



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

Dersin Adı	Görsel Programlama								
Ders Kodu	BDT211			Ders Düzeyi			Önlisans		
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Visual C#.Net programlama dilini en iyi şekilde tanımak ve programlar geliştirebilmek, programlama tekniklerini öğrenmek, problemleri programlama dili kullanarak çözmektir. Bu derste öğrencilerin, Visual C#.Net ortamında programlama tekniklerini kullanarak problem çözebilme ve bunu uygulamaya dönüştürebilme, programlama mantığını geliştirerek, algoritma ve akış diyagramlarının yardımı ile programlar yazabilme ve uygulayabilmeleri amaçlanmıştır.								
Özet İçeriği	Algoritma ve programlama mantığı, akış diyagramları, program geliştirme ortamı ve görsel programlama dili ile program geliştirme								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Ahmet Cumhuri ÖZTÜRK								

#### Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

#### Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Zorunlu kütüphane araştırması
---	-------------------------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Visual C# Programlamaya Giriş
2	Teorik	Temel Kavramlar ve Tanımlar
3	Teorik	Sabitler ve Aritmetik İşlemler
4	Teorik	Değişken ve Veri Tipleri
5	Teorik	Visual C# Çalışma Ortamı
6	Teorik	Olaylar ve Olay Yordamları
7	Teorik	Özellikler
8	Teorik	Ara Sınav
9	Teorik	Döngüler
10	Teorik	Alt Yordamlar
11	Teorik	Fonksiyonlar
12	Teorik	Veri Yapıları
13	Teorik	Visual C#'da Grafik
14	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final Sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	1	3	56
Ödev	5	3	1	20
Ara Sınav	1	11	1	12
Dönem Sonu Sınavı	1	11	1	12
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	Algoritma kavramını bilir ve problem çözümünde kullanır.
---	--



2	Algoritmayı oluşturur ve akış diyagramına çevirir.
3	C#.Net programlama dilini tanıır ve olası problemlerde kullanır.
4	Şartlı çalışma ile karar ifadelerini bilir ve kullanır.
5	Görsel programlamada en çok kullanılan kontrolleri bilir ve kullanır.

#### 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 öngörülmeven 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	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1		3	3	3
PÇ4	5	3	3	

