

İşık Üniversitesi
Meslek Yüksekokulu
Bilgisayar Programcılığı Programı

DERS PROGRAMI

| 1. Yıl | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|--------------------------------|---|---|---|---|-----------|-----------------------------|----------------------------------|---|---|---|---|-----------|
| I. Yarıyıl | | | | | | | II. Yarıyıl | | | | | | |
| Kodu | Dersin Adı | T | U | L | K | AKTS | Kodu | Dersin Adı | T | U | L | K | AKTS |
| TÜRK 1201 | Türkçe I | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | TÜRK 1202 | Türkçe II | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 |
| ENGL1301 | Başlangıç Seviyesi İngilizce I | 3 | 0 | 0 | 3 | 4 | ENGL 1302 | Başlangıç Seviyesi İngilizce II | 3 | 0 | 0 | 3 | 4 |
| BİLP 1111 | Algoritma Programlama | 2 | 0 | 1 | 3 | 5 | BİLP 1124 | Veri Tabanı II | 2 | 0 | 1 | 3 | 5 |
| BİLP 1112 | Yazılım Kurulumu ve Yönetimi | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 | BİLP 1121 | Nesnelerin İnterneti | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 |
| BİLP 1113 | Ağ Temelleri | 2 | 0 | 1 | 3 | 5 | BİLP 1122 | Web ve İnternet Programcılığı I | 1 | 0 | 2 | 3 | 5 |
| TILA 1212 | Genel Matematik | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 | BİLP 1123 | Görsel Programlama I | 0 | 0 | 3 | 3 | 5 |
| BİLP1114 | Veri Tabanı I | 2 | 0 | 1 | 3 | 5 | İSAG 1401 | İş Sağlığı ve Güvenliğine Giriş | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| Toplam Dönem Kredisi | | | | | | 30 | Toplam Dönem Kredisi | | | | | | 30 |
| 2. Yıl | | | | | | | | | | | | | |
| I. Yarıyıl | | | | | | | II. Yarıyıl | | | | | | |
| Kodu | Dersin Adı | T | U | L | K | AKTS | Kodu | Dersin Adı | T | U | L | K | AKTS |
| TARH1101 | Türkiye Cumhuriyeti Tarihi I | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | TARH1102 | Türkiye Cumhuriyeti Tarihi II | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 |
| BİLP 2131 | Nesne Tabanlı Programlama I | 0 | 0 | 3 | 3 | 5 | BİLP 2141 | Sistem Analizi ve Tasarımı | 3 | 0 | 0 | 3 | 4 |
| BİLP 2132 | Bilgisayar Donanımı | 3 | 0 | 0 | 3 | 4 | BİLP 2142 | Nesne Tabanlı Programlama II | 2 | 0 | 1 | 3 | 5 |
| BİLP 2133 | Görsel Programlama II | 0 | 0 | 3 | 3 | 5 | BİLP 2143 | Web ve İnternet Programcılığı II | 0 | 0 | 3 | 3 | 4 |
| BİLP 2134 | Açık Kaynak İşletim Sistemleri | 2 | 0 | 0 | 3 | 4 | BİLP 2144 | Yazılım Mimarileri | 3 | 0 | 0 | 3 | 4 |
| BİLP2909 | Sektör Stajı | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | BİLP D2-II | Alan Seçmeli | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP D2-I | Alan Seçmeli | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 | BİLP F-II | Genel Seçmeli | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP F-I | Genel Seçmeli | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 | | | | | | | |
| Toplam Dönem Kredisi | | | | | | 31 | Toplam Dönem Kredisi | | | | | | 29 |
| Toplam AKTS: 120 | | | | | | | | | | | | | |

| BİLP D2-I/II ALAN SEÇMELİ DERSLER | | | | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|---|---|---|---|------|
| | Dersin Adı | T | U | L | K | AKTS |
| BİLP2151 | Yazılım Geliştirmek için Matematik | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| İLP2152 | Mobil Programlama | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2153 | Java Programlama | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2154 | Proje Yönetimi | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2155 | İçerik Yönetim Sistemleri | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2156 | Bilişim Hukuku | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2157 | Yapay Zekaya Giriş | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2158 | Robotik Kodlama | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2159 | Kriptoloji ve Bilgi Güvenliği | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| BİLP2161 | Ofis Yazılımları | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |

