



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Görsel Programlama I							
Ders Kodu		BPR106		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu ders ile öğrencinin, görsel programlama temelleri ile ilgili yeterliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.							
Özet İçeriğı		Görsel programlama editörü kurma ve ayarlarını yapma, Formlar ve özellikleri, Standart nesneler, Giriş ve mesaj pencereleri, Diyalog pencereleri, Gelişmiş nesneler, Operatörler, Fonksiyonlar, Karar yapıları ve döngüler, Grafik uygulamaları, Raporlama uygulamaları							
Staj Durum		yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Öğr. Gör. Erkan GÜLER						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Visual Studio 2011, M.Mastar, Kodlab Yayınevi.
2	C#.net İle Nesne Tem. Prog. Giriş, Ö.Sebetci, Gazi Yayınevi.

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Görsel programlama editörü kurma ve ayarlarını yapma
2	Teorik	Formlar ve özellikleri
3	Teorik	Standart nesneler
4	Teorik	Giriş ve mesaj pencereleri
5	Teorik	Diyalog pencereleri
6	Teorik	Gelişmiş nesneler
7	Teorik	Gelişmiş nesneler
8	Teorik	Operatörler
9	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
10	Teorik	Fonksiyonlar
11	Teorik	Karar yapıları ve döngüler
12	Teorik	Karar yapıları ve döngüler
13	Teorik	Diziler
14	Teorik	Grafik uygulamaları
15	Teorik	Raporlama uygulamaları
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Yarıyıl Sonu Sınav

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Laboratuvar	8	0	4	32
Ara Sınav	1	5	1	6
Dönem Sonu Sınavı	1	5	1	6
Toplam İş Yüğü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Görsel programlama editörü kurulum ve ayarlarını yapma
2	Formlarla çalışma
3	Temel uygulamalar yapma
4	İleri uygulamalar yapma
5	Görsel programlama prensiplerini listeleyebilecektir.
6	Visual Basic çalışma ortamını kullanarak görsel programları kodlayabilecektir.
7	Görsel programlama yardımıyla çeşitli projeler hazırlayabilecektir.

Program Çıktıları (Bilgisayar Programcılığı Programı)

1	Web projesi hazırlama ve yayınlama bilgi ve becerilerine sahip olma
2	Veritabanı uygulamalarını amaca uygun kullanım yönetimi için gerekli bilgi ve beceriye sahip olma
3	Yazılım geliştirme, test etme ve kurulumu için gerekli bilgi ve beceriye sahip olma
4	Bilgisayar programcılığı için gerekli donanımı kullanabilmeli ve söz konusu donanım ile ilgili karşılaştıkları temel sorunları çözebilme
5	Bilgisayar programcılığının gerektiği düzeyde bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanabilme
6	Alan ile ilgili karşılaşılan problemlere çözüm üretebilme
7	Mesleğinde iş planlaması yapma yeterliklerine sahip olma
8	İş arkadaşları ve müşterileri ile bilgi ve beceriye dayalı düzeyli bir iletişim kurabilme
9	Bireysel ya da bir ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmeli ve aldığı sorumluluğu başarıyla yerine getirebilme
10	Çalışma konusuyla ilgili düşüncelerini yazılı ve sözlü ifade edebilme
11	Kazandığı bilgileri yeni durumlara uyarlayabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6	ÖÇ7
PÇ1	2	2	2	2	5	4	4
PÇ2	2	2	2	2	5	4	4
PÇ3	5	5	5	5	5	4	4
PÇ4	1	1	1	1	5	4	4
PÇ5	2	2	2	2	5	4	4
PÇ6	2	2	2	2	5	4	5
PÇ7	1	1	1	1	5	4	5
PÇ8	1	1	1	1	5	3	5
PÇ9	1	1	1	1	5	3	5
PÇ10	1	1	1	1	5	3	5
PÇ11	1	1	1	1	5	3	5

