

TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ
NİKSAR MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI

PROGRAM KILAVUZU

2026-2027 AKADEMİK YILI

İÇİNDEKİLER

GENEL BİLGİLER	
AKADEMİK TAKVİM	
ÖĞRENCİ DANIŞMANLARI	
ÖĞRETİM ELEMANLARI	
PROGRAM YETERLİKLERİ	
PROGRAM DERS LİSTESİ	
DERSLER VE PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLİŞKİSİ	
DERS PROGRAMLARI	
DERS PLANLARI (Syllabus)	

GENEL BİLGİLER

Program Hakkında

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI

Tarihçe

Gaziosmanpaşa Üniversitesi Rektörlüğünün teklifi ve 23.09.2010 tarihli Yükseköğretim Kurulu Toplantısı kararı ile Niksar Meslek Yüksekokulu bünyesinden ayrılarak Niksar Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu bünyesinde Bilgisayar Teknolojileri Bölümüne bağlı Bilgisayar Programcılığı programı eğitim öğretim faaliyetlerine devam etmektedir.

Amaç

Bilgi işlem teknolojileri alanında ilgili kavram ve terminolojiyi öğrenmiş ve özümsemiş, bu sektörde ihtiyaç duyulan yeni sistemleri tanıma ve uygulama kabiliyetine haiz, yazılım ve donanımda ortaya çıkacak sorunları çözebilecek, yeni yazılımlar üretebilecek yeteneklere sahip, sektörün ihtiyaçlarını hızlı bir şekilde karşılayabilecek donanımlı, çalışır durumda bulunan bilgi işlem sisteminin bakım, onarım ve işletmesini yapabilecek birikimi olan, kalite güvence de dahil olmak üzere iş hazırlama, tasarım ve işletim sistemlerinde görev alabilecek nitelikte teknik elemanlar yetiştirmektir.

Matematik, fen bilimleri ve alanları ile ilgili konularda yeterli alt yapıya sahip, alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak verileri yorumlayabilen ve değerlendirebilen, sorunları tanımlayabilen, mesleki plan ve projeleri gerçekleştiren ve çözüm önerileri geliştirebilen bireyler yetiştirmek. Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli yazılım ve donanım yeterliliklerine sahip programlamayı yapabilen, web tasarımı yeterlilikleri olan, her türlü grafik - animasyon ve masa üstü programlarını bilen ve uygulayan diğer teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini belirleyerek etkin bir şekilde kullanabilen, uygulamalarda karşılaştığı öngörülmeyle problemlere çözüm üretebilen, çalışma guruplarında sorumluluk alabilen veya bireysel çalışabilme becerisine sahip, etkili iletişim kurabilen ve alanındaki yenilikleri takip edebilecek düzeyde bir yabancı dil bilgisine sahip teknik elemanlar yetiştirmek.

Ayrıca; tarihi ve toplumsal değerlere saygılı, sosyal sorumluluk sahibi, evrensel, toplumsal ve mesleki etik bilincine sahip, yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilim ve teknolojiye gelişmeleri izleyen ve kendini sürekli yenileyen, iş güvenliği, işçi sağlığı ve çevre koruma bilgisi ve bilincine sahip, sanayi ve hizmet sektöründe yapılan işleri yerinde takip ederek mesleğine yönelik uygulama becerisine sahip bireyler yetiştirmektir.

Vizyon

Bilgisayar sistemlerinin iş dünyasındaki ve günlük yaşamımızdaki önemi her geçen gün arttıkça, bilgisayar programcılığının gerek ülkemizde gerekse tüm dünyada teknik programlar arasındaki konumu güçlenmekte ve önemi hızla artmaktadır. Kas gücünün günden güne önemini yitirdiği, her şeyin tıklama ile çok kısa sürede ve çok daha pratik bir biçimde yapılmakta olduğu günümüz teknoloji dünyasında bilgisayar teknisyenlerine gerek devlet kurumlarında, gerekse özel sektörde ihtiyaç giderek artmaktadır. Ülkemizdeki ve dünyamızdaki teknolojik gelişim ve değişimin ivmesine bakıldığında bilgisayar programcılığının gelecekteki iş sahalarının da son derece geniş olacağı ve diğer teknik programlara kıyasla önünün çok daha açık olduğu tartışmasızdır.

Misyon

Bilimsel ve yaratıcı düşünebilen, başarılı ve ülkesine faydalı olacak bilgisayar teknisyenleri yetiştirmektir. Bu misyonu gerçekleştirmek için, hızla değişen ve gelişen bilgisayar dünyasının ihtiyaçları göz önünde tutularak programı sürekli güncel tutmak ve uluslararası standartlara yükseltmeye çalışmaktır.

Mezuniyet Koşulları

Programa kabul edilen öğrenciler, Dört yarıyıl süresince, genel ve mesleki derslerden toplam 120 AKTS kredi ders almaları gerekmektedir. Okuldan mezun olmak için genel not ortalaması 60 derece üzerinde olmalıdır.

Ölçme ve Değerlendirme

- Ara sınav: %30-40
- Ödevler ve projeler: %10-20
- Final sınavı: %40-60

BÖLÜM İLETİŞİM BİLGİLERİ

Bölüm Başkanı

Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ
muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr
Telefon: 4523

Bölüm İletişim

E-posta: muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr
Telefon: 0356 252 16 16

Adres

Akpınar Mahallesi Gazze Bulvarı No:7 Niksar-Tokat

AKADEMİK TAKVİM

Olay	Başlangıç	Bitiş
Özel Öğrenci Başvurusu Son Günü	07.09.2026	07.09.2026
Danışman Onayı	14.09.2026	20.09.2026
Katkı Payı/Öğrenim Ücreti I. Taksit Ödeme	14.09.2026	19.09.2026
Ders Kaydı/Kayıt Yenileme	14.09.2026	19.09.2026
Derslerin Başlaması	21.09.2026	21.09.2026
Derslerin Başlaması	21.09.2026	21.09.2026
Zorunlu Hazırlık Sınıfları Yabancı Dil Yeterlilik Sınavı	22.09.2026	23.09.2026
Hazırlık Sınıfları İçin Düzey Belirleme Sınavı	24.09.2026	24.09.2026
Muafiyet Sınavları	01.10.2026	01.10.2026
Kayıt Dondurma ve Muafiyet Başvuruları Son Günü	02.10.2026	02.10.2026
Mazeretli Ders Kaydı Başvuruları Son Günü	09.10.2026	09.10.2026
Ara Sınavlar	14.11.2026	22.11.2026
Derslerin Bitimi	02.01.2027	02.01.2027
Yarıyıl Sonu Sınavları	03.01.2027	12.01.2027
Yarıyıl Sonu Sınav Sonuçlarının Girilmesi	03.01.2027	15.01.2027
Bütünleme Sınavları	16.01.2027	23.01.2027
Bütünleme Sınav Sonuçlarının Girilmesi	16.01.2027	24.01.2027
%10'a Giren Öğrencilerin Tespiti	27.01.2027	27.01.2027
Tek Ders Sınavı	29.01.2027	29.01.2027
Ek Sınav Başvuru ve Ders Kayıtları	01.02.2027	05.02.2027
1. Ek Sınavlar	08.02.2027	12.02.2027
2. Ek Sınavlar	15.02.2027	19.02.2027

ÖĞRENCİ DANIŞMANLARI

Sınıf	1. Danışman	2. Danışman
1. Sınıf	Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ <i>muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr</i> İç Hat: 4523	Öğr. Gör. Bilal İNAN <i>bilal.inan@gop.edu.tr</i> İç Hat: 4557
2. Sınıf	Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ <i>muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr</i> İç Hat: 4523	Öğr. Gör. Bilal İNAN <i>bilal.inan@gop.edu.tr</i> İç Hat: 4557

ÖĞRETİM ELEMANLARI

Fotoğraf
Yok

Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ

muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr

İç Hat: 4523

Çalışma Alanları: Yapay zeka, Veri madenciliği, Makine Öğrenmesi



Öğr. Gör. Bilal İNAN

bilal.inan@gop.edu.tr

İç Hat: 4557

Çalışma Alanları: Yapay Zeka, Görüntü İşleme, Derin Öğrenme

Fotoğraf
Yok

Öğr. Gör. Zuhall Koca

zuhal.koca@gop.edu.tr

İç Hat: 4525

Çalışma Alanları: Gömülü Sistemler, Veri Madenciliği, Bilgisayar Sistem Yapısı ve Donanımı

PROGRAM YETERLİKLERİ

PY1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
PY2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
PY3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır
PY4	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır
PY5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
PY6	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
PY7	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
PY8	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
PY9	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
PY10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
PY11	Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar.
PY12	Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular.
PY13	Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir.
PY14	Yazılımları test eder ve hataları giderir.

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROG. PROGRAMI DERSLERİ

1. Sınıf (Guz Dönemi) Dersleri

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
AIİT101	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi	2+0	Öğr. Gör. İzzet Bahri ATEŞLİ
ALM101	ALMANCA I	2+0	-
BP101	MATEMATİK	3+1	Öğr. Gör. Bilal İNAN
BP103	ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I	2+2	Öğr. Gör. Bilal İNAN
BP105	BİLGİSAYAR DONANIMI	2+0	Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ
BP107	GRAFİK VE ANİMASYON	2+1	Öğr. Gör. Zuhâl Koca
ENF100	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE OFİS YAZILIMLARI	2+0	Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ
FRA101	FRANSIZCA I	2+0	-
İNG101	İNGİLİZCE I	2+0	Öğr. Gör. Mete ŞEN
TD101	□TÜRK DİLİ I	2+0	Öğr. Gör. Faruk TOYDEMİR
TOGÜ094	DEĞERLERİMİZ	2+0	Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ
TOGÜ1131	Dijital Okuryazarlık	2+0	Öğr. Gör. Bilal İNAN

1. Sınıf (Bahar Dönemi) Dersleri

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
AIİT102	ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II	2+0	-
ALM102	□ALMANCA II	2+0	-
BP102	AĞ TEMELLERİ	1+1	-
BP104	WEB TASARIMININ TEMELLERİ	2+1	-
BP106	GÖRSEL PROGRAMLAMA	2+1	-
BP108	ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA II	2+2	-
BP112	TEMEL ELEKTRONİK	2+1	-
BP114	PAKET PROGRAMLAR	2+1	-
BP116	İLERİ GRAFİK TASARIMI	2+1	-

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
FRA102	FRANSIZCA II	2+0	-
İNG102	İNGİLİZCE II	2+0	-
KRY102	KARİYER PLANLAMA	1+0	-
TD102	□TÜRK DİLİ II	2+0	-

2. Sınıf (Guz Dönemi) Dersleri

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
BP201	İNTERNET PROGRAMCILIĞI I	2+2	Öğr. Gör. Bilal İNAN
BP203	VERİ TABANI I	2+2	Öğr. Gör. Zuhal Koca
BP205	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	2+2	Öğr. Gör. Zuhal Koca
BP207	MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I	4+4	Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ
BP209	YAZILIM KURULUMU VE YÖNETİMİ	2+1	-
BP211	SAYISAL ELEKTRONİK	2+1	-
BP213	MİKRODENETLEYİCİLER	2+1	-
BP215	AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ	2+0	-
BP217	MESLEKİ YABANCI DİL I	2+0	-
BP219	KALİTE GÜVENCE VE STANDARTLARI	2+0	-
BP221	GÖRSEL PROGRAMLAMA II	2+1	-
BP223	VERİ TABANI VE YÖNETİMİ	2+1	-
BP225	OYUN PROGRAMLAMA	2+1	Öğr. Gör. Zuhal Koca
BP227	YORDAMSAL PROGRAMLAMA	2+1	-
BP229	İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ	2+0	-
BP231	İŞLETME YÖNETİMİ I	2+0	-
BP233	SAYISAL TASARIM	2+1	-
BP235	YAZILIM MİMARİLERİ	2+0	-
BP237	BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM I	2+1	-

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
BP239	VERİ YAPILARI	2+1	-
BP241	İLK YARDIM	2+0	-
BP243	YAPAY ZEKANIN TEMELLERİ	2+1	Öğr. Gör. Zuhal Koca
BP245	VERİ MADENCİLİĞİ	2+1	Öğr. Gör. Bilal İNAN
BP247	TOPLUMA HİZMET UYGULAMALARI	2+0	-

2. Sınıf (Bahar Dönemi) Dersleri

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
BP202	İNTERNET PROGRAMCILIĞI II	2+2	-
BP204	VERİ TABANI II	2+2	-
BP206	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	2+2	-
BP208	MESLEKİ ÇÖZÜMLEME II	4+4	-
BP210	GÖRSEL PROGRAMLAMA III	2+1	-
BP212	WEB PROJESİ YÖNETİMİ	2+1	-
BP214	İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	2+0	-
BP216	WEB EDİTÖRÜ	2+1	-
BP218	İŞLETİM SİSTEMLERİ	2+1	-
BP220	ARAŞTIRMA YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	2+0	-
BP222	MOBİL PROGRAMLAMA	2+1	-
BP224	AĞ VE BİLGİ GÜVENLİĞİ	2+0	-
BP226	İLERİ MİKRODENETLEYİCİLER	2+1	-
BP228	SENSÖRLER	2+0	-
BP230	MESLEK ETİĞİ	2+0	-
BP232	İŞLETME YÖNETİMİ II	2+0	-
BP234	BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİSİ	2+0	-
BP236	MESLEKİ YABANCI DİL II	2+0	-

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	Dersi Veren Öğretmen
BP238	BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM II	2+0	-
BP240	ÇEVRE KORUMA	2+0	-
BP242	SUNUCU İŞLETİM SİSTEMİ	2+1	-
BP244	MİKROİŞLEMCİLER	2+1	-
BP246	KALİTE YÖNETİM SİSTEMLERİ	2+0	-
BP248	MAKİNE ÖĞRENMESİ	2+1	-
BP250	BİLİŞİM HUKUKU	2+0	-
BP252	BİLGİSAYAR MİMARİLERİ	2+0	-

DERSLER VE PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLİŞKİSİ

1. Sınıf Bahar Dönemi Ders Planı

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
AIİT102 ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ALM102 ALMANCA II	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP102 AĞ TEMELLERİ	2	5	5	5	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0
BP104 WEB TASARIMININ TEMELLERİ	3	4	5	5	5	2	4	4	5	4	0	0	0	0
BP106 GÖRSEL PROGRAMLAMA	3	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0
BP108 ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA II	0	0	5	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0
BP112 TEMEL ELEKTRONİK	0	5	0	0	0	0	0	0	5	4	0	0	0	0
BP114 PAKET PROGRAMLAR	5	5	5	0	0	0	0	0	5	4	0	0	0	0
BP116 İLERİ GRAFİK TASARIMI	2	5	5	5	5	2	5	5	5	5	0	0	0	0
FRA102 FRANSIZCA II	1	0	0	0	2	3	0	2	1	0	0	0	0	0
İNG102 İNGİLİZCE II	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
KRY102 KARIYER PLANLAMA	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
TD102 TÜRK DİLİ II	5	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0

1. Sınıf Güz Dönemi Ders Planı

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
AIİT101 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi	2	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ALM101 ALMANCA I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0
BP101 MATEMATİK	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP103 ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I	5	5	5	3	2	5	2	0	2	0	0	0	0	0
BP105 BİLGİSAYAR DONANIMI	4	5	5	4	3	3	5	3	4	4	3	0	0	0
BP107 GRAFİK VE ANİMASYON	2	5	5	5	5	2	5	5	5	5	0	0	0	0
ENF100 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE OFİS YAZILIMLARI	5	5	5	0	0	0	0	4	3	0	0	0	0	0