| BİLP F-I/II GENEL SEÇMELİ DERSLER | | | | | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|---|---|---|---|------|
| | Dersin Adı | T | U | L | K | AKTS |
| İSAG2431 | Ergonomi | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| AHİZ2233 | İlkyardım | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| OPİS2203 | İşletmeye Giriş | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| İSAG1421 | Sunum Teknikleri | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| OPİS2251 | Girişimcilik | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| İSAG1414 | Çalışma Psikolojisi | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| TIDO2233 | Tıbbi Deontoloji | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2151 | İç Mekan ve Açık Hava Grafik Tasarımı | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| MİRE2152 | Bilgisayarla Görüntü İşleme | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2161 | Hareketli Grafik Tasarım | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| RATE2151 | Dünya Sineması | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| RATE2152 | Toplum ve Kültür | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2153 | Desen | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2156 | Sürelî Yayın Tasarımı | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2157 | Baskı Resim | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2154 | Dijital İllüstrasyon | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| OPİS2254 | Moda ve Estetik | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| İSAG1412 | Yönetim ve Organizasyon | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| GRAF2155 | Animasyon Teknikleri | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| İYAR2253 | Güvenli İleri Sürüş Teknikleri | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| MOTA2162 | Sosyal Sorumluluk Projesi | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| TSLA1101 | Temel Türk İşaret Dili | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| RATE2154 | Türk Sinema Tarihi | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| RATE2153 | Belgesel Kültürü | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| TIGÖ2251 | Tıp Fotoğrafçılığı | 3 | 0 | 0 | 3 | 5 |

BÖLÜM DERSLERİ

ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA

Algoritma. Akış diyagramı. Programlama araçları. Değişkenler ve sabit. Giriş-Çıkış işlemleri. Operatörler. Karar yapıları. Döngü kontrolleri. Tek boyutlu diziler. Çok boyutlu diziler. Değer döndürmeyen alt programlar. Değer döndüren alt programlar.

YAZILIM KURULUMU VE YÖNETİMİ

İşletim sistemleri. İşletim sistemi kurulumu. Sistem özellikleri. Denetim masası. Grup ilkeleri. İşletim sistemini çoğaltmak. Güvenlik yazılımları. Ofis yazılımları. Diğer uygulama yazılımları.

AĞ TEMELLERİ

Bilgisayar ağları. Ağ kabloları. Ağ adresleme. Paylaşım ve güvenlik. Ağ çevre birimleri. Web sitesi ağ/trafik güvenlik ayarları.

VERİ TABANI I

Veri tabanı ihtiyaç analizi. Normalizasyon veri tabanı araçlarının kurulumu. Tabloları oluşturma ve özelliklerini belirleme. Sorgu oluşturma ve çeşitlerini kullanma. İlişkili tablolar ile sorgu hazırlama. DML sorguları. Kullanıcı sorguları. Görünüm sorguları. Tetikleyici sorguları. Alt program sorguları. Transaction işlemleri. İndeks sorguları.

VERİ TABANI II

İhtiyaç analizinin yapılabilmesi ve bu analiz doğrultusunda gerekli veri tabanının tasarlanması, oluşturulması. Sorgulama işlemleri. Veri tabanı yönetimsel fonksiyonlarının kullanılabilmesi.

NESNELERİN İNTERNETİ

Nesnelerin interneti, makineler arası iletişim ile nesnelerin internetinin farkları, IoT haberleşme teknolojileri ve uygulamaları, IoT haberleşme protokolleri ve uygulamaları, IoT ve büyük veri, Proje sunumlarını kapsamaktadır.

WEB VE İNTERNET PROGRAMCILIĞI I

İnternetin yapısını öğrenerek ve güncel web programlama tekniklerini kullanarak karşılaşılan/gözlemlenen problemlere ve oluşabilecek taleplere uygun web tabanlı çözümler üretme yeteneği kazandırır. Html kontrolleri, Css ve Bootstrap, Javascript temelleri, yazılım mimarileri, tasarım desenleri, nesneye dayalı programlama ilkeleri, entity framework ve linq

konuları ele alınarak bu konular doğrultusunda ASP.NET MVC 5 uygulamaları geliştirilir, ileri seviye ASP.NET MVC uygulamaları için temel oluşturulur.

GÖRSEL PROGRAMLAMA I

Görsel programlama editörü kurma ve ayarlarını yapma. C# Programlama Dili. Değişkenler. Veri türleri. Operatörler. Karar ve kontrol yapıları. Diziler. Fonksiyonlar. Formlar ile çalışmak. Temel uygulamalar geliştirmek.

