BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2024 - 2025) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Mühendisliğine Giriş	BM101	1	2 + 0	4,0	Zorunlu

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz yüze)
Amaç	Genel olarak öğrencilere bilgisayar mühendisliği disiplini ve bilgisayar mühendisliği bölümü hakkında yönlendirici ön bilgiler vermek.
Ders İçeriği	In General, to give students guiding preliminary information about computer engineering discipline and computer engineering department.
Ders Veren	Prof. Dr. Uğur YÜZGEÇ
Ders Kaynakları	Computer Science, J.G.Brookshear, Addison Wesley, 2000

Hafta	Konu
1	Bilgisayar Mühendisliği Tanıtımı
2	Algoritma ve Akış Şemaları
3	Bool Cebiri
4	Programlama Dilleri
5	İşletim Sistemleri
6	Bilgisayar Ağları
7	Sayı ve Kodlama Sistemleri
8	Bilgisayar Donanımı
9	Veritabanı Yönetimi ve SQL
10	Mikroişlemciler ve Assembly Programlama
11	Veri Yapıları ve Veri Modelleri
12	Yapay Zeka
13	Yazılım Mühendisliği
14	Ayrık Matematiğin Temelleri

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	1	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Ara Sınav 1		4	1
Kısa Sınav 1		3	1
Kısa Sınav 2		3	1
Final		5	1
	Ders İş Yükü:	99	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	3,88	

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	Disliplin 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
Veri tabanı teknolojileri ile ilgili temel kavramları öğrenmek.	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilgisayar Programlama ile ilgili temel kavramları öğrenmek.	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilgisayar Donanımı ile ilgili temel kavramları öğrenmek.	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilgisayar Ağları ile ilgili temel kavramları öğrenmek.	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/406089