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
FRA101 FRANSIZCA I	1	0	0	0	2	3	0	2	1	0	0	0	0	0
İNG101 İNGİLİZCE I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0
TD101 TÜRK DİLİ I	0	0	0	0	0	5	0	5	4	4	0	0	0	0
TOGÜ094 DEĞERLERİMİZ	1	4	4	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0
TOGÜ1131 Dijital Okuryazarlık	4	0	5	5	4	4	4	4	4	2	0	1	0	1

2. Sınıf Bahar Dönemi Ders Planı

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
BP202 İNTERNET PROGRAMCILIĞI II	3	5	5	3	3	2	2	2	2	2	0	0	0	0
BP204 VERİ TABANI II	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0
BP206 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II	0	0	4	0	0	4	0	2	0	5	0	0	0	0
BP208 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME II	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0
BP210 GÖRSEL PROGRAMLAMA III	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0
BP212 WEB PROJESİ YÖNETİMİ	2	4	1	0	0	0	2	3	0	0	0	0	0	0
BP214 İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	2	0	5	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0
BP216 WEB EDITÖRÜ	0	5	3	1	3	1	3	4	3	2	0	0	0	0
BP218 İŞLETİM SİSTEMLERİ	0	0	2	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0
BP220 ARAŞTIRMA YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	5	4	4	5	3	5	5	0	4	0	0	0	0	0
BP222 MOBİL PROGRAMLAMA	5	5	3	5	4	3	5	3	3	5	0	0	0	0
BP224 AĞ VE BİLGİ GÜVENLİĞİ	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0
BP226 İLERİ MİKRODENETLEYİCİLER	3	4	4	0	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0
BP228 SENSÖRLER	3	5	5	5	4	4	2	2	4	0	0	0	0	0
BP230 MESLEK ETİĞİ	2	0	0	3	3	0	0	0	0	5	0	0	0	0
BP232 İŞLETME YÖNETİMİ II	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP234 BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİSİ	5	5	5	0	0	0	0	4	3	0	0	0	0	0

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
BP236 MESLEKİ YABANCI DİL II	5	0	4	4	0	3	0	0	0	4	0	4	0	0
BP238 BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM II	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0
BP240 ÇEVRE KORUMA	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP242 SUNUCU İŞLETİM SİSTEMİ	4	5	5	4	4	3	3	3	3	3	0	0	0	0
BP244 MİKROİŞLEMCİLER	3	4	4	0	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0
BP246 KALİTE YÖNETİM SİSTEMLERİ	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP248 MAKİNE ÖĞRENMESİ	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0
BP250 BİLİŞİM HUKUKU	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	0	0
BP252 BİLGİSAYAR MİMARİLERİ	5	4	4	4	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0

2. Sınıf Guz Dönemi Ders Planı

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
BP201 İNTERNET PROGRAMCILIĞI I	3	5	5	3	3	2	2	2	2	2	0	0	0	0
BP203 VERİ TABANI I	0	3	2	1	1	1	2	5	4	2	1	1	5	2
BP205 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I	0	2	5	0	0	3	0	0	0	5	5	0	5	5
BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0
BP209 YAZILIM KURULUMU VE YÖNETİMİ	0	2	4	4	0	3	0	0	0	5	0	0	0	0
BP211 SAYISAL ELEKTRONİK	0	5	0	0	0	0	0	0	5	4	0	0	0	0
BP213 MİKRODENETLEYİCİLER	3	4	4	0	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0
BP215 AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ	0	2	5	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0
BP217 MESLEKİ YABANCI DİL I	4	0	4	3	0	3	4	0	0	4	0	4	0	3
BP219 KALİTE GÜVENCE VE STANDARTLARI	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP221 GÖRSEL PROGRAMLAMA II	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0
BP223 VERİ TABANI VE	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0

Ders Adı	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14
YÖNETİMİ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0
BP225 OYUN PROGRAMLAMA	5	5	3	5	4	3	5	3	3	5	0	0	0	0
BP227 YORDAMSAL PROGRAMLAMA	0	0	5	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0
BP229 İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ	3	2	1	1	4	0	2	0	0	0	0	0	0	0
BP231 İŞLETME YÖNETİMİ I	1	1	0	1	0	0	2	2	0	4	0	0	0	0
BP233 SAYISAL TASARIM	0	4	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0
BP235 YAZILIM MİMARİLERİ	4	5	3	3	3	2	2	2	2	2	0	0	0	0
BP237 BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BP239 VERİ YAPILARI	3	4	4	0	0	2	0	0	1	5	0	0	0	0
BP241 İLK YARDIM	2	2	4	2	1	1	2	2	1	1	0	0	0	0
BP243 YAPAY ZEKANIN TEMELLERİ	4	4	5	4	3	2	2	1	2	2	0	0	0	0
BP245 VERİ MADENCİLİĞİ	5	4	5	3	4	4	5	0	0	0	0	0	0	0
BP247 TOPLUMA HİZMET UYGULAMALARI	5	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

DERS PROGRAMLARI

1. Sınıf Guz Dönemi Ders Programı

Saat	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma
08:30 - 09:15	-	-	ENF100 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE OFİS YAZILIMLARI (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP101 MATEMATİK (z-03) Öğr. Gör. Bilal İNAN	-
09:30 - 10:15	-	-	ENF100 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE OFİS YAZILIMLARI (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP101 MATEMATİK (z-03) Öğr. Gör. Bilal İNAN	-
10:30 - 11:15	-	İNG101 İNGİLİZCE I (Amfi) Öğr. Gör. Mete ŞEN (NMYO)	TOGÜ094 DEĞERLERİMİZ (Z21) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP101 MATEMATİK (z-03) Öğr. Gör. Bilal İNAN	TOGÜ1131 Dijital Okuryazarlık (1/22) Öğr. Gör. Bilal İNAN
11:30 - 12:15	-	İNG101 İNGİLİZCE I (Amfi) Öğr. Gör. Mete ŞEN (NMYO)	TOGÜ094 DEĞERLERİMİZ (Z21) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP101 MATEMATİK (z-03) Öğr. Gör. Bilal İNAN	TOGÜ1131 Dijital Okuryazarlık (1/22) Öğr. Gör. Bilal İNAN
12:15 - 13:15					
13:15 - 14:00	BP105 BİLGİSAYAR DONANIMI (UYGLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	-	BP103 ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	-	-
14:15 - 15:00	BP105 BİLGİSAYAR DONANIMI (UYGLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	-	BP103 ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	BP107 GRAFİK VE ANİMASYON (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhal Koca	-
15:15 - 16:00	AlİT101 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi (Uzem) Öğr. Gör. İzzet Bahri ATEŞLİ	-	BP103 ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	BP107 GRAFİK VE ANİMASYON (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhal Koca	-
16:15 - 17:00	AlİT101 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi (Uzem) Öğr. Gör. İzzet Bahri ATEŞLİ	-	BP103 ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	BP107 GRAFİK VE ANİMASYON (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhal Koca	-

1. Sınıf Bahar Dönemi Ders Programı

Bu dönem için ders programı verisi bulunamadı.

2. Sınıf Guz Dönemi Ders Programı

Saat	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma
08:30 - 09:15	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	-	-	-	BP205 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca
09:30 - 10:15	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	-	BP225 OYUN PROGRAMLAMA (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP243 YAPAY ZEKANIN TEMELLERİ (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP205 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca
10:30 - 11:15	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	-	BP225 OYUN PROGRAMLAMA (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP243 YAPAY ZEKANIN TEMELLERİ (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP205 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca
11:30 - 12:15	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	-	BP225 OYUN PROGRAMLAMA (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP243 YAPAY ZEKANIN TEMELLERİ (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP205 NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I (UYGLAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca
12:15 - 13:15					
13:15 - 14:00	-	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP203 VERİ TABANI I (ULAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP201 İNTERNET PROGRAMCILIĞI I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	-
14:15 - 15:00	-	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP203 VERİ TABANI I (ULAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP201 İNTERNET PROGRAMCILIĞI I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	BP245 VERİ MADENCİLİĞİ (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN
15:15 - 16:00	-	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP203 VERİ TABANI I (ULAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP201 İNTERNET PROGRAMCILIĞI I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	BP245 VERİ MADENCİLİĞİ (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN
16:15 - 17:00	-	BP207 MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I (TLAB) Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ	BP203 VERİ TABANI I (ULAB) Öğr. Gör. Zuhul Koca	BP201 İNTERNET PROGRAMCILIĞI I (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN	BP245 VERİ MADENCİLİĞİ (TLAB) Öğr. Gör. Bilal İNAN

2. Sınıf Bahar Dönemi Ders Programı

Bu dönem için ders programı verisi bulunamadı.

DERS PLANLARI (Syllabus)

AİT101 - Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. İzzet Bahri ATEŞLİ

E-posta: izzetbahri.atesli@gop.edu.tr

Dahili: 4535

Derslik / Oda

Dahili: 4535

Amaç:

Türkiye Cumhuriyeti devletinin kuruluş şartlarının ve özelliklerinin anlaşılabilmesi için; Türk milletini Kurtuluş Savaşı yapmak durumunda bırakan şartlarla, Kurtuluş Savaşının hangi şartlarda ve hangi ilkeler çerçevesinde gerçekleştiğini ve devletin hangi esaslar üzerine kurulduğunu kavratmak; böylece devletin kuruluş felsefesini bilen, devletin ve milletin temel değerlerine saygılı bireyler yetiştirmek.

Konu ve Kazanımlar:

1. Oryantasyon Haftası

1.1 Ders içeriği hakkında bilgi sahibi olur.

2. Dersin amacı ve kaynakları, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Dersiyle İlgili Temel Kavramlar ve İnkılâpçılık İlkesi

2.1 Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi-I dersinde, Türk İnkılabının oluş nedenlerini, nasıl geliştiğini ve dayandığı ilkelerin anlatılacağını ve tanıtılacağını kavrar.

2.2 Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi-I dersinde başvurulacak kaynakların neler olduğunu bilir.

2.3 İnkılâp kavramının ne anlama geldiğini kavrar.

2.4 Devrim kavramının ne anlama geldiğini bilir.

2.5 İhtilal kavramını tanımlayabilir.

2.6 Evrim/Tekâmül kavramlarının ne anlama geldiğini kavrar.

2.7 İslahat/Reform kavramlarının ne anlama geldiğini bilir.

2.8 İsyan kavramının ne anlama geldiğini bilir.

2.9 Darbe kavramını tanımlayabilir.

2.10 İnkılap hareketlerinin aşamaları hakkında fikir sahibi olur.

2.11 Türk İnkılabının gelişim safhaları ve özelliklerini açıklayabilir.

2.12 Atatürk İnkılaplarının oluşmasında ortaya çıkan belirleyici etkenleri açıklayabilir.

2.13 Cumhuriyet'in altı temel ilkesinden biri olan "İnkılâpçılık" ilkesinin önemini, özelliklerini ve gerekliliğini kavrar.

3. Osmanlıların Gerilemesinin İç Sebepleri

3.1 Osmanlı Devleti'nin gerilemesinin en önemli sebeplerinden biri olan devlet yönetiminde meydana gelen problemlerin neler olduğunu bilir.

3.2 Bu problemlerin devletin gerilemesine nasıl ve ne düzeyde etki ettiğini açıklayabilir.

3.3 Osmanlı Devleti'nin toprak düzenini ve bu toprak düzeni üzerine temellendirilen ekonomik sistemi kavrar.

3.4 Ekonomik sistemde meydana gelen bozulmaların, devletin gerilemesi üzerine etkilerini analitik bir şekilde değerlendirebilir.

3.5 Osmanlı Devleti'nin eğitim sisteminin özelliklerini ve sistemin nasıl işlediğini bilir.

3.6 Eğitim sistemindeki bozulmaların ne tür problemlere yol açtığını ve devletin gerilemesi üzerindeki önemli etkilerini açıklayabilir.

4. Osmanlıların Gerilemesinin Dış Sebepleri

4.1 Osmanlı Devleti'nin gerilemesine neden olan sömürgeciliğin ne zaman ortaya çıktığını ve nasıl geliştiğini bilir.

4.2 Sanayi Devrimi'nin nasıl ve hangi koşullarda ortaya çıktığını, Osmanlı Devleti'nin gerilemesine nasıl etki ettiğini açıklayabilir.

4.3 "Emperyalizm" kavramının ne anlama geldiğini ve Batılı devletlerin Osmanlı Devleti üzerindeki emellerinin neler olduğunu bilir.

4.4 "Şark Meselesi"nin ne anlama geldiğini açıklayabilir ve Batılı devletlerin Osmanlı Devleti'ni paylaşma projelerini bu kavram ışığında analitik olarak değerlendirebilir.

5. Çağdaş Dünyanın Temel Kavramları

5.1 Aydınlanma felsefesinin nasıl ortaya çıktığını, özelliklerini, Rönesans ve Reform hareketlerinin aydınlanma çağı üzerindeki etkilerini değerlendirebilir.

5.2 Kaynağını Fransız İhtilali'nden alan, demokrasi, laiklik, milliyetçilik, liberalizm ve sosyalizm kavramlarının sözlük anlamlarını tanımlayabilir.

5.3 Bu kavramların 1789'da gerçekleşen Fransız İhtilali'nden sonra Fransız Milli Meclisi tarafından yayınlanan "İnsan ve Vatandaş Hakları Demeci"nde ne şekilde yer aldığını kavrar.

6. Osmanlı Devleti'nde Yenileşme Hareketleri

6.1 Lale Devri'nde (1718'den sonra) gerçekleştirilen yenileşme hareketlerini açıklayabilir.

6.2 III. Selim zamanında yapılan yenilikleri açıklayabilir.

6.3 II. Mahmut döneminde gerçekleştirilen yenileşme hareketlerini açıklayabilir.

7. Osmanlı Devleti'nde Yenileşme Hareketleri

7.1 Tanzimat ve Islahat Fermanlarının ne zaman, hangi koşullarda ve neden yayınlandığını bilir.

7.2 Tanzimat ve Islahat Fermanlarının kapsamını ve önemini kavrar.

7.3 Tanzimat ve Islahat Fermanlarını müteakip, hangi alanlarda ıslahatlar yapıldığını açıklayabilir.

7.4 Bu fermanlarla ulaşılmak istenen hedeflere neden ulaşılamadığını açıklayabilir.

7.5 Yeni Osmanlılar hareketinin nasıl ortaya çıktığını, bu hareketin başlıca temsilcilerini ve Osmanlı politik hayatına yaptıkları katkıları bilir.

7.6 Osmanlı Devleti'nin ilk anayasası olan Kanun-ı Esasi'nin hangi şartlarda kabul edildiğini ve I. Meşrutiyet döneminde yaşanan siyasi gelişmeleri açıklayabilir.

8. Osmanlı Devleti'nin Son Döneminde Fikir Akımları

8.1 II. Abdülhamid döneminin siyasi atmosferi, bu dönemde yaşanan iç ve dış politik gelişmeleri açıklayabilir.

8.2 II. Abdülhamid döneminde "Panislâmizm" akımının hangi şartlarda ortaya çıktığını ve bu fikir akımından nasıl yararlandığını kavrar.

8.3 II. Abdülhamid döneminde gerçekleştirilen ıslahatları açıklayabilir.

8.4 "Genç Türkler ve İttihat Terakki" hareketinin nasıl ortaya çıktığını bilir.

8.5 İttihat Terakki Cemiyeti'nin benimsediği "Osmanlıcılık" siyasi akımının kapsamını ve hangi koşullarda ortaya çıktığını açıklayabilir.

8.6 II. Meşrutiyet'in ilanından sonra benimsenmeye başlayan "Türkçülük" fikir akımını ve özelliklerini açıklayabilir.

8.7 "Baticılık" fikir akımını ve özellikleri bilir.