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA I

Dersin içeriğini Java Platformu ve Bileşenleri, Java Diline Giriş, String Sınıfı, Main Denetimi, JAVA'da değişkenler, Temel Veri Tipleri, Program Akış Denetimi ve Operatörler, Döngüler, Diziler, Sınıf ve Nesne Kavramı, Paketler, Metotlar, Erişim Denetimi, Nesneye Dayalı Programlamanın Temel İlkeleri (Kapsülleme-Encapsulation, Kalıtım-Inheritance, Çok biçimlilik-Polymorphism, Arayüzler-Interfaces, Dahili Sınıflar) konuları oluşturmaktadır.

BİLGİSAYAR DONANIMI

Statik (Durgun) elektriğe karşı önlemler. Donanım malzemelerinin özellikleri. Bilgisayar kasasının güç gereksinimi. Ana Kart. İşlemci ve bellek birimleri. Disk sürücüler. Donanım kartları. Çevre birimleri. BIOS. Hata mesajları.

GÖRSEL PROGRAMLAMA II

Yerel veri tabanına giriş. C# ile ara yüz oluşturma. Verileri listeleme, işleme ve bağlantılar oluşturma. Uzak veri tabanına giriş. Verileri listeleme, işleme ve bağlantılar oluşturma. Basit sorgular yapmak. İstatistiksel sorgular yapmak. Veritabanı grafiği oluşturma. Veritabanı raporlaması. Veritabanı kurulum seti hazırlamak. Program kurulum seti hazırlamak.

AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMLERİ

Temel işletim sistemi kavramları. İşletim sisteminin yapısı. İşletim sistemi kurmak. İşletim sistemi yönetimsel araçları kullanmak. İşletim sistemi yardımcı programları kurmak. Erişim denetimi. Ağ ayarları. Sunucu işletim sistemleri.

SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI

Genel sistem teorisi. Bilgi sistemleri. Fizibilite. İş akış diyagramları. Veri akış diyagramları. Karar tabloları. Karar ağaçları.

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA II

Dersin içeriğini Java ile masaüstü programlama yapabilmek amaçlı JavaFX teknolojisinin tanınması, Eclipse platformunun tanınması, Scene Builder programının tanınması, JavaFX kütüphanesinde bulunan sınıfların ve kontrollerin nasıl çalıştığının anlaşılması oluşturmaktadır.

SUNUCU İŞLETİM SİSTEMİ

İşletim sistemi hakkında genel bir tanım. İşletim sistemi mimarisi. İşletim sistemi yazılım araçları. Açık kaynak kodlu işletim sistemleri. Windows tabanlı işletim sistemleri. Linux tabanlı işletim sistemleri. İşletim sistemlerinin kurulum mantığı. Sanal sunucu kurulumu.

WEB VE İNTERNET PROGRAMCILIĞI II

ASP.NET MVC ile ileri seviye uygulama geliştirme ve yönetimi için gerekli konuları içermektedir. Bu kapsamda dersin içeriğini Controller ve Action metotlarının ayrıntılı kullanımı, JQuery ve Ajax işlemleri, Asenkron Action metotlar, Routing, Area, Filters, Helpers, ASP.NET Web Api, Windows Azure gibi konular oluşturmaktadır. Dersin sonunda ise bir proje için test ve deploy süreçleri ele alınır.

GÖRSEL PROGRAMLAMA III

İleri seviyede gelişmiş uygulamalar programlamak. Uygulamalarda kütüphane kullanımı. Farklı uygulamalar ile veri aktarımı. İletişim uygulamaları. Birden çok katmanlı uygulamalar.

YAZILIM MİMARİLERİ

Yazılım mimarisi ve yazılım geliştirme modelleri. Uygun yazılım tasarlama ve programlama. Yazılım test araçları. Yazılım bakımı, onarımı ve sürekliliğin tasarlanması.

ALAN SEÇMELİ DERSLER

YAZILIM GELİŞTİRMEK İÇİN MATEMATİK

Yazılım için fonksiyon, denklem, türev mantığını kavrayabilme. Sayısal veri ve bilgi içeren problemleri tanımlayabilme, anlayabilme ve çözebilme. Matris ve matris işlemleri. Çokgenler, açılar, çember ve dairede geometrik uygulamalar. Geometrik cisimler. Koordinat sistemleri

MOBİL PROGRAMLAMA

Mobil işletim sistemleri. Mobil programlamaya giriş. Mobil programlama platformları ve kurulumu. Dosya yönetimi. Veritabanı yönetimi. İnternet erişimi ve arka plan işlemleri ile konum yönetimi. Sensör kullanımı. Arayüz tasarımları. Uygulamanın yayınlanma aşamaları.

