



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Matematiğe Giriş II								
Ders Kodu	MAT182			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	106 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Öğrenciye, mesleği için gerekli olan matematik bilgi ve becerilerini işine uygulayabilme yeterliliği kazandırmak								
Özet İçeriği	Kümeler, fonksiyonlar, birinci ve ikinci dereceden denklemler, parabol, trigonometri, karmaşık sayılar, logaritma, matrisler ve mesleki uygulamaları								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Örnek Olay, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	MYO Öğrencileri İçin Temel Matematik, Prof. Dr. Mustafa BALCI
2	Akademi yayınları "KPSS genel yetenek ilköğretim matematik"

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Kümeler
2	Teorik	Fonksiyonlar
3	Teorik	Fonksiyonlar
4	Teorik	Birinci ve ikinci dereceden denklemler
5	Teorik	Birinci ve ikinci dereceden denklemler
6	Teorik	Parabol
7	Teorik	Trigonometrik Fonksiyonlar
8	Teorik	Trigonometrik Fonksiyonlar
9	Teorik	ARASINAV
10	Teorik	Karmaşık Sayılar
11	Teorik	Karmaşık Sayılar
12	Teorik	Logaritma
13	Teorik	Logaritma
14	Teorik	Matrisler
15	Teorik	Matrisler
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	FİNAL

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	3	2	70
Ara Sınav	1	12	2	14
Dönem Sonu Sınavı	1	20	2	22
Toplam İş Yüğü (Saat)				106
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Denklem kurma ve problem çözme yeteneğini kazanma
---	---------------------------------------------------



2	Karmaşık sayı kavramı hakkında bilgi kazanma
3	Trigonometri hakkında temel bilgi kazanma
4	Logaritma hakkında temel bilgi kazanma
5	Matris kavramını anlama ve kullanabilme

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülme durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizibilme becerisini kazanmak.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ4	2	2	2	2	2
PÇ5	3	3	3	3	3