9. Osmanlı Devleti'nin Yıkılışı

9.1 Trablusgarp Savaşı'nın ne zaman ve nasıl başladığını, savaşın sonuçlarının neler olduğunu açıklayabilir.

9.2 Birinci ve İkinci Balkan Savaşlarının hangi tarihlerde ve ne şekilde cereyan ettiğini bilir; sonuçlarının neler olduğunu kavrar.

9.3 Birinci Dünya Savaşı'nın çıkış sebeplerini açıklayabilir.

9.4 Birinci Dünya Savaşı öncesinde Osmanlı Devleti'nin ittifak arayışlarını, savaşa nasıl ve hangi blokta

girdiğini bilir.

9.5 Birinci Dünya Savaşı'nın hangi cephelerde cereyan ettiğini ve bu cephelerde yaşanan gelişmeleri kavrar.

9.6 Kafkas Cephesiyle bağlantılı olarak Ermeni meselesinin nasıl ortaya çıktığını, devletin neden tehcir (zorunlu göç) kararı aldığını ve zorunlu göçün hangi koşullarda gerçekleştirildiğini açıklayabilir.

10. Osmanlı Devleti'nin Yıkılışı

10.1 Birinci Dünya Savaşı'nın ne zaman ve nasıl sona erdiğini bilir.

10.2 Savaş sonunda imzalanan antlaşmaları bilir.

10.3 Savaş sonunda Osmanlı Devleti ile imzalanan Mondros Mütarekesi'nin kapsamını ve önemini açıklayabilir.

10.4 Mondros Mütarekesi'nin nasıl uygulandığını ve İtilaf Devletlerinin Osmanlı Devleti'nin hangi bölgelerini işgal ettiğini bilir.

10.5 Mütareke sonrası Rumların, Ermenilerin ve Yahudilerin ülkedeki bölücü faaliyetlerini ve kurdukları örgütleri kavrar.

11. Milli Mücadele

11.1 Mondros Mütarekesi'ni müteakip başlayan işgallerin ortadan kaldırılması ve ülkenin kurtarılması için düşünülen kurtuluş çarelerini açıklayabilir.

11.2 Kurtuluş çarelerinden biri olarak düşünülen barışçı ve mandacı görüşü savunanların dayanaklarının neler olduğunu değerlendirebilir.

11.3 Bölgesel kurutuluş mücadelesini savunanlarca kurulan Milli Cemiyetlerin hangileri olduğunu, nerelerde ve hangi amaçlarla kurulduğunu açıklayabilir.

11.4 Kuva-yı Milliye'nin (Milli Kuvvetler) hangi koşullarda teşekkül ettiğini ve özelliklerini açıklayabilir.

12. Milli Mücadele

12.1 Mustafa Kemal Paşa'nın Anadolu'ya hangi amaçla gönderildiğini ve Samsun'daki ilk faaliyetlerini kavrar.

12.2 Kongreler aracılığıyla örgütlenme döneminin başlangıcında yayınlanan Havza Genelgesi, Amasya Tamiminin kapsamını ve önemini açıklayabilir.

12.3 Erzurum ve Sivas Kongrelerinin kararlarını ve önemini açıklayabilir.

13. Milli Mücadele

13.1 Son Osmanlı Mebusan Meclisinin hangi tarihte toplandığını ve mecliste cereyan eden olayları bilir.

13.2 Son Osmanlı Mebusan Meclisi tarafından kabul edilen Misak-ı Milli'nin nasıl hazırlandığını, hangi hususları içerdiğini ve Türk tarihi için önemini açıklayabilir.

13.3 Misak-ı Millinin kabulünden sonra ortaya çıkan tepkileri ve İstanbul'un neden işgal edildiğini kavrar.

14. Milli Mücadele

14.1 Birinci Büyük Millet Meclisinin ne zaman ve hangi koşullarda açıldığını bilir.

14.2 Birinci Büyük Millet Meclisinin aldığı ilk kararları ve bu kararların önemi kavrar.

14.3 Birinci Büyük Millet Meclisinin özelliklerini açıklayabilir.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-25 Eylül 2026	Oryantasyon Haftası	
2	28 Eylül - 2 Ekim 2026	Dersin amacı ve kaynakları, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Dersiyle İlgili Temel Kavramlar ve İnkılâpçılık İlkesi	

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
3	5-9 Ekim 2026	Osmanlıların Gerilemesinin İç Sebepleri	
4	12-16 Ekim 2026	Osmanlıların Gerilemesinin Dış Sebepleri	
5	19-23 Ekim 2026	Çağdaş Dünyanın Temel Kavramları	
6	26-30 Ekim 2026	Osmanlı Devleti'nde Yenileşme Hareketleri	
7	2-6 Kasım 2026	Osmanlı Devleti'nde Yenileşme Hareketleri	
8	9-13 Kasım 2026	Osmanlı Devleti'nin Son Döneminde Fikir Akımları	
	14-22 Kasım 2026	Ara Sınav	
9	23-17 Kasım 2026	Osmanlı Devleti'nin Yıkılışı	
10	30 Kasım - 4 Aralık 2026	Osmanlı Devleti'nin Yıkılışı	
11	7-11 Aralık 2026	Milli Mücadele	
12	14-18 Aralık 2026	Milli Mücadele	
13	21-25 Aralık 2026	Milli Mücadele	
14	28 Aralık 2026 - 1 Ocak 2027	Milli Mücadele	
	3-12 Ocak 2027	Final Sınavı	
	16-23 Ocak 2027	Bütünleme Sınavı	

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi, kaynak kitap temel alınarak hazırlanacak olan çoktan seçmeli bir ara sınav ve bir dönem sonu sınavı aracılığıyla yapılacaktır. Ara sınavın ortalamaya katkısı % 40 dönem sonu sınavının ise % 60'tır. Geçme notu 100 üzerinden 60'tır.

Örnek Sorular:

Soru 1:

1- Batılı devletler Osmanlı İmparatorluğu'nun iç işlerine karışmak için aşağıdakilerden hangisini dayanak olarak kullanmışlardır?

- a- Sened-i İttifak'ı b- Veraset Sistemini c- Tımar Sistemini
d- Devşirme Kanunu'nu e- Azınlık haklarını

Cevap: e

Soru 2: İlk posta teşkilatı hangi padişah döneminde oluşturulmuştur?

- a- III. Selim b- II. Mahmud c- II Abdülhamid
d- I. Ahmet e- Abdülmecit

Cevap: b

Soru 3: 3- Aşağıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti'nin ilk anayasasıdır?

- a- 1908 Anayasası b- 1876 Anayasası (Kanun-u Esasi)

- c- 1921 Anayasası d- 1922 Anayasası
e- 1860 Anayasası

Cevap: b

Soru 4: 4-“Hâkimiyetin kayıtsız şartsız millette olduğu bir yönetim biçimi” dir.
Yukarıdaki boşluğa aşağıdaki kavramlardan hangisi gelmelidir?

- a- Devletçilik b- Sömürgecilik c- Demokrasi
d- Liberalizm e- Sosyalizm

Cevap: c

Soru 5:

5- II. Abdülhamit döneminde devlet politikası haline getirilen, devletin dağılmasını ve hilafetin nüfuzunu kullarak dünya siyasetinde güç kazanmanın temel alındığı fikir akımı aşağıdakilerden hangisidir?

- a- Panislamizm b-Osmanlıcılık c- Pantürkizm
d-Turancılık e- Batıcılık

Cevap: a

Kaynak Kitaplar:

1. Sabri Zengin, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi, Taşhan Kitap, Tokat 2016. Sorumlu Olunan Sayfalar: Kitabın başından 154. sayfaya kadar.

Yardımcı Kaynaklar:

- 1- Kemal Atatürk, Nutuk I-III, İstanbul 1993. 2- YÖK-Komisyon, Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi, Ankara 1989. 3- Komisyon, Türkiye Cumhuriyeti Tarihi I-II, AAM, yay., Ankara 2002.

BP101 - MATEMATİK

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Bilal İNAN

E-posta: bilal.inan@gop.edu.tr

Dahili: 4557

Ofis Saati Cuma 9:15-10:15

Derslik / Oda Dahili: 4557

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Perşembe	08:30	12:15	z-03

Amaç:

Öğrenciye, mesleği için gerekli olan matematik bilgi ve becerilerini işine uygulayabilme yeterliği kazandırmak.

Konu ve Kazanımlar:

1.
 - 1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Doğal sayılar ve Tam sayılar	
2	28-09-2026	Bölme- Bölünebilme- OKEK - OBEB	
3	05-10-2026	Rasyonel Sayılar	
4	12-10-2026	Ondalık Sayılar	
5	19-10-2026	Basit Eşitsizlikler	
6	26-10-2026	Mutlak Değer	
7	02-11-2026	Üslü Sayılar	
8	09-11-2026	Köklü Sayılar	
9	16-11-2026	Çarpanlarına Ayırma	
10	23-11-2026	Özdeşlikler	
11	30-11-2026	Birinci Dereceden Denklemler	
12	07-12-2026	Oran - Orantı - Ortalamalar	
13	14-12-2026	Kümeler	
14	21-12-2026	Fonksiyonlar	

Değerlendirme

Vize %40
Final %6

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Uygulamalı Temel Matematik

BP103 - ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA I

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Bilal İNAN

E-posta: bilal.inan@gop.edu.tr

Dahili: 4557

Ofis Saati

Cuma 9:15-10:15

Derslik / Oda

Dahili: 4557

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Çarşamba	13:15	17:00	TLAB

Amaç:

Problem çözümü için algoritma geliştirme becerisini aşlamak, algoritmalarını bilgisayar programına çevirme bilgisini kazandırmak ve sıklıkla kullanılan bazı algoritmaları tanıtmak

Konu ve Kazanımlar:

1.

1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Bilgisayar Yazılım Dünyası	
2	28-09-2026	Algoritmik yaklaşımda JAVA dili ve özellikleri	
3	05-10-2026	Algoritmik yaklaşımda JAVA dili ve özellikleri	
4	12-10-2026	Veri yapıları ve modelleri	
5	19-10-2026	Veri yapıları ve modelleri	
6	26-10-2026	Algoritmik program tasarımı ve akış şemaları	
7	02-11-2026	Program çalışma hızı ve bellek gereksinimi	
8	09-11-2026	Program çalışma hızı ve bellek gereksinimi	
9	16-11-2026	Program çalışma hızı ve bellek gereksinimi	
10	23-11-2026	Sıralama algoritmaları	
11	30-11-2026	Arama algoritmaları	
12	07-12-2026	Yığıt ve kuyruk yapısı	
13	14-12-2026	Mantık geliştiren problemler	
14	21-12-2026	Mantık geliştiren problemler	

Değerlendirme

Vize %40

Final %60

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. ERYILMAZ Selami, 2020; Algoritma Tasarımı ve Geliştirme JAVA ve C# Programlama Dili Örnekleri, 1.Baskı, Nobel Yayın.

BP105 - BİLGİSAYAR DONANIMI

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ

E-posta: muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr

Oda No: Z15

Dahili: 4523

Ofis Saati PAZARTESİ 15:15 -17:00

Derslik / Oda Z15

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Pazartesi	13:15	14:00	UYGLAB
Pazartesi	14:15	15:00	UYGLAB

Amaç:

Öğrencilere bilgisayar sistemlerini oluşturan temel ve güncel donanım birimlerinin çalışma prensiplerini, mimarilerini, birbiriyle olan uyumlarını öğretmek; montaj, bakım, hata teşhisi ve arıza giderme becerilerini atölye standartlarında kazandırmak.

Konu ve Kazanımlar:

1. Bilgisayar Donanımı

- 1.1 Öğrenci bilgisayar mimarisinin temel bileşenlerini tanıır ve açıklar.
- 1.2 Öğrenci donanım birimlerinin montajını ve uyumluluk kontrollerini yapar.
- 1.3 Öğrenci BIOS/UEFI yapılandırmasını gerçekleştirir ve POST hatalarını teşhis eder.
- 1.4 Öğrenci işletim sistemi kurulumu ve sürücü entegrasyonu işlemlerini uygular.
- 1.5 Öğrenci temel ağ ve çevre birimi donanımlarının bağlantılarını yapar.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Bilgisayar Donanımına Giriş, Bilgisayar Mimarisi Temelleri (Von Neumann), Donanım Güvenliği ve Statik Elektrik (ESD) Önlemleri	PY1,PY2
2	28-09-2026	Anakart Yapısı, Yonga Setleri (Chipset), Veri Yolları (PCIe, DMI) ve Form Faktörleri (ATX, Micro-ATX, ITX)	PY1,PY5
3	05-10-2026	Merkezi İşlem Birimi (CPU): Mimariler (x86, x64, ARM), Çekirdek, İzlek (Thread), Saat Hızı, Önbellek Seviyeleri (L1/L2/L3)	PY1,PY10
4	12-10-2026	İşlemci Teknolojileri, IPC, Overclock Temelleri, Soğutma Sistemleri (Hava/Sıvı) ve Termal Macun	PY1,PY11

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
4	12-10-2026	Uygulaması	PY1,PY11
5	19-10-2026	Bellek (RAM) Teknolojileri: DDR4/DDR5 Standartları, Bellek Zamanlamaları (CL), Bant Genişliği ve Kanal Yapıları (Dual/Quad Channel)	PY1,PY11
6	26-10-2026	Depolama Birimleri: HDD, SATA SSD, NVMe M.2 SSD Teknolojileri, PCIe Hatları, Okuma/Yazma Protokolleri	PY1,PY3
7	02-11-2026	Veri Güvenliği ve Depolama Yönetimi: RAID Mimarileri (RAID 0, 1, 5, 10), Disk Bölümleme Standartları (MBR/GPT)	PY1,PY6
8	09-11-2026	Güç Kaynakları (PSU): 80+ Verimlilik Sertifikaları, Güç Dağılımı (+12V, +5V hatları), Çevre Bilinci ve E-Atık Yönetimi	PY2,PY11
9	16-11-2026	Grafik İşlem Birimleri (GPU): Ekran Kartı Mimarisi, VRAM, CUDA/OpenCL, Görüntü Çıkışları ve Veri İletişim Standartları	PY3,PY10
10	23-11-2026	Kasa Yapıları, Hava Akışı Dinamikleri, Çevre Birimleri, Giriş/Çıkış (I/O) Portları ve İletişim Protokolleri (USB 4, Thunderbolt)	PY1,PY7
11	30-11-2026	Firmware ve Başlatma Süreçleri: BIOS/UEFI Mimarisi, Secure Boot, TPM Modülü, POST Süreci ve Hata Kodları (BEEP Codes)	PY1,PY8
12	07-12-2026	İşletim Sistemi Kurulumu, Sürücü (Driver) Entegrasyonu, Çekirdek (Kernel) ile Donanım Katmanı İletişimi	PY1,PY4
13	14-12-2026	Donanım Arıza Tespiti, Teşhis (Diagnostics) Yazılımları, Stres Testleri ve Kararlılık Analizleri	PY9
14	21-12-2026	Sunucu ve Veri Merkezi Donanımları Temelleri, Donanım Trendleri (IoT, Gömülü Sistemler, Yapay Zekâ Hızlandırıcıları)	PY10

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi; bir vize (%40) ve bir final (%60) sınavı ile yapılacaktır. Geçme notu 60'tır.

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Upgrading and Repairing PCs (Bilgisayarları Yükseltme ve Onarma) – Scott Mueller (Alanında evrensel bir başucu kaynağıdır).

Yardımcı Kaynaklar:

1. Güncel donanım üreticilerinin resmi veri sayfaları (datasheets), CPU/Anakart soket uyumluluk kılavuzları, BIOS/UEFI güncelleme dokümanları ve donanım inceleme/karşılaştırma platformları (Tom's Hardware, AnandTech gibi).

