



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Programlamanın Temelleri	BLP101	1	3 + 1	5,0	Zorunlu
Birim Bölüm	İnternet ve Ağ Teknolojileri - Ön Lisans (1- Anlatım 2- Soru-Cevap, 3- Tartışma, 4- Alıştırma ve Uygulama, 5- Grup Çalışması)				
Amaç	Bilgisayar programlaması ile ilgili algoritma, akış diyagramları ve yapısal programlama gibi temel kavramları öğretmektir.				
Ders İçeriği	Programlama Nedir? Programlama Kavramları ve Sorun Çözme. Programlama Dilleri, Program Yazarken Kullanılan Elemanlar. (Değişkenler, Sabitler, Operatörler), Algoritmaya Giriş? Algoritma Şekilleri ve Kullanımı. Karar Yapıları, Karar Yapıları ve Algoritma Örnekleri, Döngü Yapıları ve Algoritma Örnekleri, Döngü ve Karar Yapıları Örnekleri, C# diline giriş ve Visual Studio Tanıtımı, C# dilinde Algoritma Karşılıkları, C# dilinde Karar ve Döngü Yapıları, C# çok kullanılan Fonksiyonlar				
Ders Veren	Öğr. Gör. Serkan SÖKMEN				
Ders Kaynakları	Algoritma ve Programlamaya Giriş (Ebubekir YAŞAR)				

Hafta	Konu
1	Programlama Nedir? Programlama Kavramları ve Sorun Çözme. Programlama Dilleri
2	Değişkenler, Sabitler, Operatörler
3	Algoritmaya Giriş? Algoritma Şekilleri ve Kullanımı.
4	Karar Yapıları ve Algoritma Örnekleri
5	Karar Yapıları ve Algoritma Örnekleri
6	Döngü Yapıları ve Algoritma Örnekleri
7	Döngü Yapıları ve Algoritma Örnekleri
8	Arasınava
9	Dizler ve Özel Veri Türleri
10	Fonksiyonlar ve Alt Programlar
11	Fonksiyonlar ve Alt Programlar
12	Değer döndüren alt programlar
13	Genel Uygulama Örnekleri
14	Genel Uygulama Örnekleri

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	1	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	3	8
Ara Sınav 1		15	1
Ödev 1		5	1
Final		25	1
Ders İş Yükü:		125	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		4,90	

Program Çıktıları	
1	Yazılım kurulum, test ve kabul işlemlerini yapabilme becerisine sahip olabilir.
2	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde İnternet ve Ağ teknolojileri ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmalı
3	Bilgisayar ortamında verileri saklayabilme, organize edebilme ve sorgulayabilme becerisine sahip olabilir.
4	İşletme faaliyetlerinde bireysel sorumluluk alabilme ve takım çalışmasına yatkın olabilmeli
5	Alanındaki çalışmalarını yürütebilecek ve dünyadaki teknolojik gelişmeleri takip edebilecek düzeyde yabancı dil bilgisine sahip olabilir.
6	İnternet ve Ağ Teknolojileri alanında bir problemin tanımını yapıp, çözümünü için gerekli verileri tanımlayıp, algoritmasını tasarlayıp farklı programlama dilleri ile çözüm oluşturabilmeli
7	İnternet ve Ağ teknolojileri ile ilgili uygulamalar için gerekli olan programlama dillerini, yeni yöntemleri ve bilişim teknolojilerini belirleme ve etkin kullanabilme becerisini kazanabilmeli.
8	Temel ağ cihazlarının kurulumunu, bakımı, test ve optimizasyon işlemlerini yapabilmeli.
9	Bilgisayar ağlarına ilişkin temel kavramları öğrenmek, bilgisayarlar arası iletişim, organizasyon ve veri aktarım yöntemleri hakkında bilgi sahibi olabilir.
10	İnternet ve Ağ Teknolojileri ile ilgili çalışmalarda öngörülemez problemleri belirleyebilmeli ve yenilikçi çözümler üretebilmek için bilgilerini yeni ve güncel yapıları öğrenebilmek için aktarabilmeli
11	Düşünce ve önerilerini nitel ve nicel verilerle destekleyerek uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşabilmeli
12	İnternet ve Ağ Teknolojileri ile ilgili konularda kişi ve kurumları bilgilendirebilmek için düşüncelerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilmeli
13	İnternet ve Ağ Teknolojileri alanındaki etik değerlere ve sosyal sorumluluk bilincine sahip olabilmeli

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	PÇ 13
Kodlama öncesi program akışını tasarlamak	3	1	3	1	1	5	3	1	4	4	3	2	3
Alt programlarla çalışmak	3	1	3	1	1	5	3	1	4	4	3	2	3
Programcılığa giriş yapmak	3	1	3	1	1	5	3	1	4	4	3	2	3
Ortalama Değer	3	1	3	1	1	5	3	1	4	4	3	2	3

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/401158>