ders İçeriği	Öğrencinin bir danışman yönlendirmesinde yalnız veya bir grup içinde bilgi ve becerilerini sergilediği bir yapıt oluşturmaya gerektirir.				
Ders Veren	Dr. Öğr. Üyesi Nihan KAZAK , Prof. Dr. Uğur YÜZGEÇ , Doç. Dr. Emre DANDIL , Prof. Dr. Cihan KARAKUZU , Dr. Öğr. Üyesi Aker YARGIÇ , Dr. Öğr. Üyesi Salim CEYHAN , Dr. Öğr. Üyesi Burakhan ÇUBUKÇU				
Ders Kaynakları	Çalışma konusu ile ilgili mevcut tüm kaynaklar				

Hafta	Konu
1	Tez çalışması konusu araştırması
2	Tez çalışması konusu hakkında literatür araştırması
3	Literatür araştırma raporunun hazırlanması
4	Çalışma detaylarının ve bileşenlerinin belirlenmesi
5	Tez konusu üzerinde çalışma-1
6	Tez konusu üzerinde çalışma-2
7	Tez konusu üzerinde çalışma-3
8	Tez konusu üzerinde çalışma-4
9	Tez konusu üzerinde çalışma-5
10	Tez konusu üzerinde çalışma-6
11	Tez konusu üzerinde çalışma-7
12	Working on the thesis topic-8
13	Dönem içinde yapılan tez çalışmalarının raporlanması
14	Dönem raporunun sunulması ve değerlendirilmesi

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Önceden planlanmış özel beceriler	Problem Çözme	10	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	1	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	15	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	10	14
Ders İş Yüğü:		504	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		19,76	

Program Çıktıları	
1	Bilgisayar Mühendisliği Programı mezunları, matematik, fen ve mühendislik bilimleri alanında yeterli bilgiye sahip ve işiyle ilgili gerekli olan problem çözme yeteneği, mesleki ve yaşam boyu eğitimi takip becerisine sahiptir.
2	Bilgisayar Mühendisliği Programı mezunları ilgili mühendisliğin en az bir alanında yoğunlaşmalıdırlar. İlgili alanları uygulamalı yazılım, donanım ve ağ yapılarını içerebilir.
3	Mühendislik uygulamaları için gerekli olan modern teknik ve araçları seçme ve kullanma, bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisine sahiptir.
4	Bireysel çalışma becerisi, disiplin içi ve disiplinler arası takım çalışmasına yatkınlığı vardır.
5	Mühendislik problemlerinin formüle etmek ve bir sistemi tasarlamak veya bileşenden istenen gereksinimleri karşılama yeteneğine sahiptir.
6	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve mesleki bilgileri sürekli güncel tutma becerisine sahiptir.
7	Bilgiye ulaşabilmek için kitap, makale, internet vb. tüm gerekli kaynakları kullanabilme becerisine sahiptir.
8	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisine sahiptir.
9	Bilgisayar Mühendisliği uygulamalarında sürdürülebilirliği sağlama becerisi, girişimcilik, yaratıcılık ve yenilikçilik bilincinin gelişmesi, bireysel, toplumsal, ekonomik, teknolojik gereksinimler için çevreyle uyumlu çözüm yaratabilme becerisine sahiptir.
10	Mühendislik çözümlerinin ve uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlardaki etkilerinin bilincindedir; girişimcilik ve yenilikçilik konularının farkındadır ve çağın sorunları hakkında bilgi sahibidir.

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	3	2	2	2	4	5	2	2	2
Bilgisayar mühendisliğinin gereklerini yerine getirecek biçimde, problemlere analitik düşünce ile yaklaşarak algoritmik çözümler üretebilmek	5	1	3	2	4	3	2	2	2	3
Bilimsel bir çalışmanın nasıl raporlanması gerektiğini öğrenir	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1
Tez çalışmasında yazılım geliştirme çevrimini uygulayabilmek	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Öğrenci baştan sona bir çalışmayı yürütmeyi öğrenir	4	3	5	5	4	3	4	1	1	3