BP107 - GRAFİK VE ANİMASYON

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Zuhal Koca

E-posta: zuhal.koca@gop.edu.tr

Dahili: 4525

Derslik / Oda

Dahili: 4525

Amaç:

Dijital ortamda grafik tasarımın temellerini kavratmak, alanda kullanılan yazılımları tanıtmak, piksel tabanlı ve vektörel tasarım programlarının yaygın örnekleri üzerinde uygulama yapmak ve örnek tasarımlar ile dersin kavranması amaçlanmaktadır.

Konu ve Kazanımlar:

1. Temel Kavramlar
 - 1.1 Grafik türleri, piksel ve vektörel resimler hakkında bilgi edinilmesi
 - 1.2 Grafik tasarımının kullanım alanları, en yaygın kullanılan yazılımlar ve bu yazılımların özelliklerinin kavranması
 - 1.3 Grafik tasarımında kullanılan ölçü birimleri hakkında bilgi edinilmesi
2. Piksel Tabanlı Grafik Tasarımına Geçiş
 - 2.1 AdobePhotoshop yazılımı, yazılımın kurulması ve ayarlarının yapılması öğrenilmesi
 - 2.2 Photoshop arayüzü ve arayüzün düzenlenmesinin kavranması
 - 2.3 Yeni dosya oluşturma, oluşturulan dosyaların özelliklerinin belirlenmesi hakkında bilgi edinilmesi
3. Photoshop Dosya Oluşturma ve Kaydetme
 - 3.1 Photoshop dosyaları üzerinde çalışma, dosyaların kayıt formatlarının kavranması
 - 3.2 PPI, RGB, CMYK gibi temel dosya özelliklerinin kavranması
 - 3.3 File menüsü ve menüdeki komutların kullanılmasının öğrenilmesi
4. Araçların Kullanımı
 - 4.1 Photoshop araçlarının (Tools) kullanımının kavranması
 - 4.2 Araç kısayolları ve kombinasyonlarının Kavranması
 - 4.3 Araçlara ekstra özelliklerin kazandırılması hakkında bilgi edinilmesi
5. Renklerin Kullanımı
 - 5.1 Renkler üzerinde çalışmanın kavranması
 - 5.2 Renk derinlikleri, çeşitli ayarların ve özelliklerin kavranması
 - 5.3 Mode ve Adjustments komutlarının kullanımının kavranması
6. Katmanlar ve Maskelerin Kullanımı
 - 6.1 Katmanlar ve maskelemenin temellerinin kavranması
 - 6.2 Katman ve maskeler üzerinde çeşitli ayarlar yapılması ve bunların kavranması

6.3 Kanallar ve Paths işlevi üzerinde çalışmanın kavranması

7. Photoshop'ta Döndürme (Transform)

- 7.1 Bir katmanın nasıl döndürüldüğü kavranacaktır.
- 7.2 Döndürme işleminin kısayolları, ek özellikler kavranacaktır.
- 7.3 Nesnelerin döndürülmesinin kullanım alanı ve uygulamaları kavranacaktır.

8. Maskeleme Yapmak

- 8.1 Adobe Photoshop yazılımında katman maskeleme ne olduğunun kavranması.
- 8.2 Maskelemenin farklı kullanım alanları hakkında bilgi edinilmesi
- 8.3 Maskeleme için uygulamanın yapılması ve kavranması

9. Photoshop'ta Düzen (Edit) Menüsü

- 9.1 Düzen menüsünün genel hatlarıyla kavranması
- 9.2 Yapıştırma ve özel yapıştırma seçeneklerinin öğrenilmesi
- 9.3 Fill, Stroke, Content-Aware Fill komutlarının kullanımının öğrenilmesi

10. Photoshop'ta Resim (Image) Menüsü

- 10.1 Image menüsü altındaki mode ayarlarının kavranması, resim modunun öneminin kavranması
- 10.2 Ayarlar (Adjustment) kısmının kavranması, detaylı renk ayarlarının nasıl yapıldığının kavranması
- 10.3 Ayarlar (Adjustment) kısmının kavranması, detaylı renk ayarlarının nasıl yapıldığının kavranması

11. Photoshop'ta Filtreler (Filters) Menüsü

- 11.1 Genel hatlarıyla filtreler menüsünün kullanımının kavranması

12. Photoshop'ta Logo Tasarımı

- 12.1 Logo tasarımı aşamalarını öğrenmek ve Logo tasarlamak ve yapmak

13. Photoshop'ta Afiş Tasarımı

- 13.1 Afiş tasarımı aşamalarını öğrenmek ve Afiş tasarlamak ve yapmak
- 13.2 Genel hatlarıyla projeye karar verilmesi, örnekler üzerinde tartışma dolayısıyla eleştirel yaklaşımın kavranması,

14. Proje Sunumları

- 14.1 Dönem içi kazanılmış edinimlerle ilgili logo ve afiş tasarım projelerinin sunumu

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-25 Eylül	Temel Kavramlar	PY1,PY3,PY6
2	28 Eylül- 2 Ekim	Piksel Tabanlı Grafik Tasarımına Geçiş	PY1,PY3,PY4,PY5
3	5-9 Ekim	Photoshop Dosya Oluşturma ve Kaydetme	PY3,PY6
4	12-16 Ekim	Araçların Kullanımı	PY1,PY3,PY6
5	19-23 Ekim	Renklerin Kullanımı	PY6
6		Katmanlar ve Maskelerin Kullanımı	PY3,PY6,PY10
7		Photoshop'ta Döndürme (Transform)	PY3,PY6

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
8		Maskeleme Yapmak	PY3,PY6,PY10,PY13
	14-22 Kasım	Ara Sınav	
9	23-27 Kasım	Photoshop'ta Düzen (Edit) Menüsü	PY3,PY6,PY10,PY13
10	30 Kasım- 4 Aralık	Photoshop'ta Resim (Image) Menüsü	
11	7-11 Aralık	Photoshop'ta Filtreler (Filters) Menüsü	PY3,PY6,PY10,PY13
12	14-18 Aralık	Photoshop'ta Logo Tasarımı	PY10,PY13
13	21-25 Aralık	Photoshop'ta Afiş Tasarımı	PY10,PY11
14	28 Aralık- 1 Ocak	Proje Sunumları	PY10

Değerlendirme

Öğrenciler Gaziosmanpaşa Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği hükümlerine tabidir. Öğrenciler her ders için en az bir ara sınav bir dönem sonu sınavına girer. Ara sınavın%20' si, dönem sonu sınavının % 60'ı ve %20 Proje alınarak yapılan değerlendirme sonucunda başarısız olan öğrenciye bütünleme sınavı hakkı verilir. Ayrıca mezuniyet aşamasında bir dersten başarısız olduğu için mezun olamayan öğrencilere tek ders sınav hakkı tanınır.

Örnek Sorular:

Soru 1: Ekranda görüntüyü oluşturan noktalara verilen ad aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Nokta
- B) Resolasyon
- C) Piksel
- D) Çözünürlük

Cevap: C

Soru 2: Aşağıdaki araçlardan hangisi bitmap seçim yapılması için kullanılmaz?

- A) Seçim çerçevesi aracı
- B) Alt seçim aracı
- C) Kement aracı
- D) Oval seçim çerçevesi

Cevap: B

Soru 3: Aşağıdakilerden hangisi araçlar panelinin bölümlerinden biri değildir?

- A) Seç
- B) Web
- C) Görünüm
- D) Resim

Cevap: D

Kaynak Kitaplar:

1. Adobe Photoshop CC

M. Hikmet Aydıngüler Mayıs 2017



Yardımcı Kaynaklar:

1. Adobe Photoshop , MEGEP ve Üniversite ders notları

ENF100 - BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE OFİS YAZILIMLARI

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ

E-posta: muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr

Oda No: Z15

Dahili: 4523

Ofis Saati PAZARTESİ 15:15 -17:00

Derslik / Oda Z15

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Çarşamba	08:30	09:15	TLAB
Çarşamba	09:30	10:15	TLAB

Amaç:

Öğrencilere temel bilişim okuryazarlığı kazandırmak; işletim sistemleri, bulut teknolojileri ve internet kavramlarını tanıtarak akademik ve profesyonel hayatta ihtiyaç duyacakları kelime işlemci, elektronik tablolu ve sunum yazılımlarını ileri düzeyde, pratik olarak kullanabilmelerini sağlamak.

Konu ve Kazanımlar:

1. Bilişim Teknolojileri ve Ofis Yazılımları

- 1.1 Öğrenci işletim sistemi üzerinde temel dosya yönetimi ve güvenlik ayarlarını yapar.
- 1.2 Öğrenci kelime işlemci programlarında akademik ve kurumsal belgeler hazırlar.
- 1.3 Öğrenci elektronik tablolu programlarında formüllerle veri analizi yapar ve grafiğe dönüştürür.
- 1.4 Öğrenci etkili sunum tekniklerine uygun profesyonel sunumlar tasarlar.
- 1.5 Öğrenci bulut depolama ve ortak çalışma araçlarını etkin şekilde kullanır.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	23-09-2026	Bilişim Teknolojilerine Giriş: Temel Kavramlar,	PY1,PY3

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	23-09-2026	Donanım ve Yazılım Bileşenleri	PY1,PY3
2	30-08-2027	İşletim Sistemleri ve Dosya Yönetimi (Windows/Linux Temelleri)	PY1,PY4
3	06-09-2027	İnternet Kavramları, Ağ Temelleri, Bilgi Güvenliği ve E-posta Etiketi	PY1,PY2
4	13-09-2027	Kelime İşlemci Yazılımlarına Giriş (MS Word / LibreOffice Writer)	PY1,PY5
5	20-09-2027	Kelime İşlemcilerde İleri Uygulamalar ve Akademik/Kurumsal Raporlama	PY6,PY7
6	27-09-2027	Elektronik Tablolama Yazılımlarına Giriş (MS Excel / LibreOffice Calc)	PY1,PY11
7	04-10-2027	Elektronik Tablolamada Fonksiyonlar (Matematiksel, İstatistiksel ve Mantıksal)	PY8,PY11
8	11-10-2027	Elektronik Tablolamada Veri Analizi ve Görselleştirme	PY9,PY11
9	18-10-2027	Sunum Yazılımlarına Giriş (MS PowerPoint / LibreOffice Impress)	PY1,PY3
10	25-10-2027	Sunumlarda Multimedya Kullanımı, Animasyon ve Geçişler	PY4,PY5
11	01-11-2027	Bulut Bilişim Temelleri ve Ortak Çalışma Araçları	PY3,PY4
12	08-11-2027	Web Teknolojileri Okuryazarlığı ve Temel Web Araçları	PY12
13	15-11-2027	Ofis Yazılımlarında Temel Veri Tabanı Mantığı	PY13
14	22-11-2027	Sorun Giderme, İleri Düzey İpuçları (Makrolara Giriş) ve Yabancı Kaynak Araştırması	PY10,PY14

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi; bir vize (%40) ve bir final (%60) sınavı ile yapılacaktır. Geçme notu 60'tır.

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Bilişim Teknolojileri ve Temel Bilgisayar Kullanımı – Prof. Dr. Halil İbrahim Yalın.

Yardımcı Kaynaklar:

1. Microsoft ve LibreOffice'in resmi çevrimiçi destek ve eğitim sayfaları, BTK Akademi ve benzeri

1. platformlardaki uygulamalı ofis yazılımı eğitim videoları, resmi kurum (üniversite/şirket) evrak şablonları.

İNG101 - İNGİLİZCE I

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Mete ŞEN

E-posta: mete.sen@gop.edu.tr

Dahili: 4536

Derslik / Oda

Dahili: 4536

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Salı	10:30	12:15	Amfi

Amaç:

Bu ders sonucu öğrenciler İngilizcenin temel yapılarını kullanarak kendilerini ifade edebileceklerdir. Bu ders öğrencilere İngilizce temel yapılarını başlangıç düzeyde (Beginner / A1) vermeyi amaçlar.

Konu ve Kazanımlar:

1. verb to be, subject pronouns

- 1.1 Kişi zamirlerini öğrenir ve özneler göre to be fiilini yerleştirebilir
- 1.2 Kişi zamirlerini kullanarak basit isim cümleleri kurabilir.
- 1.3 Günlük diyalog örnekleri verilerek sınıf içi aktivite olanağı sağlanır.

2. Possessive adjectives, object pronouns, family members

- 2.1 Aitlik zamiri ve aile üyelerini kavrar.
- 2.2 Kendi aile üyelerini tanıtabilir.

3. Numbers, Days and Months

3.1 Sayıları öğrendiğinde yaşını ifade edebilir. Günleri ve ayları öğrendiğinde kurabildiği cümle çeşitliliğini artırır.

4. Countries

- 4.1 Ülkelerin öğrenimi ile beraber Yes/No sorusu ile sınıf içi çalışma yapar.
- 4.2 Ülkeleri içeren metni okuyup cevaplandırabilir.

5. Prepositions

- 5.1 Günlük ihtiyacı olan nesnelerin İngilizcesini öğrenir ve kullanır.
- 5.2 Nesnelerin konumunu anlatabilmek için yer edatlarını kullanır.
- 5.3 Yer edatları ile sınıf içi soru- cevap çalışmaları yapar.

6. A / An & Plural Nouns

- 6.1 Tekil nesnelerin kullanımında a / an farklılığını öğrenir.
- 6.2 Birden fazla nesne ifade ederken kelime çoğul yapabilir.

7. The Simple Present Tense I (I / you / we / they)

- 7.1 Geniş zamanda I, you, we ve they özneleri ile olumlu cümle yapabilir.

7.2 Fiil öğrenimini genişleterek daha fazla fiilde cümle kullanmayı deneyimler.

7.3 Özneleri kullanarak negatif ve yes/ no soru cümleleri oluşturur.

8. Wh-" questions

8.1 What, Where, When, How gibi soru kelimelerini öğrenir.

9. Present Simple Tense II

9.1 Geniş zamanda üçüncü tekil şahıs özneleri ile olumlu cümle yapabilir.

9.2 Özneleri kullanarak negatif ve soru cümleleri oluşturur.

10. Daily Activities

10.1 Günlük aktivitelerle ilgili gerekli kelime öğretiminden sonra kendisi ile ilgili cümle kurar.

10.2 Boş zaman aktivitelerini içeren bir metin yazabilir.

11. Jobs and related verbs

11.1 Meslekleri ve ilişkili fiilleri öğrenir.

11.2 Meslekleri içeren metni okuyup metne ait soruları cevaplayabilir.

12. Adjectives

12.1 Sıfatları öğrenerek daha uzun cümle kurabilir.

13. Parts of the body & Have got / Has got

13.1 Vücudunun bölümlerini öğrenir.

13.2 Have got ve has got yapısını kullanarak kendini anlatır.

13.3 Günlük diyalog çalışması yapabilir.

14. Activities with –ing & like + Verbing

14.1 Boş zaman aktivitelerini doğru cümle kalıpları ile ifade eder.

14.2 Yapmayı sevdiği aktiviteleri ifade ederken fiile –ing eklemeyi öğrenir.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	22-09-2026	verb to be, subject pronouns	PY3,PY4,PY5,PY14
2	29-09-2026	Possessive adjectives, object pronouns, family members	PY3,PY11,PY14
3	06-10-2026	Numbers, Days and Months	PY3,PY4,PY12,PY14
4	13-10-2026	Countries	PY2,PY5,PY13
5	20-10-2026	Prepositions	PY2,PY5,PY13
6	27-10-2026	A / An & Plural Nouns	PY2,PY4,PY13,PY14
7	03-11-2026	The Simple Present Tense I (I / you / we / they)	PY3,PY5,PY13
8	10-11-2026	Wh-" questions	PY2,PY5,PY13
	17-11-2026		
9	24-11-2026	Present Simple Tense II	PY2,PY5

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
10	01-12-2026	Daily Activities	PY3,PY5,PY13
11	08-12-2026	Jobs and related verbs	PY2,PY5
12	15-12-2026	Adjectives	PY2,PY5,PY13
13	22-12-2026	Parts of the body & Have got / Has got	PY2,PY5,PY13
14	29-12-2026	Activities with –ing & like + Verbing	PY3,PY4,PY5

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi, kaynak kitaplar ve derste yürütülen tartışmalar esas alınarak hazırlanacak olan çoktan seçmeli bir vize ve bir final aracılığıyla yapılacaktır. Vizenin ortalamaya katkısı % 40 finalinki ise % 60'tır. Geçme notu 100 üzerinden 60'tır.

