



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Görsel Programlama	YBS352	6	3 + 0	5,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Yönetim Bilişim Sistemleri - Lisans (Bilgisayar laboratuvarında örnek uygulama geliştirilerek verilir.)				
Amaç	Nesne tabanlı bir programlama dilini kurabilme ve kullanabilme. Görsel bir dilde bileşen paleti, özellikler paleti ve araç çubukları paleti gibi ekran bölümlerini tanıyabilme. Nesnel programlama yapısını yapısal programlamadan ayırt edebilme.				
Ders İçeriği	Nesne tabanlı programlama kavramları, uygulama mimarisi tasarlama, dinamik uygulama geliştirme, web servis kullanımı, veri tabanı işlemleri, katmanlı mimari ile uygulama geliştirme, form uygulamaları geliştirme, uygulama güvenliği, uygulamaları yayınlamak.				
Ders Kaynakları	Her Yönüyle C# Sefer Algan				

Hafta	Konu
1	Ders içeriği, Nesne tabanlı programlama dili nedir? Geliştirme ortamını tanımak, proje oluşturmak.
2	Masaüstü uygulama geliştirme ortamını tanımak, geliştirme alt yapı elemanlarını öğrenmek
3	Pencere elemanlarını tanımak, temel olayları öğrenmek ve olaylara kod yazma alt yapısını öğrenmek
4	Masaüstü ekran tasarım özelliklerini tanımak, programatik olarak öğlere erişmek, programatik olarak tasarım özelliklerini değiştirmek, görsel arayüz kullanılarak pencere tasarlamak

Program Çıktıları

1	Bilişim sistemleri ile ilgili temel kavramlara hakim olarak işletmenin yönetim, üretim, pazarlama, insan kaynakları, sayısal yöntemler, muhasebe ve finans gibi temel fonksiyonlarını bilişim sistemleri çerçevesinde içselleştirebilir.
2	İşletmecilik ve bilişim ile ilgili mesleki ve etik kurallara uyabilir, güncel ve gelişen eğilimleri izleyebilir.
3	Alanındaki mesleki faaliyet ve projelerde sorumluluğu altında çalışanların mesleki gelişimine yönelik etkinlikleri planlayabilir ve yönetebilir, analitik düşünebilme yoluyla sorunları neden ve sonuçları ile kavrayabilir.
4	Alanı ile ilgili konularda ilgili kişi ve kurumları bilgilendirebilir; düşüncelerini nitel ve nicel verilerle desteklenmiş sorunlara ilişkin çözüm önerilerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilir.
5	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, yorumlanması, duyurulması ve uygulanması aşamalarında toplumsal sorumluluk bilincine sahip olarak profesyonel, yasal ve etik ilkeleri anlayabilir ve uygulayabilir.
6	Sosyal ve mesleki ilişkileri anlayabilir ve yönetebilir, yenilikçi ve yaratıcı fikirler üretebilir ve bu fikirleri uygulamaya geçirebilir.
7	Bilginin elde edilmesi, saklanması, yeniden elde edilmesi ve güvenliği konusunda gerekli veri tabanı sistemleri ve web ortamları geliştirebilir ve yönebilirler.
8	Bir yabancı dili yönetim bilişim sistemleri alanıyla ilgili konularda bilgi sahibi olacak şekilde yazılı olarak anlayabilir.
9	Ofis yazılımlarını ileri düzeyde kullanabilir ve işletme alanındaki teknolojilerin yaygınlaştırabilir ve alanındaki konularda liderlik edebilir.
10	Bir bilgisayar ağ sistemini yapılandırabilme, bilgisayar ağlarına ve donanıma ilişkin karşılaşılan sorunları çözebilme
11	Konu alanındaki bir araştırmayı bilimsel araştırma sürecinin aşamalarına uygun olarak gerçekleştirebilir.
12	Toplumun güncel sorunlarını çözmeye yönelik projeler üretebilir, mesleğiyle ilgili konularda toplumla ve meslektaşlarıyla bilgi paylaşabilir.

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

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12
Nesne tabanlı programlama kavramlarını bilir ve uygular	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nesne tabanlı programlama dili ile veri tabanı uygulamaları geliştirebilir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kurumsal uygulama mimarisi tasarımı yapar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Uygulama geliştirme ortamını tanıyabilir ve kullanır	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-