



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SÖKE İŞLETME FAKÜLTESİ
YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ BÖLÜMÜ
YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Nesneye Yönelik Programlama I								
Ders Kodu	YBS209			Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	6	İş Yüğü	150 (Saat)	Teori	2	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu dersin temel amacı öğrencilere nesneye dayalı programlamanın temel kavramlarını tanıtmak ve bu kavramların Java programlama dilinde nasıl gerçekleştirildiğini öğretmektir.								
Özet İçeriği	Bu derste, Nesneye Dayalı Programlamaya giriş, nesneye yönelik gelişim yaşam döngüsü evrelerinin tanımlanması, nesneye yönelik modellemenin avantajları, nesne-ilişki diyagramları, UML sınıf diyagramı ile modelleme, UML model aşamaları ile araçlarının kullanımı								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Tartışma, Bireysel Çalışma								
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	1- The Elements OF UML (2005) 2.0 Style, Scott W. Ambler
2	2- Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development (3rd Edition) (2004), Craig Larman

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Ders programının tartışılması, Seviye belirleme, Programlama Dillerine Giriş
	Ön Hazırlık	Ders Materyali
2	Teorik	Nesneye yönelik programlama giriş Yazılım geliştirme Java ile kodlamaya başlama
3	Teorik	Değişkenler, sabitler Aritmetik hesaplamalar Giriş-Çıkış Matematiksel sınıflarla ilgili işlemler
4	Teorik	Kendi sınıflarımızı oluşturalım
5	Teorik	Exceptions and Assertions Characters and Strings
6	Teorik	Diziler
7	Teorik	Sorting and Searching
8	Teorik	Dosya giriş ve çıkış işlemleri
9	Ara Sınav (Vize)	Ara sınavlar
10	Ara Sınav (Vize)	Ara sınavlar
12	Teorik	Inheritance
13	Teorik	Polymorphism
14	Teorik	Gelişmiş grafiksel arayüz işlemleri
15	Teorik	Ders Değerlendirmesi

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	13	2	2	52



Uygulamalı Ders	13	1	1	26
Ödev	13	2	0	26
Ara Sınav	1	15	1	16
Dönem Sonu Sınavı	1	29	1	30
Toplam İş Yüğü (Saat)				150
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				6

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	nesneye dayalı programlamanın temel kavramlarını tanıır
2	bu kavramların Java programlama dilinde nasıl gerçekleştiğini bilir
3	Gerçek dünya problemlerinin nesneye dayalı yaklaşımla uygun bir biçimde çözülebilmesi ve çözümün UML gösterimi ile anlatılabilmesi yeteneği kazanırlar.
4	Yeni nesil yazılımları hakkında bilgi edinir
5	Bağımsız yazılım geliştirme kabiliyeti kazanırlar

Program Çıktıları (Yönetim Bilişim Sistemleri Programı)

1	Yönetim Bilişim Sistemleri alanı ile ilgili kavramları ve kavramlar arası ilişkileri açıklar.
2	İşletmeler için gerekli yazılımların neler olduğunu belirler, gerektiğinde ağı kurar, sistemleri belirler, teknolojiadaki gelişimi izleyerek bilişim sistemini günceller.
3	Bilimsel bilginin üretimi, işlenmesi, depolanması, iletilmesi ve kullanılması gibi konularda süreçler ile yöntem ve teknikleri bilir.
4	Bilginin iletiildiği ortam ve araçları tanıır ve kullanabilir.
5	Çeşitli organizasyonlar, bilgi işlem merkezleri ve alanla ilgili diğer kuruluşların yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini tanıır.
6	Bilgi gereksiniminden başlayarak arama, bulma, kullanma ve ileme gibi temel alan becerilerine sahiptir.
7	Analiz ve senteze yönelik düşünme yeteneğine sahiptir. Farklı örgüt kültürleri ve örgüt yapıları için strateji-yapı alternatiflerini belirler ve amaca uygun strateji hazırlar.
8	Bilgi kaynaklarını tanıma, niteliklerini değerlendirme ve bilgi sistemlerini kurma ve yönetme becerisine sahiptir. Temel işletme bilgi sistemlerini (üretim, pazarlama, tedarik ve lojistik, insan kaynakları, muhasebe, finans) bilir ve kullanır.
9	Örgütlerin yönetim, üretim, finans, pazarlama gibi temel işletme işlevlerini anlar, yönetim ilkelerini açıklar, ekonomik kayıpları ve nedenlerini ortaya çıkartarak çözümler üretir. Örgütlerde verimlilik ve etkinliği artırmak için çalışmalar yapar.
10	Mesleki etik ilkelerini ve hukuksal düzenlemeleri bilir ve onlara uygun davranır.
11	Veri tabanı, teknoloji trendleri, ekonomi, e-ticaret, mobil ticaret ve yazılım projelerinin yönetimini bilir ve kullanır. Veritabanı yönetim sistemlerini kullanabilir.
12	Temel network kavramlarını öğrenir ve sunucu işletim sistemlerini kullanabilir.
13	Yönetim Bilişim Sistemleri alanındaki bilimsel araştırmaları izleyerek proje ve etkinlikler geliştirir veya onlara katkı sağlar. Bilgisayar ortamında proje yönetebilir.
14	Yönetim Bilişim sistemleri ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini nicel ve nitel verilerle destekleyerek uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşır.
15	İşletme faaliyetlerinden ve çevresinden gelen veriyi depolayan, birleştiren, raporlayan ve analiz eden bilgi teknolojileri alt yapısını kurar ve geliştirir.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2
PÇ1	4	3
PÇ2	3	3
PÇ3	3	3
PÇ4	3	2
PÇ10	3	2
PÇ11	4	3
PÇ12	3	3
PÇ13	3	3
PÇ14	3	3