Örnek Sorular:

Soru 1: Where do you live?
What do you usually do at the weekend?

Cevap: I live in Ankara
I usually meet my friends and watch movies.

Kaynak Kitaplar:

1. Headway elementary students book 5 th edition

Yardımcı Kaynaklar:

1. British Council – LearnEnglish: A1–A2 seviyesinde grammar, vocabulary, listening ve reading çalışmaları. BBC Learning English: Özellikle kısa videolar ve günlük İngilizce ifadeler için iyi. Cambridge English: Seviye seviye ücretsiz aktiviteler ve örnek testler sunuyor. Oxford Learner's Dictionaries: Kelime öğrenirken anlam, telaffuz ve örnek cümle görmek için kullanışlı. Duolingo: Günlük kısa pratik ve kelime/temel cümle çalışmaları için uygun. English Grammar in Use – Raymond Murphy: Temel grammar konularını sistematik çalışmak için çok kullanılan bir kitap.

TOGÜ094 - DEĞERLERİMİZ

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ

E-posta: muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr

Oda No: Z15

Dahili: 4523

Ofis Saati PAZARTESİ 15:15 -17:00

Derslik / Oda Dahili: 4523

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Çarşamba	10:30	11:15	Z21
Çarşamba	11:30	12:15	Z21

Amaç:

Öğrencilere evrensel değerleri ve kurumsal üniversite kültürünü benimsetmek; özellikle bilişim sektörüne yönelik fikri mülkiyet, veri mahremiyeti (KVKK), akademik dürüstlük ve algoritmik adalet gibi konularda etik karar verme becerisi ve mesleki sorumluluk bilinci kazandırmak.

Konu ve Kazanımlar:

1. Değerlerimiz

- 1.1 Öğrenci üniversite kültürü, etik ve ahlak kavramlarını mesleki bağlamda açıklar.
- 1.2 Öğrenci bilişim projelerinde akademik dürüstlük ve fikri mülkiyet haklarına saygı duyar.
- 1.3 Öğrenci kişisel verilerin korunması ve veri mahremiyeti ilkelerini uygular.
- 1.4 Öğrenci siber zorbalık ve teknoloji bağımlılığı gibi konularda farkındalık geliştirir.
- 1.5 Öğrenci teknolojik gelişmeleri toplumsal fayda ve sürdürülebilirlik ekseninde değerlendirir.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	23-09-2026	Evrensel Değerler, Üniversite Kültürü ve Kurumsal Aidiyet	PY1
2	30-08-2027	Bilişimde Meslek Etiği ve Temel Kavramlar	PY1,PY5
3	06-09-2027	Akademik Dürüstlük ve Bilimsel Araştırma Etiği	PY6,PY7
4	13-09-2027	Bilişim Hukuku ve Fikri Mülkiyet Hakları	PY3,PY8
5	20-09-2027	Veri Mahremiyeti ve Kişisel Verilerin Korunması	PY2,PY13
6	27-09-2027	Siber Güvenlik Etiği ve Dijital Sorumluluk	PY4,PY9
7	04-10-2027	Algoritma ve Yapay Zekâ Etiği	PY5,PY11
8	11-10-2027	Çevre Bilinci ve Yeşil Bilişim (Green Computing)	PY2
9	18-10-2027	Dijital Vatandaşlık ve Sosyal Medya Etiği	PY6,PY10
10	25-10-2027	Kapsayıcılık, Çeşitlilik ve Web Erişilebilirliği	PY7,PY12
11	01-11-2027	Yazılım Geliştirme Süreçlerinde Sorumluluk Kültürü	PY2,PY14
12	08-11-2027	İş Hayatında İletişim, Liderlik ve Kalite Kültürü	PY2,PY8
13	15-11-2027	Teknoloji Bağımlılığı ve Dijital Sağlık (İSG Kapsamında)	PY2
14	22-11-2027	İnsanlık Yararına Teknoloji ve Gelecek Vizyonu	PY3,PY4,PY9

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi; bir vize (%40) ve bir final (%60) sınavı ile yapılacaktır.

Değerlendirme

Geçme notu 60'tır.

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Bilişim Etiği – Prof. Dr. Gonca Telli Yamamoto (Bilişim teknolojileri ve etik ilişkisini güncel bir dille ele alır).

Yardımcı Kaynaklar:

1. 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (KVKK) metinleri, ACM ve IEEE (Bilişim Etiği Kuralları - Code of Ethics) yönergeleri, güncel siber güvenlik ve veri ihlali vaka analiz raporları.

TOGÜ1131 - Dijital Okuryazarlık

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Bilal İNAN

E-posta: bilal.inan@gop.edu.tr

Dahili: 4557

Ofis Saati

Cuma 9:15-10:15

Derslik / Oda

Dahili: 4557

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Cuma	10:30	12:15	1/22

Amaç:

Dersin amacı; öğrencilerin dijital teknolojileri bilinçli, güvenli, etik ve etkili biçimde kullanabilmelerini, dijital ortamlarda bilgiye erişme, bilgiyi değerlendirme ve doğrulama becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır. Ayrıca öğrencilerin dijital güvenlik, kişisel verilerin korunması, dijital iletişim, veri okuryazarlığı ve üretken yapay zekâ araçlarının doğru kullanımı konularında temel bilgi ve farkındalık kazanmaları amaçlanmaktadır.

Konu ve Kazanımlar:

1.

1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Dijital Okuryazarlığa Giriş	
2	28-09-2026	Bilgisayar ve Dijital Teknolojilerin Temelleri	
3	05-10-2026	İnternet ve Web Okuryazarlığı	
4	12-10-2026	Etkili İnternet Arama Teknikleri	

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
5	19-10-2026	Bilgi Doğrulama ve Dezenformasyon	
6	26-10-2026	Dijital Güvenlik ve Siber Güvenlik Farkındalığı	
7	02-11-2026	Dijital Gizlilik ve Kişisel Veriler	
8	09-11-2026	Dijital İletişim ve Profesyonel Dijital Kimlik	
9	16-11-2026	Dijital İçerik Üretimi	
10	23-11-2026	Telif Hakları, Lisanslar ve Dijital Etik	
11	30-11-2026	Veri Okuryazarlığı	
12	07-12-2026	Yapay Zekâ ve Üretken Yapay Zekâ Okuryazarlığı	
13	14-12-2026	Yapay Zekâyı Etkili ve Etik Kullanma	
14	21-12-2026	Dijital Yetkinlik Projesi ve Genel Değerlendirme	

Değerlendirme Vize %40
Final %60

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Darı, A. B. (2022). Dijital Okuryazarlık. Eğitim Yayınevi.

BP104 - WEB TASARIMININ TEMELLERİ

Derslik / Oda Dahili: 4557

Amaç:

Öğrenciye WEB projeleri için HTML işlemlerini yapma yeterlilikleri kazandırmaktır.

Konu ve Kazanımlar:

1.
 - 1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	İnternet ve WEB Tanımları, Html Temel Etiketleri	
2	28-09-2026	Html Temel Etiketleri, Metin ve Görünüm Etiketleri	
3	05-10-2026	Metin ve Görünüm Etiketleri, Bağlantı (Köprü) Oluşturma	

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
4	12-10-2026	Bağlantı (Köprü) Oluşturma, Tablo İşlemleri	
5	19-10-2026	Tablo İşlemleri, Formlar	
6	26-10-2026	Formlar	
7	02-11-2026	Çerçeveler	
	09-11-2026	Ara Sınav	
8	16-11-2026	Çoklu Ortam Araçları	
9	23-11-2026	Çoklu Ortam Araçları	
10	30-11-2026	Stil Şablonu(CSS) Temelleri	
11	07-12-2026	Stil Şablonu(CSS) Temelleri	
12	14-12-2026	Stil Şablonu(CSS) Temelleri	
13	21-12-2026	Stil Şablonu(CSS) Menü İşlemleri	
14	28-12-2026	Tarayıcı Sorunları ve Çözümleri	

Değerlendirme

Ara sınav %40
Final %60

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. İnternet Programcılığı 1, Ebubekir Yaşar, Turgut Özseven, Murathan Yayınevi, 2009

Yardımcı Kaynaklar:

1. Web Tasarımı ve Web Programlama - A'dan Z'ye Yeni Nesil Tekniklerle - Uğur GELİŞKEN

- 2.

BP106 - GÖRSEL PROGRAMLAMA

Derslik / Oda

Dahili: 4557

Amaç:

Bu ders ile öğrenciye, görsel programlama ile ilgili temel yeterliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Konu ve Kazanımlar:

1.
 - 1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Görsel programlama editörlerini kurma ve ayarlarını yapma	
2	28-09-2026	Formlar ve özellikleri	
3	05-10-2026	Standart nesneler	
4	12-10-2026	Giriş ve mesaj pencereleri	
5	19-10-2026	Diyalog pencereleri ve gelişmiş nesneler	
6	26-10-2026	Operatörler	
7	02-11-2026	Fonksiyonlar	
8	09-11-2026	Karar yapıları	
9	16-11-2026	Döngüler	
10	23-11-2026	Karakter dizisi işlemleri	
11	30-11-2026	Diziler	
12	07-12-2026	Tema tasarımı	
13	14-12-2026	Grafiksel uygulamalar	
14	21-12-2026	Raporlama uygulamaları	

Değerlendirme

Ara Sınav %0

Final %60

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. ☐ Microsoft Visual C# 2012 Step by Step (John Sharp)

BP108 - ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA II

Derslik / Oda

Dahili: 4557

Amaç:

Bu ders ile öğrenciye, programlama temelleri ile ilgili temel yeterliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Konu ve Kazanımlar:

1.

1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Algoritmalar	
2	28-09-2026	Akış Diyagramları	
3	05-10-2026	Programlama Araçları, Değişkenler, Sabitler	
4	12-10-2026	Giriş-Çıkış İşlemleri, Operatörler	
5	19-10-2026	Karar Yapıları, Döngü Kontrolleri	
6	26-10-2026	Tek Boyutlu Diziler	
7	02-11-2026	Karakter Dizileri	
8	09-11-2026	Çok Boyutlu Diziler	
9	16-11-2026	Değer Döndürmeyen Yordamlar	
10	23-11-2026	Değer Döndüren Yordamlar	
11	30-11-2026	Özyineleme	
12	07-12-2026	Sıralı Dosyalar	
13	14-12-2026	Rasgele Erişimli Dosyalar	
14	21-12-2026	Hata Yakalama	

Değerlendirme

Ara sınav %40
Final %60

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Algoritma geliştirme ve Programlamaya Giriş - Dr. Fahri Vatansever

BP201 - İNTERNET PROGRAMCILIĞI I

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Bilal İNAN

E-posta: bilal.inan@gop.edu.tr

Dahili: 4557

Ofis Saati

Cuma 9:15-10:15

Derslik / Oda

Dahili: 4557

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Perşembe	13:15	17:00	TLAB

Amaç:

Bu ders ile öğrenci; İnternet ortamında çalışabilen açık kaynak kodlu programlar yazma yeterlikleri kazandırılacaktır.

Konu ve Kazanımlar:

1.

1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Uygulama Yazılımlarını Kurulumu ve Testi	
2	28-09-2026	Değişkenler ve Sabitler, Operatörler	
3	05-10-2026	Karar Kontrol Yapıları	
4	12-10-2026	Döngü Kontrol Yapıları	
5	19-10-2026	Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar	
6	26-10-2026	Hazır Fonksiyonlar	
7	02-11-2026	Diziler ve Nesneler	
8	09-11-2026	Dosyalama İşlemleri	
9	16-11-2026	WEB Form Uygulamaları	
10	23-11-2026	Sayfalar Arası Veri Aktarım Yöntemleri	
11	30-11-2026	Veritabanı İşlemleri-1	
12	07-12-2026	Veritabanı İşlemleri-2	
13	14-12-2026	XML ve WEB servisleri -1	
14	21-12-2026	XML ve WEB servisleri -2	

Değerlendirme

Vize %40

Final %60

Örnek Sorular:**Kaynak Kitaplar:**

- İnternet Programcılığı 1, Ebubekir Yaşar, Turgut Özseven, Murathan Yayınevi, 2009

BP203 - VERİ TABANI I

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Zuhâl Koca

E-posta: zuhal.koca@gop.edu.tr

Dahili: 4525

Derslik / Oda

Dahili: 4525

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Çarşamba	13:15	17:00	ULAB

Amaç:

Bu dersin amacı, öğrencilere veri tabanı sistemlerinin temel kavramlarını, ilişkisel veri tabanı modelini, veri tabanı tasarımını ve SQL sorgulama dilini öğretmektir.

Ders kapsamında öğrencilerin gerçek yaşam problemlerini analiz ederek uygun veri tabanı modelleri oluşturabilmeleri, tablolar ve tablolar arasındaki ilişkileri tasarlayabilmeleri, SQL komutlarını kullanarak veri ekleme, silme, güncelleme ve sorgulama işlemlerini gerçekleştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

Ayrıca öğrencilerin veri bütünlüğü, normalizasyon, güvenlik, yedekleme ve veri tabanı yönetimi konularında temel mesleki yeterlilik kazanmaları hedeflenmektedir.

