

**Meslek Yüksekokulu / Bilgisayar Programcılığı Programı**  
**2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı**  
**YÖNLENDİRİLMİŞ ÇALIŞMA II**  
**Syllabus**

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
YÖNLENDİRİLMİŞ ÇALIŞMA II	BPR2214606	Bahar Dönemi	4+0	4	4
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Ön Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Öğrencinin eğitim hayatı boyunca görmüş olduğu derslerin etkili şekilde bir proje geliştirme başlığı altında kullanıp uygulaması amaçlanmaktadır.				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders; Dersin Amacı ve Ders Hakkında Genel Bilgilendirmeler,Çalışma alanları ile ilgili plan, hazırlık, yazım ve anlatım çalışmalarında bulunma,Proje Konularının Seçimi (web, mobil, görüntü işleme, oyun geliştirme, veri bilimi vb projeler ),Projeleride Kullanılacak Teknolojilerin Program Kurulumlarının Yapılması,Projelerin Ana Mimarilerinin Hazırlanması,Projelerde Kullanılacak Veritabanlarının Hazırlanması,Projelerin Tasarımlarının Kodlanması,Projelerin Kullanıcı Yönetim Modülünün Hazırlanması ,Projenin Ana Modülünün Kodlanması,Projelerin Detay Modülünün Kodlanması,Projelerin Fonksiyonel Testlerinin Yapılması ,Projelerin Canlıya Alınması,Öğrenci Sunumları,Öğrenci Sunumları; konularını içermektedir.				
<b>Dersin Öğrenme Kazanımları</b>			<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>	
Projelerin ana mimarilerini hazırlar.			11, 12, 14, 2, 6	A, E, F	
Projelerde kullanılacak veritabanlarını hazırlar.			11, 12, 2, 8, 9	A, E, H	
Uygulama projelerinin tasarımlarını kodlar.			10, 12, 14, 16, 2, 6	A, E, F	
Kullanıcı yönetim modülünü hazırlar.			11, 12, 14, 16, 2, 6	F, G	
Projelerin fonksiyonel testlerini yapar			11, 12, 2, 6	A, E, F	
Yazılım geliştirme yaşam döngüsünü tanımlar			11, 12, 2, 6	A, E	
<b>Öğretim Yöntemleri</b>	10: Tartışma Yöntemi, 11: Gösterip Yapma Yöntemi, 12: Problem Çözme Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
<b>Ölçme Yöntemleri</b>	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, G: Kısa Sınav, H: Performans Görevi				
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
1	Dersin Amacı ve Ders Hakkında Genel Bilgilendirmeler				
2	Çalışma alanları ile ilgili plan, hazırlık, yazım ve anlatım çalışmalarında bulunma				
3	Proje Konularının Seçimi (web, mobil, görüntü işleme, oyun geliştirme, veri bilimi vb projeler )				
4	Projeleride Kullanılacak Teknolojilerin Program Kurulumlarının Yapılması				
5	Projelerin Ana Mimarilerinin Hazırlanması				
6	Projelerde Kullanılacak Veritabanlarının Hazırlanması				
7	Projelerin Tasarımlarının Kodlanması				
8	Projelerin Kullanıcı Yönetim Modülünün Hazırlanması				
9	Projenin Ana Modülünün Kodlanması				
10	Projelerin Detay Modülünün Kodlanması				
11	Projelerin Fonksiyonel Testlerinin Yapılması				
12	Projelerin Canlıya Alınması				
13	Öğrenci Sunumları				
14	Öğrenci Sunumları				
<b>Değerlendirme Yöntemleri</b>		<b>Sınava Katkısı</b>			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

<b>Kaynaklar</b>	