

İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği Bölümü Ders Yeterlilikleri Matrisi

Kodu	Ders Adı	Program Yeterlilikleri														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. Yıl																
	İNGİLİZCE I										1		2			3
	ÜNİVERSİTE GENEL (ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ I)										1		3	1		
	ÜNİVERSİTE GENEL (TÜRK DİLİ I)										1		3	1		
	ÜNİVERSİTE GENEL (SAYISAL - MATEMATİK I)	3				1										
	ÜNİVERSİTE GENEL (SOSYAL - ELEŞTİREL DÜŞÜNME)									1	1	1		3		
	WISE SEMİNERLERİ I											2				
	İNGİLİZCE II									1		2				3
	ÜNİVERSİTE GENEL ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II)															
	ÜNİVERSİTE GENEL (TÜRK DİLİ II)									1		3	1			
	ÜNİVERSİTE GENEL (SAYISAL - LİNEER CEBİR)	3				1										
	ÜNİVERSİTE GENEL (BEŞERİ - MÜHENDİSLİK ETİĞİ VE TEMEL HUKUK)									1	3	1		1		
	WISE SEMİNERLERİ II											2				
2. Yıl																
	İNGİLİZCE III												3			3
	ÜNİVERSİTE GENEL (SAYISAL - OLASILIK VE İSTATİSTİĞE GİRİŞ)	3				2	1							3		
	SERBEST SEÇMELİ DERS I															
	YAZILIM MÜHENDİSLİĞİNE GİRİŞ	3	3		3	1		3								
	SAYISAL MANTIK	3	2		2	1										
	İSTİNYELİK MANİFESTOSU								1	1	1				3	
	İNGİLİZCE IV											3				3
	ÜNİVERSİTE GENEL (BEŞERİ - İLETİŞİM, RAPORLAMA, SUNUM TEKNİKLERİ)								1		3	1				
	SERBEST SEÇMELİ DERS II															
	İLERİ DÜZEY PROGRAMLAMA	3	3		3	2	1	3								
	AYRIK MATEMATİK	3	2		1	2	1									
	İSTİNYELİK MANİFESTOSU								1	1	1				3	
3. Yıl																
	İNGİLİZCE V												3			3
	SERBEST SEÇMELİ DERS III															
	VERİ YAPILARI VE ALGORİTMALAR	3	2	3	2	2	1									
	BİLGİSAYAR MİMARİSİ	3	2		2	2										
	PROGRAMLAMA DİLLERİ	3	3	1	3	3	1	1								
	İSTİNYELİK MANİFESTOSU								1	1	1				3	
	İNGİLİZCE VI											3				3
	SERBEST SEÇMELİ DERS IV															
	YAZILIM HAYAT DÖNGÜSÜ ve ÜRETİMİ	3	3		2	2		1	1							
	VERİTABANI YÖNETİMİ	3	2		2	2	1	2	1							
	PROGRAMLAMA LABORATUVARI	3	3		3	2	3	2	1	2						
	İSTİNYELİK MANİFESTOSU								1	1	1				3	
4. Yıl																
	SERBEST SEÇMELİ DERS V															
	İŞLETİM SİSTEMLERİ	3	2		2	2		2								
	ALGORİTMA ANALİZİ	3	2	3	2	3	2									
	BÖLÜM SEÇMELİ DERSİ I															
	BÖLÜM SEÇMELİ DERSİ II															
	BİTİRME PROJESİ	3	3	2	2	3		2	2	2	2	1				
	YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ YÖNETİMİ	3	2	1	1	1			3		2					
	YAZILIM KALİTE YÖNETİMİ	3	2	1	1	1			3							
	BÖLÜM SEÇMELİ DERSİ III															
	BÖLÜM SEÇMELİ DERSİ IV															
Seçmeli Dersler																
	OTOMATLAR TEORİSİ	3	2	3	1	1	1									
	DERLEYİCİ TASARIMINA GİRİŞ	3	2	2	2	1	1									
	DAĞITIK SİSTEMLER	3	2	2	3	2	2									
	YAPAY ZEKA	2	2	3	1	2	2									
	BİLGİSAYAR GRAFİKLERİ	2	2	2	1	1	1									
	VERİ MADENCİLİĞİNE GİRİŞ	2	2	2	1	1	1									
	VERİ VE AĞ GÜVENLİĞİ	2	2	2	2	2	2									
	MAKİNE ÖĞRENMESİNE GİRİŞ	2	2	2	1	1	1	2	2		1					
	YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ	1	1	1	1	1	1	2	2							
	PARALEL BİLGİ İŞLEM	3	2	3	2	2	2									
	MOBİL PROGRAMLAMA	2	3	1	3	2	1									
	YAPAY SİNİR AĞLARI	2	2	2	1	1	2									
	SİSTEM PROGRAMLAMA	2	2	1	2	1	1	1								
	WEB UYGULAMA GELİŞTİRME	2	3	1	3	1	1	1	1							
	BİLGİSAYAR AĞLARI ve AĞ PROGRAMLAMA	2	2	2	3	1	2	1								
	İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ	2	2	2	2	2	2		2							

1. Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Bilimleri ve Matematik alanlarındaki temel bilgileri edinir ve bu edinimlerini alanındaki mühendislik problemlerini çözmede kullanır.
2. Modern tasarım yöntemlerini uygulayarak yazılım mühendisliği problemlerini çözebilecek sistem, araç ve ürün tasarımı yapabilecek ve tasarladığı ürünleri geliştirebilecek yetileri kazanır.
3. Bilgi işlem teorisini ve bu teorinin getirdiği imkanları ve teorinin sınırlarını/kısıtlarını öğrenir, öğrendiği teorik bilgileri kullanarak gerçek hayat problemleri için maliyet etkin ve uygulanabilir çözümler üretebileceği beceriler kazanır.
4. Yazılım ekosisteminin bütün bileşenleri için (gömülü sistemler, istemci/sunucu sistemleri, mobil cihazlar) yazılım geliştirme temel unsurlarını kavrar ve uygulayabilir.
5. Alanındaki mühendislik problemlerini fark edecek, tanımlayacak ve çözebilecek yetenekleri kazanır; bunları yönetmede uygun analiz ve modelleme araçlarını seçip uygulayabilir.
6. Mühendislik problemlerini analiz edip araştırabileceği deneyler tasarlayıp gerçekleştirebilir ve sonuçlarını yorumlayabilir.
7. Yazılım Mühendisliğiyle ilgili bilgi teknoloji araçlarını seçebilir ve bunları etkin bir şekilde kullanabilir.
8. Proje yönetimi ve risk yönetimi becerileri kazanır; hem bireysel olarak, hem de çok çeşitli disiplinlerden gelen kişilerden oluşan gruplar içerisinde etkin bir şekilde çalışma yeteneği edinir.
9. Mesleğinin tarihini bilir, profesyonel ve sosyal etik değerlerin önemini kavrar, bu değerleri içselleştirir ve etik değerlerle profesyonel başarı arasındaki ilişkiyi anlar.
10. Diğer kişilerle ve topluluklarla sözlü, yazılı ve görsel yöntemler aracılığıyla iletişim kurmayı öğrenir.
11. Alanındaki projelerde araştırmacı olarak yer alır, deneysel yöntemleri uygular, bulguları analiz eder, istatistiksel yöntemler kullanarak sonuçlarını değerlendirir, raporlar, sonuçlarını çeşitli düzeylerde sunar.
12. Mühendislik uygulamaları esnasında oluşan beklenmeyen durumlarda sorumluluk almayı, inovatif ve eleştireliye açık olmayı ve liderlik cesareti gösterebilmeyi öğrenir.
13. Hayat boyu öğrenme konusunda bilinçli olmayı, ihtiyaç duyulan bilgiye ulaşmak için kaynak taramayı, veri tabanlarını ve diğer bilgi kaynaklarını etkin bir şekilde kullanmayı ve kendini sürekli olarak geliştirmeyi öğrenir.
14. En az bir yabancı dili alanındaki kaynakları tarayabilecek, hem basılı hem çevrimiçi kaynakları derleyebilecek, sınıflandırabilecek, okuyup anlayabilecek ve bu yabancı dilde mesleğiyle ilgili raporlar yazabilecek seviyede öğrenir.