Konu ve Kazanımlar:

1. Veri Tabanına Giriş
 - 1.1 Veri tabanı nedir?, Veri ve bilgi kavramları
 - 1.2 Veri ve bilgi arasındaki fark
 - 1.3 Veri tabanlarının kullanım amaçları
 - 1.4 Günlük hayatta veri tabanı uygulamaları
 - 1.5 Veri tabanı sistemlerinin avantajları
 - 1.6 Dosya sistemi ve veri tabanı sistemi karşılaştırması
2. Veri Tabanı Yönetim Sistemleri
 - 2.1 Veri Tabanı Yönetim Sistemi (VTYS / DBMS)
 - 2.2 VTYS'nin görevleri
 - 2.3 Veri tabanı yöneticisi kavramı
 - 2.4 Kullanıcılar ve roller
 - 2.5 Veri tabanı sistemlerinin temel bileşenleri
 - 2.6 Microsoft SQL Server, MySQL ,PostgreSQL, Oracle ve SQLite gibi veri tabanı sistemlerinin tanıtılması
3. Veri Modelleri
 - 3.1 Veri modeli kavramı
 - 3.2 Hiyerarşik veri modeli, Ağ veri modeli, İlişkisel veri modeli, Nesne yönelimli veri modeli
 - 3.3 NoSQL kavramına kısa giriş
 - 3.4 İlişkisel veri modelinin temel özellikleri
4. İlişkisel Veri Tabanı Kavramları
 - 4.1 Tablo, Satır / kayıt ,Sütun / alan ,Veri türleri ve NULL değer
 - 4.2 Domain kavramı ve Anahtar kavramı

4.3 Primary Key, Candidate Key, Composite Key, Unique Key

5. Tablolar Arası İlişkiler

- 5.1 Foreign Key kavramı
- 5.2 Referans bütünlüğü
- 5.3 Bire-bir (1:1) ilişki, Bire-çok (1) ilişki, Çok-a-çok (N) ilişki
- 5.4 Ara tablo kullanımı
- 5.5 Tablolar arasındaki ilişkilerin örneklerle incelenmesi

6. Varlık-İlişki Modeli

- 6.1 Varlık (Entity), Nitelik (Attribute) ve İlişki (Relationship)
- 6.2 Varlık kümeleri
- 6.3 Kardinalite
- 6.4 Zayıf ve güçlü varlık kavramları
- 6.5 ER diyagramları ve Örnek ER diyagramlarının hazırlanması

7. Veri Tabanı Tasarımı ve Normalizasyon

- 7.1 Veri tabanı tasarım süreci ve Gereksinimlerin belirlenmesi
- 7.2 Veri tekrarları
- 7.3 Güncelleme ve Ekleme ve silme anomalileri
- 7.4 Fonksiyonel bağımlılık
- 7.5 Normalizasyon kavramı, 1NF, 2NF, 3NF
- 7.6 Basit normalizasyon örnekleri

8. SQL'e Giriş

- 8.1 SQL nedir? , SQL'in kullanım alanları
- 8.2 SQL komut grupları, DDL, DML, DQL
- 8.3 DCL ve TCL kavramlarına genel bakış
- 8.4 SQL yazım kuralları
- 8.5 Veri tabanı yönetim ortamının kullanılması

9. Veri Tabanı ve Tablo Oluşturma

- 9.1 CREATE DATABASE ve Veri tabanı seçimi
- 9.2 CREATE TABLE ve Veri türlerinin belirlenmesi
- 9.3 PRIMARY KEY ve FOREIGN KEY kavramları
- 9.4 NOT NULL, UNIQUE, DEFAULT ve CHECK kavramları
- 9.5 ALTER TABLE ve DROP TABLE

10. Veri Ekleme, Güncelleme ve Silme

- 10.1 INSERT INTO kavramı, Tek kayıt ekleme ve Çoklu kayıt ekleme
- 10.2 UPDATE, WHERE ile kayıt güncelleme
- 10.3 DELETE, WHERE ile kayıt silme
- 10.4 Veri bütünlüğünün korunması
- 10.5 Temel SQL uygulamaları

11. SELECT Komutu ve Temel Sorgular

- 11.1 SELECT FROM, Belirli sütunların seçilmesi ve Tüm sütunların görüntülenmesi
- 11.2 DISTINCT kavramı
- 11.3 Takma ad kullanımı (Alias)
- 11.4 WHERE kavramı
- 11.5 Karşılaştırma operatörleri ve Temel sorgu örnekleri

- 12. Koşullu SQL Sorguları
 - 12.1 AND, OR, NOT, BETWEEN IN, LIKE ifadeleri
 - 12.2 Wildcard karakterleri
 - 12.3 IS NULL ve IS NOT NULL
 - 12.4 Birden fazla koşulun birlikte kullanılması
 - 12.5 Uygulamalı SQL sorguları
- 13. Sıralama ve Temel SQL Fonksiyonları
 - 13.1 ORDER BY, ASC, DESC, COUNT(), SUM(), AVG(), MIN(), MAX() kavramları
 - 13.2 Temel metin fonksiyonları
 - 13.3 Temel tarih fonksiyonlarına giriş
 - 13.4 Fonksiyonlarla sorgu oluşturma
- 14. Gruplama ve Genel Veri Tabanı Uygulaması
 - 14.1 GROUP BY, HAVING WHERE ve HAVING arasındaki fark
 - 14.2 Toplama fonksiyonlarının GROUP BY ile kullanımı
 - 14.3 Veri tabanı tasarımının gözden geçirilmesi
 - 14.4 ER diyagramından tablo oluşturma
 - 14.5 SQL ile veri tabanının gerçekleştirilmesi
 - 14.6 Dönem genel değerlendirmesi
 - 14.7 Öğrenci uygulamalarının sunumu

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-25 Eylül	Veri Tabanına Giriş	PY1
2	28 Eylül- 2 Ekim	Veri Tabanı Yönetim Sistemleri	PY1,PY2
3	5-9 Ekim	Veri Modelleri	PY3,PY4
4	12-16 Ekim	İlişkisel Veri Tabanı Kavramları	PY3,PY4,PY5
5	19-23 Ekim	Tablolar Arası İlişkiler	PY2,PY4,PY5
6	26-30 Ekim	Varlık-İlişki Modeli	PY5,PY6
7	2-6 Kasım	Veri Tabanı Tasarımı ve Normalizasyon	PY3,PY6
8	9-13 Kasım	SQL'e Giriş	PY1,PY2,PY7
	14-21 Kasım	Ara Sınav	
9	23-27 Kasım	Veri Tabanı ve Tablo Oluşturma	PY4,PY5,PY13
10	30 Kasım- 4 Aralık	Veri Ekleme, Güncelleme ve Silme	PY7,PY8
11	7-11 Aralık	SELECT Komutu ve Temel Sorgular	PY7,PY8,PY11
12	14-18 Aralık	Koşullu SQL Sorguları	PY7,PY8,PY12
13	21-25 Aralık	Sıralama ve Temel SQL Fonksiyonları	PY7,PY8,PY9
14	28 Aralık- 1 Ocak	Gruplama ve Genel Veri Tabanı Uygulaması	PY7,PY8,PY10

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
	2- 16 Ocak	Dönem Sonu Sınavı	

Değerlendirme

Öğrenciler Gaziosmanpaşa Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği hükümlerine tabidir. Öğrenciler her ders için en az bir ara sınav bir dönem sonu sınavına girer. Ara sınavın%20' si, dönem sonu sınavının % 60'ı ve %20 Proje alınarak yapılan değerlendirme sonucunda başarısız olan öğrenciye bütünleme sınavı hakkı verilir. Ayrıca mezuniyet aşamasında bir dersten başarısız olduğu için mezun olamayan öğrencilere tek ders sınav hakkı tanınır.

Örnek Sorular:

Soru 1: Aşağıdakilerden hangisi veri tabanının temel amaçlarından biridir?

- A) Bilgisayarın işlemci hızını artırmak
- B) Verileri düzenli ve tutarlı biçimde saklamak
- C) İşletim sistemi kurmak
- D) Ağ bağlantısı oluşturmak

Cevap: B

Soru 2: Bir tabloda her kaydı benzersiz olarak tanımlayan alan aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Foreign Key
- B) Primary Key
- C) NULL
- D) Default Key

Cevap: B

Soru 3:

Bir öğrencinin birden fazla ders alabilmesi ve bir dersin birden fazla öğrenci tarafından alınabilmesi hangi ilişki türüdür?

- A) 1:1
- B) 1
- C) N
- D) N:1

Cevap: C

Soru 4: Bir tabloya yeni kayıt eklemek için hangi SQL komutu kullanılır?

- A) INSERT INTO
- B) UPDATE
- C) ALTER TABLE
- D) SELECT

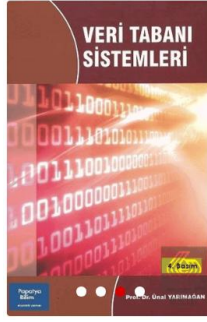
Cevap: A

Kaynak Kitaplar:

1. Veritabanı Yönetim Sistemleri, Savaş Özdemir, Selçuk Alp, Arzu Kilitci Calayır



2. Veri Tabanı Sistemleri, Ünal Yarımağan



Yardımcı Kaynaklar:

1. SQL ve ilişkisel veri tabanı yönetim sistemlerine yönelik güncel ders materyalleri
2. Öğretim elemanı tarafından hazırlanacak ders notları ve laboratuvar uygulama föyleri

BP205 - NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Zuhal Koca

E-posta: zuhal.koca@gop.edu.tr

Dahili: 4525

Derslik / Oda

Dahili: 4525

Amaç:

Bu ders Nesneye Dayalı Programlamanın ilkelerini, Java platformunu ve programlama dilini tanımaya ve ayrıntılı kullanmaya yöneliktir.

Konu ve Kazanımlar:

1. Uygulama Yazılımlarının Kurulumu ve Test edilmesi
 - 1.1 Ders için kullanılacak programın kurulumunu öğrenerek test etmek
2. Temel Kavramlar
 - 2.1 Temel Bir Konsol ve İşletim Sistemi Uygulaması
 - 2.2 Sabit, Değişken ve Nesne Kullanımı
 - 2.3 Operatörlerin Kullanımı
3. Yordamlar ve Yordamlarda Erişim Belirleyicileri
 - 3.1 Yordam tanımlamayı ve çağırmaı doğru biçimde gerçekleştirebilir.
 - 3.2 Yordamlarda erişim belirleyicilerinin kullanım amaçlarını bilir.
 - 3.3 Korumalı erişimli yordamları doğru biçimde kullanabilir.
4. Karar ve Döngü Komutları
 - 4.1 Karar Kontrol Deyimleri, Döngü Kontrol Deyimlerini öğrenme
5. Fonksiyonlar
 - 5.1 Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar, Hazır Fonksiyonlar, Dosya İşlemlerini öğrenme

6. Sınıf , Nesne ve Metod Kavramı

6.1 Programlama için gerekli olan sınıf,nesne ve metod kavramlarının tanımlanması

7. Sınıflarda Erişim Belirleyicileri ve Sınıf Türleri

7.1 Sınıflarda erişim belirleyicilerinin kullanım amaçlarını bilir.

7.2 Statik olmayan sınıfları doğru biçimde kullanabilir.

7.3 Sınıf türleri arasındaki temel farklılıkları bilir

8. Lokal ve Global Referanslar

8.1 Lokal ve Global kavramlarının tanımlanması ve program içerisinde kullanılma tekniklerinin öğretilmesi

9. Arayüzler

9.1 Arayüz kavramı hakkında bilgi sahibi olur.

9.2 Arayüzleri doğru biçimde kullanabilir.

9.3 Özellik kavramı hakkında bilgi sahibi olur

9.4 Alma (get) ve verme (set) yordamlarını doğru biçimde kullanabilir.

10. Miras

10.1 Miras kavramı hakkında bilgi sahibi olur.

10.2 Sınıfların sınıflardan miras almaları hakkında bilgi sahibi olur. Sınıfların arayüzlerden miras almaları hakkında bilgi sahibi olur.

10.3 Sınıfların arayüzlerden miras almaları hakkında bilgi sahibi olur.

10.4 Arayüzlerin arayüzlerden miras almaları hakkında bilgi sahibi olur

10.5 Miras özelliğini doğru biçimde kullanabilir.

11. Diziler

11.1 Diziler ve çok boyutlu dizi kavramlarının tanımlanması

12. Bileşenler

12.1 Standart Bileşenler

12.2 Gelişmiş Bileşenler

13. Veri Tabanı

13.1 Veritabanı Bağlantısı, Veritabanı Sorguları

14. Tamamlayıcı Teorik Bilgiler

14.1 Nesne yönelimli programlamanın temel özelliklerini bilir.

14.2 Soyutlama kavramı ile ilgili yeterli teorik bilgiye sahip olur.

14.3 Çok biçimlilik kavramı ile ilgili yeterli teorik bilgiye sahip olur.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-25 Eylül	Çok biçimlilik kavramı ile ilgili yeterli teorik bilgiye sahip olur.	PY1,PY2,PY14
2	28 Eylül- 2 Ekim	Temel Kavramlar	PY1,PY2
3	5-9 Ekim	Yordamlar ve Yordamlarda Erişim Belirleyicileri	PY2,PY3,PY12
4	12-16 Ekim	Karar ve Döngü Komutları	PY2,PY3,PY12

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
5	19-23 Ekim	Fonksiyonlar	PY2,PY3
6	26-30 Ekim	Sınıf , Nesne ve Metod Kavramı	PY2,PY3,PY10,PY12
7	2-6 Kasım	Sınıflarda Erişim Belirleyicileri ve Sınıf Türleri	PY2,PY12
8	9-13 Kasım	Lokal ve Global Referanslar	PY2,PY3,PY14
	14 Kasım- 22 Kasım	Ara Sınav	
9	23-27 Kasım	Arayüzler	PY1,PY2,PY14
10	30 Kasım- 4 Aralık	Miras	PY2,PY14
11	7-11 Aralık	Diziler	PY1,PY2,PY12,PY14
12	14-18 Aralık	Bileşenler	PY1,PY2,PY13
13	21-25 Aralık	Veri Tabanı	PY2,PY3,PY11
14	28 Aralık- 1 Ocak	Tamamlayıcı Teorik Bilgiler	PY1,PY2,PY10

Değerlendirme

Öğrenciler Gaziosmanpaşa Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans EğitimÖğretim ve Sınav Yönetmeliği hükümlerine tabidir. Öğrenciler her ders için en az bir ara sınav bir dönem sonu sınavına girer. Ara sınavın 40'ı, dönem sonu sınavının % 60 'ı alınarak yapılan değerlendirme sonucunda başarısız olan öğrenciye bütünleme sınavı hakkı verilir. Ayrıca mezuniyet aşamasında bir dersten başarısız olduğu için mezun olamayan öğrencilere tek ders sınav hakkı tanınır.

Örnek Sorular:

Soru 1: 1.Sınıf kavramı için aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- A) Sınıfın nitelikleri en ve boydur.
- B) Sınıf ismi class'dır.
- C) Sınıfın sadece bir tane yapılandırıcısı vardır.
- D) Sınıfın niteliklerine sadece kendi içerisinden erişilemez.

Cevap: B

Soru 2: Klavyeden girilen iki sayının toplamını yapan programı yazınız?

```
Cevap: public class Toplama {
    public static void main (String[] args){ int sayi1,sayi2,toplam;
    Scanner giriş=new Scanner(System.in);
    System.out.print("sayi gir:");
    Sayi1=giris.nextInt();
    System.out.print("sayi gir:");
    Sayi2=giris.nextInt();
    toplam=sayi1+sayi2;
    System.out.print("toplam:"+toplam);
}}
```

Kaynak Kitaplar:

1. Java ile Programlama Java'nın Temelleri – Sınıflar ve Nesneler – Java API Prof. Dr. Timur Karaçay

Nesne Tabanlı Programlama-I



Yardımcı Kaynaklar:

1. Java ile programlama videoları

BP207 - MESLEKİ ÇÖZÜMLEME I

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Muhammet Esat Özdağ

E-posta: muhammetesat.ozdag@gop.edu.tr

Oda No: Z15

Dahili: 4523

Ofis Saati PAZARTESİ 15:15 -17:00

Derslik / Oda Dahili: 4523

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Pazartesi	08:30	09:15	TLAB
Pazartesi	09:30	10:15	TLAB
Pazartesi	10:30	11:15	TLAB
Pazartesi	11:30	12:15	TLAB
Salı	13:15	14:00	TLAB
Salı	14:15	15:00	TLAB
Salı	15:15	16:00	TLAB
Salı	16:15	17:00	TLAB

Amaç:

Öğrencilerin veri tabanı, algoritma ve programlama dillerindeki (Python, C# gibi) teorik bilgilerini laboratuvar ortamında sentezleyerek; veri çekme, işleme ve sunma süreçlerini kapsayan, uçtan uca çalışabilen ve gerçek dünya problemlerine çözüm üreten projeler (web/masaüstü otomasyonları) geliştirmelerini sağlamak.