JAVA PROGRAMLAMA

Java'ya genel bakış. Java programlama dilinde kullanılan kontrol ve döngü komutları. Java programlama dilinde dizi yapısı ve kullanımı. Metot ve sınıflar. Kalıtım, soyutlama ve çok biçimlilik. Paketler ve arabirimler. Form tabanlı uygulama geliştirme. Menü tasarımı ve tasarım desenleri

PROJE YÖNETİMİ

Proje yönetimi. Proje yönetimi özellikleri ve faydaları. Proje yönetiminde görünmez tehlikeler. Proje yönetimi süreci. Proje planlaması aşamaları ve önemi. Farklı planlama yaklaşımları. Zaman - maliyet tahmin yöntemleri. Proje sürecinde ekiplerin hazırlanması. Proje yaşam döngüsü. Projenin risk ve kalite yönetimi.

İÇERİK YÖNETİM SİSTEMLERİ

İçerik yönetim sistemleri ve avantajları. Yerel sunucu ve hazır paket site kurulumları. Site içerik oluşturabilme, eklenti ve bileşenler. Site yönetimi. Site yayına alınabilmesi için domain ve hosting kullanımı. cPanel/ Plesk hakkında temel bilgi.

BİLİŞİM HUKUKU

Bilişim hukukunun temel kavramları. Bilgisayar etiği. Bilişim suçları ve işleme biçimleri. Mevzuat ve bilişim güvenliğine ait yönetmelikler. Kişisel verilerin korunması. Ulusal ve uluslararası bilişim hukuku düzenlemeleri.

YAPAY ZEKÂYA GİRİŞ

Yapay zekâya giriş. Yapay zekâ kullanarak problem çözme. Makine öğrenmesi, derin öğrenme gibi teknikler/algortmalar hakkında temel bilgiler. Yapay Zekâ Programlama Dilleri. Yapay Zekâ Uygulamaları.

ROBOTİK KODLAMA

Robotiğe giriş, tanımlar ve genel bilgiler. Elektrik, elektronik ve devre elemanları. Robot kontrolü ve kontrol yapıları. Sensörler ve algılayıcılar ile uygulamalar. Dc, Servo ve Step motor uygulamaları. Robot Projesi

KRİPTOLOJİ VE BİLGİ GÜVENLİĞİ

Kriptoloji ve kriptoloji çeşitleri. Verileri gizleme yöntemleri: şifreleme yöntemleri, Şifreleme yöntemlerinin temelleri ve çeşitleri. Simetrik ve asimetrik şifreleme yöntemleri. Bilgi ve bilgi güvenliği unsurları. Güvenlik sağlama yöntemleri, Casus yazılımlar, Kötücül yazılımlar ve türleri

OFİS YAZILIMLARI

Belge işlemleri, Biçimlendirme işlemleri. Belge denetimi. Yazdırma. Tablo işlemleri- Nesne işlemleri. Gelişmiş özellikler. Makrolar. Özelleştirme. Çalışma alanı. Veri girişi. Biçimlendirme işlemleri. Formüller. Fonksiyonlar. Grafik işlemleri. Veri analizi. Yazdırma. Makrolar. Özelleştirme çalışma alanı. Slayt işlemleri. Tasarım slayt nesneleri. Gösteri ayarları. Yazdırma. Özelleştirme internet kavramları e-posta işlemleri.

ÇALIŞMA PSİKOLOJİSİ

İş yaşamı ve psikoloji. Bireysel farklar, davranış, performans ve ölçümü. Motivasyon, iş tatmini, çalışma ortamı, örgütsel bağlılık ve örgüt kültürü. Yönetim uygulamaları ve örgütsel yapının çalışan psikolojisine etkileri. İşyerinde stres, motivasyon, değişim, çatışma, taciz, bezdiri. Psikososyal risk etmenlerinin çalışan sağlığına etkileri ve bu etmenlerin kontrolünde iş psikoloğunun ve işyeri hekiminin rolü.

