



AVRUPA KREDİ TRANSFER SİSTEMİ (AKTS)

Ders Bilgi Paketi

BTP 211 — Görsel Programlama I

Ders Bilgileri

Ders Kodu	BTP 211
Dersin Adı	Görsel Programlama I
Ders Adı (EN)	Visual Programming I
Eğitim Düzeyi	Önlisans
Ders Türü	Ders
Eğitim Dili	Türkçe
Öğretim Elemanı	Öğr. Gör. Pınar ÖZTÜRK
T / U / L	2 / 1 / 0
Kredi	3
AKTS	4

Dersin Amacı

Bu dersin amacı öğrencilere görsel programlama mantığını ve araçlarını öğretmektir.

Dersin İçeriği

Bu derste öğrencilere, Windows Forms App. ve C# dilinde uygulamalar yaptırılarak programlama yetenekleri geliştirilecektir. Ders ağırlıklı olarak uygulamaya yöneliktir.

Ders Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Visual Studio Ile C# Uygulamaları - Dr. Emrah AYDEMİR

Akademik Dürüstlük ve Yapay Zeka

Akademik dürüstlüğün ihlal edilmesi, sadece kopya çekmekle sınırlı değildir ayrıca, izinsiz alıntı yapmak, bilgi uydurmak veya atıf yapmak, başkalarının sahtekarlık hareketlerine yardım etmek, eğitmenin haberi olmaksızın daha önce kullanılan bir çalışmanın veya başka bir öğrencinin çalışmasının teslim edilmesi veya diğer öğrencilerin akademik çalışmalarına müdahale etmeyi de içermektedir. Akademik irtibakların herhangi biri ciddi bir akademik ihlaldir ve disiplin işlemi ile sonuçlanır.

Ders Çıktıları

ÖÇ1: Öğrenciler, Görsel Programlama mantığını bilir.

ÖÇ2: Öğrenciler Visual Studio.Net Platformunu kullanabilir.

ÖÇ3: Öğrenciler Windows Forms Application kullanarak masaüstü yazılım arayüzleri geliştirebilir.

ÖÇ4: Öğrenciler kullanıcı dostu önyüz tasarımları yapabilir.

ÖÇ5: Öğrenciler form araçlarını etkili bir şekilde kullanarak önyüz-arkaplan bağlantısını sağlayabilir.

PÇ-ÖÇ Matrisi

- Her bir öğrenim çıktısı (ÖÇ), en az bir program çıktısı (PÇ) ile ilişkilendirilmelidir; lütfen boş satır bırakmayınız.
- Sadece dersin içeriği ile doğrudan ilişkili olan ve ölçtüğünüz program çıktılarını işaretleyiniz.

ÖÇ / PÇ	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14	PÇ 15	PÇ 16
ÖÇ 1	—	—	3	3	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	3	1
ÖÇ 2	—	—	3	3	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	3	1
ÖÇ 3	—	—	3	3	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	3	1
ÖÇ 4	—	—	3	3	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	3	1
ÖÇ 5	—	—	3	3	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	3	1

Düzyey: 0 Yok 1 Düşük 2 Orta 3 Yüksek

İş Yüğü Tablosu

Faaliyet	Sayı	Süre (Saat)	Toplam	Açıklama
Derse Katılım	14	2	28	
Uygulama / Pratik	14	1	14	
Ev Ödevi	1	20	20	
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	1	10	10	
Final Sınavı/Hazırlık	1	25	25	
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	1	20	20	
Toplam İş Yüğü			117	

Haftalık Program

Hafta	İçerik
1	Giriş, değerlendirme kriterleri, kaynaklar, içerik
2	Visual Studio ve Forms Application kurulumu.
3	Önyüz nedir, yazılımın neresindedir, neden önemlidir?
4	Yeni Form Oluşturma, Toolbox, Solution Explorer ve Properties penceresi kullanma
5	Form Kontrolleri, Form Araçları ve Özellikleri
6	Buton, Textbox, Label
7	Combobox, RadioButton, ListBox
8	Ara Sınav - Proje Sunumları
9	Doğrulama Mantığı ve Uygulamaları
10	Kullanıcı dostu formların özellikleri
11	DataGridView
12	Hata yakalama yapıları
13	Uyarı ve mesajlar verme ve bunun önemi
14	Debug İşlemleri ve önemi
15	Önyüz Uygulamaları

Eğitim-Öğretim Metodları

Yöntem Adı	Araçlar	Öğrenci Faaliyetleri	Durum
Ders (anlatım), etkileşimli tartışma	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları (projektör, bilgisayar, dijital sunumlar)	Dinleme, not alma, tekrar etme, derste getirilen eğitim materyalleri üzerinden gösterilenleri uygulama	Aktif
Beyin Fırtınası	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz	İkili gruplar oluşturulmasının amacı fikir geliştirme aşamasında yenilikçiliğe açık olmalarını sağlamaktır.	Aktif
Laboratuar	Özel donanım	Dinleme, not alma, kavramsal analiz, eleştirel düşünme, soru sorma ve tartışmaya katılım Yörükoğlu firması yetkilileri ile peynir yapımı	Aktif
Portfolyo Ödevi	Fotoğraf Makinesi / Bilgisayar	Portfolyo Hazırlama	Aktif

Ders Değerlendirme Kriterleri

Aktivite Türü	Değerlendirme Adı	Katkı Oranı
Vize	Vize	%40
Final	Final	%60
Toplam		%100

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

Seçilen Amaçlar: SKA 9

Bu belge 29.07.2026 tarihinde otomatik olarak oluşturulmuştur.