Konu ve Kazanımlar:

1. Mesleki Çözümleme I

- 1.1 Öğrenci gerçek dünya problemlerine yönelik yazılım projesi gereksinimlerini belirler.
- 1.2 Öğrenci projenin algoritmasını, iş akışını ve veri tabanı mimarisini tasarlar.
- 1.3 Öğrenci güncel programlama dillerini kullanarak uygulamanın arka plan ve ön yüz kodlamasını yapar.
- 1.4 Öğrenci yazdığı kodların testlerini gerçekleştirir ve hataları ayıklar.
- 1.5 Öğrenci geliştirdiği projeyi teknik dokümantasyon kurallarına uygun şekilde raporlar ve sunar.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2027	Proje Seçimi ve Gereksinim Analizi	PY1,PY5
2	28-09-2027	Yabancı Kaynak Araştırması ve İSG	PY2,PY10
3	05-10-2027	Algoritma ve İş Akış Tasarımı	PY6,PY11
4	12-10-2027	Veri Tabanı Tasarımı (ER Diyagramları)	PY7,PY13
5	19-10-2027	Veri Tabanı Uygulaması ve CRUD	PY8,PY13
6	26-10-2027	Arka Plan (Backend) Geliştirme - I	PY1,PY11
7	02-11-2027	Arka Plan (Backend) Geliştirme - II	PY3,PY9
8	09-11-2027	Ön Yüz (Frontend) Tasarımı	PY12
9	16-11-2027	Ön Yüz ve Arka Plan Entegrasyonu	PY4,PY12
10	23-11-2027	Sürüm Kontrol Sistemleri (Git)	PY3,PY10
11	30-11-2027	Yazılım Test Süreçleri	PY14
12	07-12-2027	Hata Ayıklama (Debugging) ve Optimizasyon	PY6,PY14
13	14-12-2027	Dokümantasyon ve Kalite Kontrol	PY2,PY7
14	21-12-2027	Proje Sunumu ve Değerlendirme	PY5,PY8,PY9

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi; bir vize (%40) ve bir final (%60) sınavı ile yapılacaktır. Geçme notu 60'tır.

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

1. Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship (Temiz Kod) – Robert C. Martin (Uygulama laboratuvarında kod kalitesi, standartlar ve modüler yazılım tasarımı oluşturmak için vizyon katan temel bir kaynaktır).

Yardımcı Kaynaklar:

1. İlgili programlama dillerinin resmi dokümantasyonları, GitHub üzerindeki açık kaynaklı proje mimarileri, StackOverflow gibi geliştirici topluluk forumları ve API entegrasyonu üzerine teknik bloglar.

BP215 - AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ

Amaç:

Bu ders ile öğrenciye, açık kaynak işletim sistemleri ile ilgili temel yeterliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Konu ve Kazanımlar:

1. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sistemlerinin Yapısı
 - 1.1 İşletim sisteminin yapısı ve çalışma ortamını öğrenir.
 - 1.2 Açık kaynak kodlu işletim sistemi hakkında ön bilgileri edinir.
2. Temel Masaüstü Kavramları ve İşlemleri
 - 2.1 İşletim sisteminin grafik arayüzünü tanır.
 - 2.2 Temel masaüstü işlemlerini öğrenir.
 - 2.3 İşletim sistemi yönetim araçlarını öğrenir.
3. Dosya Sistemi ve Çalışma Mantığı
 - 3.1 İşletim sistemin dosya sistemi hakkında bilgi edinir.
 - 3.2 Diğer işletim sistemleri ile benzerliği ve farklılığını görür.
 - 3.3 Çalışma mantığını öğrenir.
4. Açık Kaynak İşletim Sistemlerinin Temel Araçları ve Uygulamaları
 - 4.1 İşletim sistemine ait yönetim birimleri hakkında bilgi edinir.
 - 4.2 Sistem ve kullanıcı uygulamalarını öğrenir.
 - 4.3 Sistem uygulamalarının kullanımını ve takibini yapar.
5. Temel Ağ Programları ve Ağ Ayarları
 - 5.1 Ağ bağlantısı işlemlerini öğrenir.
 - 5.2 Ağ yönetim programları hakkında bilgi sahibi olur.
6. İnternet Bağlantısı, Temel Kullanıcı ve Grup İşlemleri
 - 6.1 İnternet bağlantısı için gerekli konfigürasyonu öğrenir.
 - 6.2 Kullanıcı ve grup oluşturma, yönetme işlemlerini öğrenir.
7. Açık Kaynak İşletim Sistemi Editörleri
 - 7.1 Metin editörleri hakkında bilgi sahibi olur.
 - 7.2 Metin üzerinde ekleme, silme güncelleme işlemlerini öğrenir.
8. Program Kurma ve Güncelleme
 - 8.1 Paket yöneticisi ile uygulama kurulumunu öğrenir.
 - 8.2 Kurulu uygulamaların güncellemelerinin takibini öğrenir.
9. Kabuk İşlemleri
 - 9.1 Çekirdek ile haberleşen programları ve komutları öğrenir.
 - 9.2 Kabuk programları ile komutların nasıl çalıştırıldığını görür.

10. Çekirdek Yapısı

10.1 İşletim sistemi çekirdeğinin yapısını öğrenir.

10.2 Çekirdek katmanında gerçekleşen olaylar hakkında bilgi edinir

11. Dosya ve Dizin Paylaşımı

11.1 Dosya paylaşımı için gerekli komutları ve grafik arayüzü tanır.

12. Kullanıcı Yetkilendirme

12.1 Kullanıcı oluşturma, yetki verme komutlarını öğrenir.

12.2 Yetkilerin neler olduğu hakkında bilgi sahibi olur

13. Paket Kurulumu ve Kabuk Programlama

13.1 Paket yöneticisi ile yeni paket kurulumunu öğrenir.

13.2 Var olan paketlerin listesini ve güncellemesini öğrenir.

13.3 Kullanıcı ile bilgisayar sistemi arasında yazılım oluşturmaya öğrenir.

13.4 Temel kullanıcı işlemleri için kabuk fonksiyonlarını öğrenir.

13.5 Kabuk programlama dili ile betik yazmayı öğrenir.

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Açık Kaynak Kodlu İşletim Sistemlerinin Yapısı	
2	28-09-2026	Temel Masaüstü Kavramları ve İşlemleri	
3	05-10-2026	Dosya Sistemi ve Çalışma Mantiğı	
4	12-10-2026	Dosya Sistemi ve Çalışma Mantiğı	
5	19-10-2026	Açık Kaynak İşletim Sistemlerinin Temel Araçları ve Uygulamaları	
6	26-10-2026	Temel Masaüstü Kavramları ve İşlemleri	
7	02-11-2026	İnternet Bağlantısı, Temel Kullanıcı ve Grup İşlemleri	
8	09-11-2026	Açık Kaynak İşletim Sistemi Editörleri	
	09-11-2026	ara sınav	
9	16-11-2026	Program Kurma ve Güncelleme	
10	23-11-2026	Kabuk İşlemleri	
11	30-11-2026	Çekirdek Yapısı	
12	07-12-2026	Dosya ve Dizin Paylaşımı	
13	14-12-2026	Kullanıcı Yetkilendirme	
14	21-12-2026	Paket Kurulumu ve Kabuk Programlama	

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
	30-01-2027	yıl sonu	

Değerlendirme

Bu dersin değerlendirmesi, kaynak kitaplar ve derste yürütülen tartışmalar esas alınarak hazırlanacak olan çoktan seçmeli bir vize ve bir final aracılığıyla yapılacaktır. Vizenin ortalamaya katkısı % 20, Uygulama %20, finalinki ise % 60'tır. Geçme notu 100 üzerinden 60'tır.

Örnek Sorular:

Soru 1: • Aşağıdakilerden hangisi Pardus'la birlikte kurulan web tarayıcı (browser) programıdır?

- Mozilla Firefox
- Netscape
- Internet Explorer
- Opera

Cevap: a

Kaynak Kitaplar:

1. Linux - Herkes İçin (Richard Petersen) Açık Kaynak İşletim Sistemleri Ders–Notları (Öğr. Gör. Emre Gürbüz)

Yardımcı Kaynaklar:

1. Linux - Herkes İçin (Richard Petersen) Açık Kaynak İşletim Sistemleri Ders–Notları (Öğr. Gör. Emre Gürbüz)

BP225 - OYUN PROGRAMLAMA

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Zuhal Koca

E-posta: zuhal.koca@gop.edu.tr

Dahili: 4525

Derslik / Oda

Dahili: 4525

Amaç:

Bu dersin amacı, öğrencilere oyun programlamanın temel kavramlarını, oyun geliştirme süreçlerini ve oyun motorlarının çalışma prensiplerini öğretmektir. Öğrencilerin oyun tasarımı, sahne oluşturma, oyun nesneleri, kullanıcı etkileşimi, fizik sistemleri, animasyon, ses, kullanıcı arayüzü ve temel yapay zekâ gibi konularda bilgi ve beceri kazanmaları amaçlanmaktadır.

Ders kapsamında öğrencilerin bir oyun motorunu kullanarak temel düzeyde 2B ve 3B oyunlar geliştirebilmeleri, programlama bilgilerini oyun geliştirme problemlerine uygulayabilmeleri ve tamamlanmış bir oyun projesi ortaya koyabilmeleri hedeflenmektedir.

Konu ve Kazanımlar:

1. Oyun Programlamaya Giriş
 - 1.1 Oyun programlama nedir? Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi
 - 1.2 Oyun türleri 2B ve 3B oyunlar
 - 1.3 Oyun geliştirme ekibi ve görevleri
 - 1.4 Oyun geliştirme yaşam döngüsü
 - 1.5 Güncel oyun geliştirme teknolojileri
2. Oyun Motorları ve Geliştirme Ortamı
 - 2.1 Oyun motoru nedir? Oyun motorlarının temel bileşenleri
 - 2.2 Unity, Unreal Engine ve diğer oyun motorlarına genel bakış
 - 2.3 Proje oluşturma Editör arayüzünün tanıtılması
 - 2.4 Proje ve dosya yapısı
 - 2.5 Sahne yönetiminin temelleri
3. Sahne ve Oyun Nesneleri
 - 3.1 Scene ve Game Object kavramı
 - 3.2 Component yapısı
 - 3.3 Transform bileşeni
 - 3.4 Position, Rotation ve Scale
 - 3.5 Koordinat sistemleri
 - 3.6 Oyun nesnelerinin sahneye yerleştirilmesi
 - 3.7 Parent-child ilişkileri
4. Oyun Programlamanın Temelleri
 - 4.1 Oyun programlamada değişkenler
 - 4.2 Veri türleri ve Operatörler
 - 4.3 Karar yapıları ve Döngüler
 - 4.4 Fonksiyonlar / metotlar
 - 4.5 Sınıf ve nesne kavramları
 - 4.6 Script oluşturma ve oyun nesnelere bağlama
5. Kullanıcı Girişleri ve Karakter Kontrolü
 - 5.1 Klavye girişleri ve Fare girişleri
 - 5.2 Input sistemi
 - 5.3 Oyuncu hareketlerinin programlanması
 - 5.4 Hız ve yön kavramları
 - 5.5 Karakter kontrolü
 - 5.6 Zıplama ve temel hareket mekanikleri
6. Fizik Sistemleri
 - 6.1 Oyun fiziği, Rigidbody, Collider, Yerçekimi
 - 6.2 Kuvvet uygulama, Çarpışma algılama
 - 6.3 Trigger kullanımı
 - 6.4 Fizik tabanlı hareketler
7. Kamera Sistemleri
 - 7.1 Kamera kavramı
 - 7.2 2B ve 3B kamera kullanımı
 - 7.3 Oyuncuyu takip eden kamera
 - 7.4 Kamera hareketleri ve Kamera sınırlandırmaları
 - 7.5 Birinci ve üçüncü şahıs kamera mantığına giriş

8. 2B Oyun Geliştirme
 - 8.1 Sprite kavramı ve Sprite Renderer
 - 8.2 2B sahne oluşturma
 - 8.3 Tilemap kavramı
 - 8.4 2B fizik sistemi ve 2B karakter kontrolü
 - 8.5 Platform oyunu mekanikleri
 - 8.6 Basit 2B oyun uygulaması
9. Animasyon Sistemleri
 - 9.1 Oyunlarda animasyon
 - 9.2 Animation ve Animator kavramları
 - 9.3 Animation Clip ve Animator Controller
 - 9.4 State ve Transition Kavramları
 - 9.5 Karakter animasyonları
 - 9.6 Idle, Walk, Run ve Jump durumları
 - 9.7 Animasyonların kod ile kontrol edilmesi
10. Kullanıcı Arayüzü ve Oyun Yönetimi
 - 10.1 Oyun kullanıcı arayüzü (UI), Canvas, Text Image, Button
 - 10.2 Menü sistemleri
 - 10.3 Skor sistemi
 - 10.4 Sağlık / can sistemi
 - 10.5 Game Over ekranı
 - 10.6 Pause ve Restart mekanizmaları
 - 10.7 Sahne geçişleri
11. Ses ve Görsel Efektler
 - 11.1 Oyunlarda ses kullanımı, Arka plan müziği, Ses efektleri
 - 11.2 Audio Source ve Audio Listener
 - 11.3 Particle System
 - 11.4 Patlama, ateş, duman ve benzeri efektler
 - 11.5 Oyuncu geri bildiriminin geliştirilmesi
12. Oyunlarda Yapay Zekâ
 - 12.1 Oyun yapay zekâsına giriş
 - 12.2 NPC kavramı
 - 12.3 Düşman davranışları
 - 12.4 Devriye (Patrol) ,Takip (Chase), Saldırı (Attack)
 - 12.5 Rastgele hareket ve Mesafe kontrolü
 - 12.6 Basit durum makineleri (Finite State Machine)
 - 12.7 Yol bulma kavramına giriş
13. Oyun Testi, Hata Ayıklama ve Optimizasyon
 - 13.1 Oyun testinin önemi
 - 13.2 Debug işlemleri ve Hata türleri
 - 13.3 Performans problemleri
 - 13.4 Kaynak kullanımının azaltılması
 - 13.5 Nesne sayısının yönetimi
 - 13.6 Temel optimizasyon yöntemleri
 - 13.7 Kullanıcı deneyiminin değerlendirilmesi
14. Oyun Projesinin Tamamlanması ve Sunumu

- 14.1 Oyun projesinin gözden geçirilmesi, Build ayarları ve Oyunun çalıştırılabilir hale getirilmesi
14.2 Projenin paketlenmesi, Oyun dokümantasyonu
14.3 Proje sunumları
14.4 Öğrenci oyunlarının değerlendirilmesi

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-23 Eylül	Oyun Programlamaya Giriş	PY1,PY2
2	28 Eylül-2 Ekim	Oyun Motorları ve Geliştirme Ortamı	PY1,PY2,PY3
3	5-9 Ekim	Sahne ve Oyun Nesneleri	PY3,PY14
4	12-16 Ekim	Oyun Programlamanın Temelleri	PY1,PY2,PY5,PY8
5	19-23 Ekim	Kullanıcı Girişleri ve Karakter Kontrolü	PY2,PY7
6	26-30 Ekim	Fizik Sistemleri	PY2,PY5,PY11
7	2-6 Kasım	Kamera Sistemleri	PY6,PY10,PY14
8	9-13 Kasım	2B Oyun Geliştirme	PY3,PY8,PY13
	14-21 Kasım	Ara Sınav	
9	23-27 Kasım	Animasyon Sistemleri+	PY6,PY8,PY11,PY14
10	30 Kasım-4 Aralık	Kullanıcı Arayüzü ve Oyun Yönetimi	PY7,PY9
11	7-11 Aralık	Ses ve Görsel Efektler	PY6,PY7,PY8,PY10, PY11
12	14-18 Aralık	Oyunlarda Yapay Zekâ	PY8,PY13
13	21-25 Aralık	Oyun Testi, Hata Ayıklama ve Optimizasyon	PY8,PY11
14	28 Aralık-1 Ocak	Oyun Projesinin Tamamlanması ve Sunumu	PY8,PY10
	2-16 Ocak	Dönem Sonu Sınavı	

Değerlendirme

Öğrenciler Gaziosmanpaşa Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği hükümlerine tabidir. Öğrenciler her ders için en az bir ara sınav bir dönem sonu sınavına girer. Ara sınavın%20' si, dönem sonu sınavının % 60'ı ve %20 Proje alınarak yapılan değerlendirme sonucunda başarısız olan öğrenciye bütünleme sınavı hakkı verilir. Ayrıca mezuniyet aşamasında bir dersten başarısız olduğu için mezun olamayan öğrencilere tek ders sınav hakkı tanınır.