SUNUM TEKNİKLERİ

Sunum teknikleri hakkında genel bilgi. Etkili sunumun önemi ve temel ilkeleri, sunum becerileri eğitimi. Sunumun planlanması ve sunuma hazırlık. Etkili iletişim, beden dili. Görsel-ışitsel araçlar. Sunum dokümanının hazırlanması ve sunumu. Rapor/ödev hazırlanması ve sunumu. Zaman yönetimi. Etkileşimli sunum teknikleri. Bireysel veya grup sunumları.

TIBBİ DEONTOLOJİ

Tıbbi deontolojinin tanımı ve etik kavramı, deontolojinin tarihi gelişimi ve amaçları, ahlak ve ahlaki değerler. Etik ve deontolojiyi etkileyen unsurlar. Mesleki etik ve mesleki değerler, değerler çatışması. Türkiye’de sağlık ile ilgili kurum ve kuruluşlar. Sağlık ile ilgili uluslararası örgütler, dünya sağlık örgütü. Tıbbi araştırmalarda etik, tıbbi kayıt tutmada etik kuralları uygulama.

İÇ MEKAN VE AÇIK HAVA GRAFİK TASARIMI

Grafik tasarım ve görsel iletişimin iç mekan, açık hava ve şehir grafiği uygulamaları. Tasarım, malzeme ve temel baskı-üretim süreçleri. Fuar, market, vitrin ve diğer alanlarda satış, tanıtım ve sergi amaçlı unsurlar.

BİLGİSAYARLA GÖRÜNTÜ İŞLEME

Görsel sunum hazırlama süreçleri, bu süreçlerde bilgisayar yazılımlarının önemi. Yaygın kullanılan yazılımlarda görsel işlemler. Mimari sunum uygulamaları. İki boyutlu çizimlerde renklendirme uygulamaları. Üç boyutlu modeller üzerindeki uygulamalar. Mekan fotoğrafları üzerinde çalışmalar.

İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİNE GİRİŞ

İş sağlığı ve güvenliğinin temel ilkeleri ve uygulamaları. Güvenlik kültürü. Risk ve tehlike Risk faktörleri. İş kazaları İş Hastalıkları. Temel risk analizi ve önlemler.

HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

Hareketli görüntü tasarımı. Hareket ve zaman kavramları. Hareketli grafiklerin oluşturulmasında temel yaklaşımlar. Video, ses ve grafik kaynaklı malzemeleri bir araya getirme, kompozisyonlar yaratma.

DÜNYA SİNEMASI

Dünya sinemasının tarihindeki filmlerin ve yönetmenlerinin incelenmesi. Sinemanın tarihi. Sinema akımlarını ve bu akımlara yön veren sinemacılar. Sinemanın tarihi süreçte gelişimi. Tarihi perspektifle günümüz sinemasının yorumlanması. Gelecekte sinemaya yön verecek akımlar.

TOPLUM VE KÜLTÜR

Kitle iletişim araçları ulaştıkları geniş kitleler üzerinde algısal dönüşüm veya var olan algının devamlılığına dönük etkileri. Toplum ve kültürlerin farklılıkları. Gündelik yaşam, kimlikler, ırkçılık, cinsiyet, şehir ve modernite.

DESEN

Farklı objelerin yapısal özellikleri ve çizimleri. Çizgi, biçim, ton değerleri ile model çizimleri gibi konuların değişik kompozisyon çalışmaları içinde uygulamalı olarak incelenmesi. Göz-beyin-el ilişkilerinin güçlendirerek değişik alanlarda kullanılacak akademik desen bilgisinin ve yaratma yeteneğinin geliştirilmesine yönelik çalışmalar. Natürmort kurgusu içinde doğadan desen çalışmaları.

SÜRELİ YAYIN TASARIMI

Dergi, kitap, gazete gibi yayın tasarımında kuram ve uygulamalar. Süreli yayın basım süreci. Bilgisayar yazılımlarını kullanarak sayfa tasarımı.

BASKİRESİM

Baskıresim teknikleri ve örneklerinin incelenmesi. Taslaklarından hareketle yüksek ve çukur baskı uygulamaları.

MODA VE ESTETİK

Tema bulma. Tasarım oluşturma. Üretim tipleri. Renk efektleri. Modaya bağlı trendler. Renk malzeme ilişkisi. Ölçü alma. Ölçü ve oranın önemi.

