



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Algoritma ve Programlama	YBS203	3	3 + 1	6,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Yönetim Bilişim Sistemleri - Lisans (Yüz Yüze Anlatım Görsel Sunum Soru-Cevap, Bilgisayar Laboratuvarında Uygulama)				
Amaç	Algoritma mantığının anlaşılması ve C# dilinin üzerinden programlamaya giriş yapılması.				
Ders İçeriği	Algoritma Mantığı, Akış Diyagramları, C# Programlama Dilinin Genel Yapısı, Veri Tipleri, Veri Giriş-Çıkış Komutları, Karar Yapıları, Döngü Yapıları, ve Dizler				
Ders Veren	Öğr. Gör. Hande BOĞAZLIYAN TURANLI				
Ders Kaynakları	Doç. Dr. Fahri VATANSEVER, "Algoritma Geliştirme ve Programlamaya Giriş", Seçkin yayıncılık, 2017.				

Hafta	Konu
1	Bilgisayar Bilimlere Giriş
2	Matematiksel İşlemler ve Karar İşlemleri
3	Mantıksal İşlemler ve Algoritma Yazım Kuralları
4	Algoritmaların Sözcük Kod Olarak Yazımı
5	Akış Diyagramları
6	Örnek Soru Çözümleri ve Genel Tekrar
7	Visual Studio Kurulumu, Değişken ve Sabit Tanımlama, Atama İşlemleri
8	Ara Sınav
9	Sınav Sorularının Çözümü
10	Temel Veri Giriş Çıkış Komutları
11	Karar Yapıları
12	Döngü Yapıları
13	Bir Boyutlu Dizler
14	İki Boyutlu Dizler

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayı
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Tartışmalı Ders	6	14
Önceden planlanmış özel beceriler	Problem Çözme	4	3
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	7	8
Ara Sınav 1		1	1
Final		1	1
Ders İş Yükü:		154	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		6,04	

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 düşünme 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 yönetebilir.
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 çözebilir.
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	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12
Bireysel veya takım çalışmaları ile proje raporları hazırlayabilir.	5	5	4	4	5	4	4	1	4	1	4	3
Öğrendiği bilgileri matematiksel, güncel ve iş hayatına dönük problemlerin çözümünde kullanabilir.	5	5	4	5	5	4	4	1	4	1	3	2
Problem çözümlerini, nesneye dayalı bir programlama dili kullanarak gerçekleştirebilir.	3	4	4	5	4	5	4	3	4	2	2	5
Problemlerin çözümüne yönelik farklı ve etkin algoritmalar tasarlayabilir.	5	5	4	5	5	5	5	1	4	2	3	5

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgiyetir/345036>