Örnek Sorular:

Soru 1: Oyun motorunun temel görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Yalnızca oyun karakterlerini çizmek
B) Oyun geliştirmek için gerekli araç ve sistemleri bütünleşik olarak sunmak

- C) Sadece ses dosyalarını düzenlemek
D) Yalnızca veritabanı işlemlerini gerçekleştirmek

Cevap: B

Soru 2: Unity'de sahne içerisinde bulunan karakter, kamera, ışık gibi varlıkların genel adı nedir?

- A) GameObject
B) Project
C) Script Editor
D) Package

Cevap: A

Soru 3:

Oyun nesneleri arasındaki fiziksel çarpışma sınırlarını tanımlamak için aşağıdakilerden hangisi kullanılır?

- A) Collider
B) Camera
C) Canvas
D) Animator

Cevap: A

Soru 4: Unity'de kullanıcı arayüzü elemanlarının yerleştirilmesinde kullanılan temel yapı hangisidir?

- A) Rigidbody
B) Collider
C) Canvas
D) Transform

Cevap: C

Soru 5: Oyunlarda NPC neyi ifade eder?

- A) Network Programming Controller
B) Non-Player Character
C) New Player Component
D) Network Player Character

Cevap: B

Kaynak Kitaplar:

1. Robert Nystrom – Game Programming Patterns



2. Oyun tasarımı ve oyun geliştirme üzerine güncel çevrim içi eğitim materyalleri

Yardımcı Kaynaklar:

1. Öğretim elemanı tarafından hazırlanacak ders notları ve laboratuvar uygulama föyleri

BP243 - YAPAY ZEKANIN TEMELLERİ

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Zuhal Koca

E-posta: zuhal.koca@gop.edu.tr

Dahili: 4525

Derslik / Oda

Dahili: 4525

Amaç:

Bilgisayar Programcılığı öğrencilerine yapay zekânın temel kavramlarını, çalışma prensiplerini ve temel uygulama alanlarını öğretmektir. Ders kapsamında öğrencilerin problem çözme, arama algoritmaları, bilgi gösterimi, makine öğrenmesi, yapay sinir ağları, doğal dil işleme ve üretken yapay zekâ gibi temel konularda bilgi sahibi olmaları amaçlanmaktadır.

Ayrıca öğrencilerin Python gibi programlama araçlarından yararlanarak basit yapay zekâ uygulamaları geliştirmeleri ve yapay zekâ teknolojilerinin etik, güvenlik ve toplumsal etkilerini değerlendirebilmeleri hedeflenmektedir.

Konu ve Kazanımlar:

1. Yapay Zekâya Giriş
 - 1.1 Yapay zekâ nedir? Günlük hayatta yapay zekâ uygulamaları
 - 1.2 Yapay zekânın amaçları
 - 1.3 Yapay zekânın tarihsel gelişimi
 - 1.4 Dar yapay zekâ ve genel yapay zekâ
 - 1.5 Günlük hayatta yapay zekâ uygulamaları
2. Akıllı Ajanlar ve Çevreler
 - 2.1 Ajan kavramı
 - 2.2 Rasyonel ajan
 - 2.3 Ajan ve çevre ilişkisi
 - 2.4 PEAS modeli
 - 2.5 Ajan türleri
 - 2.6 Çevre türleri
3. Yapay Zekâda Problem Çözme
 - 3.1 Problem çözme ajanları
 - 3.2 Başlangıç durumu ve Hedef durum
 - 3.3 Durum uzayları
 - 3.4 Operatörler
 - 3.5 Yol ve maliyet kavramları ve 8-Puzzle gibi temel problem örnekleri
4. Bilgisiz Arama Algoritmaları
 - 4.1 Arama kavramı
 - 4.2 Breadth-First Search (BFS) Algoritması
 - 4.3 Depth-First Search (DFS) Algoritması
 - 4.4 BFS ve DFS karşılaştırması
 - 4.5 Python ile basit arama uygulamaları

5. Sezgisel Arama Yöntemleri
 - 5.1 Sezgisel (heuristic) yaklaşım
 - 5.2 Greedy Best-First Search A* algoritması
 - 5.3 A* algoritması
 - 5.4 Maliyet fonksiyonları
 - 5.5 En kısa yol problemleri
6. Bilgi Gösterimi ve Akıl Yürütme
 - 6.1 Bilgi nedir? Bilginin bilgisayarda gösterimi
 - 6.2 Önerme mantığı Kurallar
 - 6.3 Çıkarım mekanizmaları
 - 6.4 İleri ve geri zincirleme
7. Uzman Sistemler
 - 7.1 Uzman sistem kavramı ve Bilgi tabanı
 - 7.2 Çıkarım motoru
 - 7.3 Kullanıcı arayüzü
 - 7.4 Uzman sistemlerin kullanım alanları ve Basit kural tabanlı sistem geliştirme
8. Makine Öğrenmesine Giriş
 - 8.1 Yapay zekâ ve makine öğrenmesi ilişkisi
 - 8.2 Veri, özellik ve etiket kavramları
 - 8.3 Eğitim ve test verileri
 - 8.4 Denetimli ve Denetimsiz öğrenme
 - 8.5 Pekiştirmeli öğrenmeye giriş
9. Temel Makine Öğrenmesi Algoritmaları
 - 9.1 Sınıflandırma ve Regresyon
 - 9.2 K-En Yakın Komşu (KNN) , Karar ağaçları ve Kümeleme Kavramları
10. Yapay Sinir Ağları
 - 10.1 Biyolojik nöron ve Yapay nöron modeli
 - 10.2 Girdi, ağırlık ve çıktı
 - 10.3 Aktivasyon fonksiyonları
 - 10.4 Perceptron Kavramı
 - 10.5 Çok katmanlı yapay sinir ağları
 - 10.6 Eğitim sürecinin temel mantığı
11. Derin Öğrenme ve Bilgisayarlı Görü
 - 11.1 Derin öğrenme kavramı
 - 11.2 Yapay sinir ağları ve derin öğrenme ilişkisi
 - 11.3 CNN'e (Evrişimsel Sinir Ağı - Convolutional Neural Network) giriş
 - 11.4 Görüntü sınıflandırma
 - 11.5 Nesne tanıma ve Yüz tanıma
 - 11.6 Günlük hayattan bilgisayarlı görü örnekleri
12. Doğal Dil İşleme
 - 12.1 Natural Language Processing (NLP)
 - 12.2 Metinlerin bilgisayarda temsil edilmesi
 - 12.3 Tokenization
 - 12.4 Metin sınıflandırma

- 12.5 Duygu analizi ve Makine çevirisi
- 12.6 Soru-cevap sistemleri ve Sohbet robotları

13. Üretken Yapay Zekâ ve Büyük Dil Modelleri

- 13.1 Üretken yapay zekâ nedir? Generative AI kavramı
- 13.2 Büyük Dil Modelleri (LLM)
- 13.3 Transformer mimarisine kavramsal giriş
- 13.4 Prompt kavramı ve Prompt engineering
- 13.5 Metin, görüntü ve kod üreten yapay zekâ sistemleri
- 13.6 Yapay zekâ çıktılarının doğrulanması ve Halüsinasyon kavramı

14. Yapay Zekâ Etiği ve Genel Değerlendirme

- 14.1 Yapay zekâ etiği , Algoritmik önyargı, Veri gizliliği, Kişisel verilerin korunması
- 14.2 Güvenilir yapay zekâ Yapay zekâ ve telif hakları
- 14.3 Yapay zekânın meslekler üzerindeki etkileri Sorumlu yapay zekâ kullanımı

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-25 Eylül	Yapay Zekâya Giriş	PY1,PY2,PY6,PY9
2	28 Eylül-2 Ekim	Akıllı Ajanlar ve Çevreler	PY1,PY2,PY6
3	5-9 Ekim	Yapay Zekâda Problem Çözme	PY2,PY3,PY7
4	12-16 Ekim	Bilgisiz Arama Algoritma	PY1,PY6,PY8
5	19-23 Ekim	Sezgisel Arama Yöntemleri	PY1,PY3,PY9
6	26-30 Ekim	Bilgi Gösterimi ve Akıl Yürütme	PY4,PY6,PY10
7	2-6 Kasım	Uzman Sistemler	PY1,PY2,PY9
8	9-13 Kasım	Makine Öğrenmesine Giriş	PY6,PY8,PY9,PY10, PY14
9	23-27 Kasım	Temel Makine Öğrenmesi Algoritmaları	PY11,PY13,PY14
10	30 Kasım- 4 Aralık	Yapay Sinir Ağları	PY1,PY3,PY6
11	7- 11 Aralık	Derin Öğrenme ve Bilgisayarlı Görü	PY1,PY6,PY10
12	14- 11 Aralık	Doğal Dil İşleme	PY10,PY11,PY12,PY 13
13	21- 25 Aralık	Üretken Yapay Zekâ ve Büyük Dil Modelleri	PY6,PY10,PY11
14	28 Aralık- 1 Ocak	Yapay Zekâ Etiği ve Genel Değerlendirme	PY1,PY5,PY10

Değerlendirme

Öğrenciler Gaziosmanpaşa Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği hükümlerine tabidir. Öğrenciler her ders için en az bir ara sınav bir dönem sonu sınavına girer. Ara sınavın %20'ı, dönem sonu sınavının % 60'ı ve Ödev'in %20 si alınarak yapılan değerlendirme sonucunda başarısız olan öğrenciye bütünleme sınavı hakkı verilir. Ayrıca mezuniyet aşamasında bir

Örnek Sorular:

Soru 1: Aşağıdakilerden hangisiYapay zeka'nın kullanım amaçlarından değildir?

- a)İnsan davranışlarını tsklit edebilen akıllı makineler yaratmak
- b)Karmaşık problemleri çözmek, günlük işleri otomatikleştirmek
- c)Zamandan ve insan gücünün aşırı kullanımından sakınmak
- d)Eğitilmiş insan zeka'sını makine öğretisine dönüştürmek

Cevap: d

Soru 2: Yapay Zeka'nın alanları nelerdir?

Cevap:

Makine Öğrenimi, Derin Öğrenme, Sinir Ağı , Uzman Sistem, Bulanık Mantık , Doğal Dil İşleme ,Robotik , Konuşma Tanı ma.

Soru 3: Aşağıdakilerden hangisiYapay Zeka'nın makine öğrenim türlerinden değildir?

- a) Hedef b) Öğretme c) Model d) Öğrenme

Cevap: b

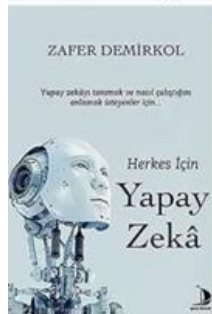
Kaynak Kitaplar:

1. Stuart Russell & Peter Norvig – Artificial Intelligence: A Modern Approach

2.



3.

**Yardımcı Kaynaklar:**

1. Yapay zekâ ve makine öğrenmesine yönelik güncel akademik ders notları

2. Python ve Scikit-learn uygulama dokümanları

BP245 - VERİ MADENCİLİĞİ

Dersi Veren Öğretim Elemanları:

Öğr. Gör. Bilal İNAN

E-posta: bilal.inan@gop.edu.tr

Dahili: 4557

Ofis Saati Cuma 9:15-10:15

Derslik / Oda Dahili: 4557

Ders Günleri ve Saatleri:

Gün	Başlangıç	Bitiş	Derslik
Cuma	14:15	17:00	TLAB

Amaç:

Dersin amacı Büyük ölçekli veriler arasından bilgiye ulaşma, bilgiyi madenleme işi ile anlamlı sonuçlar çıkarmak. Temelde büyük veri yığınları içerisinde gelecekle ilgili tahminde bulunabilmemizi sağlayabilecek bağıntıların çeşitli algoritmik yöntemlerle aranmasıdır.

Konu ve Kazanımlar:

1.

1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Veri Madenciliğine Giriş	
2	28-09-2026	Veri Madenciliği Kavramları ve Veri Önişleme Teknikleri	
3	05-10-2026	Python kütüphaneleri (Pandas, Numpy, Seaborn, Matplotlib)	
4	12-10-2026	Veri İndirgeme ve Veri Ayırıklaştırma	
5	19-10-2026	Karar Ağaçları ve Kuralları	
6	26-10-2026	Rassal Orman Algoritması, Topluluk öğrenme yöntemleri, Torbalama, Yükseltme	
7	02-11-2026	Sınıflamada İstatistiksel Metotlar, Naive Bayes Sınıflayıcı	
8	09-11-2026	Doğrusal, Lojistik Regresyon, K en yakın komşu	

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
8	09-11-2026	yöntemleri	
9	16-11-2026	Destek Vektör Makineleri	
10	23-11-2026	Yapay Sinir Ağları ve Derin Öğrenme Temelleri	
11	30-11-2026	Kümeleme Metodları: K-Means Alg. ve Hiyerarşik Kümeleme	
12	07-12-2026	Birliktelik Kuralları, Market Sepeti Analizi, Apriori Algoritması	
13	14-12-2026	Metin Madenciliği	
14	21-12-2026	Metin Madenciliği	

Değerlendirme Vize %40
Final %60

Örnek Sorular:

Kaynak Kitaplar:

- 1- Data Mining, J. Han – M. Kamber, Morgan-Kaufman, Academic Press, 2001, ISBN: 1-55860-901-6
- 2- Pattern Classification, 2nd ed., John Wiley and Sons, 2001, Duda R. O., Hart P. E., and Stork D. G.
- 3- Statistical pattern recognition, Oxford University Press Inc., 1999, Webb A.

BP202 - İNTERNET PROGRAMCILIĞI II

Derslik / Oda Dahili: 4557

Amaç:

Bu ders ile öğrenci; İnternet ortamında çalışabilen açık kaynak kodlu programlar yazma yeterlikleri kazandırılacaktır.

Konu ve Kazanımlar:

- 1.1

Haftalık Plan

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
1	21-09-2026	Uygulama Yazılımlarını Kurulumu ve Testi	
2	28-09-2026	Değişkenler ve Sabitler, Operatörler	
3	05-10-2026	Karar Kontrol Yapıları	
4	12-10-2026	Döngü Kontrol Yapıları	

Hafta	Tarih	Konu	İlgili PY
5	19-10-2026	Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar	
6	26-10-2026	Hazır Fonksiyonlar	
7	02-11-2026	Diziler ve Nesneler	
8	09-11-2026	Dosyalama İşlemleri	
9	16-11-2026	WEB Form Uygulamaları	
10	23-11-2026	Sayfalar Arası Veri Aktarım Yöntemleri	
11	30-11-2026	Veritabanı İşlemleri-1	
12	07-12-2026	Veritabanı İşlemleri-2	
13	14-12-2026	XML ve WEB servisleri -1	
14	21-12-2026	XML ve WEB servisleri -2	

Değerlendirme

Vize %40
Final %60

Örnek Sorular:**Kaynak Kitaplar:**

1. İnternet Programcılığı 1, Ebubekir Yaşar, Turgut Özseven, Murathan Yayınevi, 2009