İLK YARDIM

İlk yardımın amaçları ve uygulamaları. Hava yolunun tıkanması ve tedavisi. Suda boğulmada ilk yardım. Hayvan ısırıkları ve tedavi. Zehirlenmeler. Yara bakımı. Hasta nakli. Yanıklar. Yüz bölgesi yaralanmaları. Kırıklar.

YÖNETİM VE ORGANİZASYON

Yönetim, yöneticilik ve karar verme. Yöneticilik ve planlama. Amaçlara göre yönetim. Klasik organizasyon teorisi, Neo-klasik organizasyon teorisi. Sistem yaklaşımı. Durumsallık yaklaşımı. Toplam kalite yönetimi, müşteri tatmini.

GÜVENLİ İLERİ SÜRÜŞ TEKNİKLERİ

Genel trafik bilgisi. Araç içi aktif ve pasif güvenlik sistemleri. Lastik basınçlarının kontrolü. Geçiş üstünlüğüne sahip olan araçların acil sürüş teknikler kapsamında karşılaşılabilecekleri kaza senaryoları. Dar sokak ve kalabalık bölgelerde araç kullanma. Asfalt ve toprak alanda sürüş.

ANİMASYON TEKNİKLERİ

Animasyon ve tarihsel gelişimi. Üretim tekniği ve zamanlama bilgisi. Bir fikrin, senaryodan postprodüksiyona kadar geçen süreç ve sonrasında kısa film olarak işlenmesi ve uygulanması.

SOSYAL SORUMLULUK PROJESİ

Sosyal sorumluluk ve toplumsal duyarlılık olguları. Bireysel ve toplumsal sorumluluk geliştirme. İşbirliği, dayanışma ve etkili iletişim becerileri. Uygulama projelerinin değerlendirilmesi.

TEMEL TÜRK İŞARET DİLİ

Türk işaret dili ve parmak alfabesi. Temel kelimeler. İşaret ve beden dili ilişkisi. İşaret diline göre cümleler ve günlük iletişim. Duygular ve mimik kullanımı. Fiiller. Temel dilbilgisi kuralları.

BELGESEL KÜLTÜRÜ

Belgesel ve kurmaca film. Sinemanın aynı zamanda Belgesel Sinemanın ortaya çıkışı. Lumiere Kardeşler ve Melies örnekleri üzerinden ilk belgesel filmler. Osmanlı topraklarında çekilmeye başlayan ilk belgesel film örnekleri üzerinden Osmanlı ve belgesel sinema ilişkisi. Konusunu bu topraklardan alan ilk belgesel örnekleri. Cumhuriyetten II: Dünya Savaşı'na kadar geçen dönemde Türkiye'den belgesel örnekleri. Haber belgesel örnekleri. İlk Belgesel film

örneklerinden ve türlerinden olan gezi belgeselleri ve keşif yöntemli belgesel örnekleri. Kino-Glaz (Sinema-Göz) akımı. İngiliz Belge Okulu ve belgesellerinden örnekler. Propaganda amaçlı tarihi belgeseller. Savaş ve Propaganda sineması. Televizyon ve televizyonun belgesel sinema üzerine etkileri. 1930'lardan günümüze kadar Türkiye'de belgesel sinema. Günümüz belgeselcileri.

TÜRK SİNEMA TARİHİ

Başlangıcından günümüze kadar Türkiye sinema tarihinin önemli dönüşümleri. Türk sinema tarihini zaman dilimlerine ayırarak incelemesi. Yönetmelerin yapıtlarının değerlendirilmesi. Türkiye sinemasının tarihsel süreçlerinin, toplumsal ve kültürel yapıdaki değişimlerle incelenmesi.

TIP FOTOĞRAFÇILIĞI

Tıp fotoğrafçılığının tarihçesi. Fotoğrafçılığın tıpta yeri ve rolü. Klinik bulguların, tıbbi ve cerrahi işlemlerin, tıbbi cihazların ve numunelerin belgelenmesi. Dijital fotoğraf makinası ve özellikleri. Fotografi kuramı ve uygulamaları, tıba özel uygulamalar. Fotoğrafta yanlış yorumlamaya neden olabilecek durumlar. Bilgi kayıt sistemleri ve görüntü arşivleme.

DİJİTAL İLLÜSTRASYON

İllüstrasyon tarihi ve kuramı, dijital illüstrasyonun önemi. Dijital illüstrasyon teknikleri. Günümüz medyası için kitle iletişimde kullanılmak üzere dijital illüstrasyonların üretimi.