

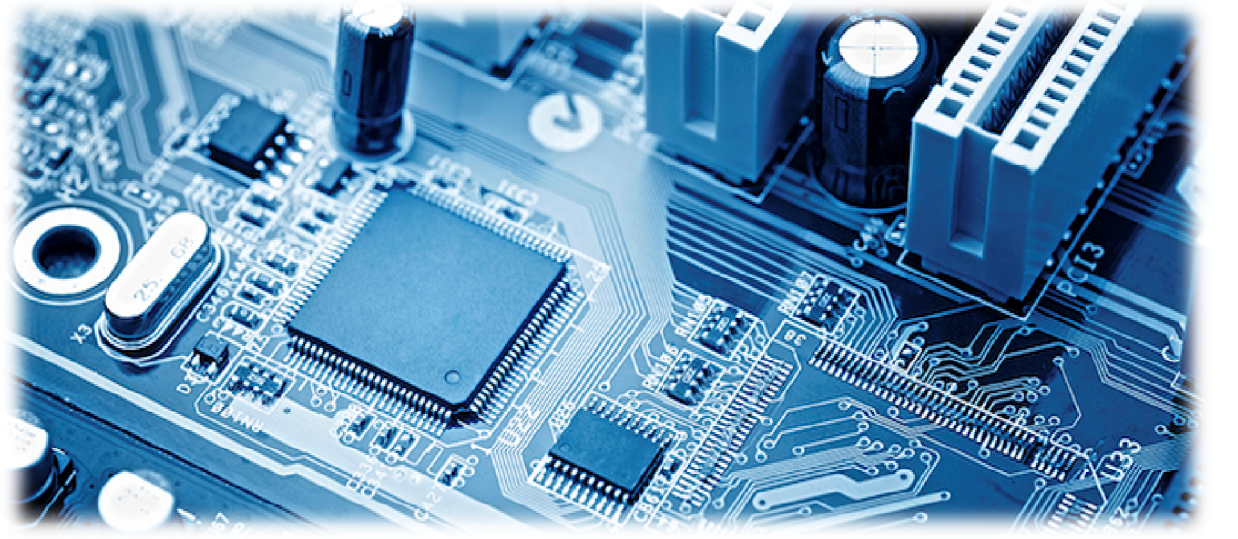
Bilgisayar Mühendisliği

SAY

GENEL BİLGİ



Günümüzde bilgisayarlar, oyuncak ve oyunlardan, uçaklara ve çok büyük kamu sistemlerine kadar hayatın her köşesinde hayalinize gelecek her türlü şekilde ve uygulamada kullanılmaktadır. Bilgisayar Mühendisliği, mühendislik biliminin bilgisayar sistemlerini geliştirmekle ilgilenen dalıdır. Çoğu zaman bu sistemlerin çalışmasındaki anahtar bileşen, yazılımlardır. Bilgisayar teknolojisindeki hızlı değişimler, sadece bu alanın temel bilgilerini kavramış mühendisler değil aynı zamanda alanın gerektirdiği şekilde sürekli kendini geliştirebilen ve yenileyebilen bireyler yetiştirmeyi gerekli kılmaktadır.



Bilgisayar Mühendisliği Bölümü Lisans Programı, öğrenciye modern bilişim teknolojilerinin temel kuramsal kavramlarını ve ilkelerini teorik eğitimin yanında yoğun pratik uygulamalarla destekli bir şekilde vermektedir. Bölümün başlıca amaçları, Bilgisayar Mühendisliği alanındaki bilimsel, endüstriyel ve teknolojik gelişmeleri takip ederek öğrencilerini ileri araştırmalara yönlendirmek ve bu gelişmelere katkıda bulunarak daha ileri noktalara gitmesini sağlamaktır. Temel araştırma konuları; yapay zeka, algoritmalar, veritabanları, yazılım mühendisliği, işletim sistemleri, network ve dağıtık sistemler olarak özetlenebilir.

Bilgisayar mühendisleri, yoğunluk olarak bilgisayar yazılımları üzerinde öğretim görürler. Bu yazılımlar bilişim alanında ihtiyaç duyulan sektörlere göre şekillenebilir. Bilgisayar yazılımları hayatımızın her alanında önümüze çıkmaktadır. Bir ATM'nin çalışabilmesinden bir çizgi filmin yapılmasına kadar bilgisayar yazılımları çok geniş alanlarda kullanılmaktadır. Bilgisayar mühendisleri bu yazılımların işleyişini öğrenmekle beraber geliştirilmesini de sağlayabilecek öğretimi görmekte ve uygulayabilme becerilerine sahip olmaktadır. Bunun yanında bilgisayar donanımlarında da yetkin birer uzman olurlar.

HANGİ ÖZELLİKLERE SAHİP OLMAK GEREKİR?

- Bilgisayara ilgili
- Mekanik ve elektroniğe meraklı
- Yazılım sistemlerine ilgili
- Elektronik cihazlara ilgili
- Görsel yeteneğin gelişmiş olması
- Titiz ve dikkatli
- Proje üretimine açık
- Teknolojiyi takip eden
- Gelişmelere açık
- Sistematik hesaplamalar yapabilen

ÇALIŞMA ALANLARI

- Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı
- Devlette veya Özel Kuruluşlarda AR-GE birimleri
- Bilgisayar Sistemli Üretim Yapan Fabrikalar
- Yazılım Pazarlayan Firmalar
- İnternet Üzerinden Satış Yapan Firmalar
- Bankalar
- Telekomünikasyon Firmaları
- Tübitak vb. Resmi Kurumlar
- Üniversiteler
- Küresel Bilişim Şirketleri
- Görsel Efektler Uzmanı Olarak Reklamcılık, Sinema ve Televizyon Sektörü
- Bilişim ve Yazılım İhtiyacı Duyan Her Türlü Ticaret Firması
- Eğitim, Sağlık ve Gıda Sektörlerinde Bilişim Birimleri

PROGRAMDA OKUTULAN BAŞLICA DERSLER

- İngilizce
- Fizik
- Matematik
- Lineer Cebir
- Programlama
- Elektrik Devre Temelleri ve Uygulamaları
- Diferansiyel Denklemler
- Kesikli Matematik
- Veri Yapıları ve Algoritmaları
- Bilgisayar Organizasyonu ve Tasarımı
- Veritabanı Yönetimi
- İşletim Sistemleri
- İnternet Programcılığı
- Java Programlama
- Algoritma Çözümleme
- E-ticaret ve Uygulamaları
- Mantıksal Tasarım
- Bilgisayar Ağları
- Bilgisayar Grafikleri
- Yazılım Proje Yönetimi
- Yapay Zeka
- Ağ Güvenliği
- Olasılık Teorisi ve İstatistik
- Mikroişlemciler
- Bilişim Hukuku
- Ağ Programlama
- Elektronik Devreler
- Bilgisayar Mimarisi
- Veri Yapıları
- Kablosuz Haberleşme Ağları