

# 2 M.E.K BİLİŞİM

MESLEKİ  
EĞİTİM  
KONGRESİ

“Bildiri Özetleri Kitabı”



İSTANBUL AYVANSARAY ÜNİVERSİTESİ





## II. MESLEKİ EĞİTİM KONGRESİ - BİLİŞİM

ISBN No: 978-605-2253-04-5

İstanbul Ayvansaray Üniversitesi Yayınları

Ağustos 2019, İstanbul

E-Kitap

Bu kitabın her türlü yayın hakkı İstanbul Ayvansaray Üniversitesi'ne aittir. Yazılı izin olmadan elektronik veya fotokopi yoluyla kısmen veya tamamen kopyalanamaz, çoğaltılamaz, dağıtılamaz. Kaynak göstermek şartıyla alıntı yapılabilir. Kitapta yer alan bölümlerin tüm sorumluluğu, bölüm başında yer alan yazar(lar)a aittir.

### Editörler

Dr. Öğr. Üyesi Bahadır ELAL

Öğr. Gör. Mustafa Hikmet AYDINGÜLER

## **DÜZENLEME KOMİTESİ**

Prof. Dr. Mehmet Emin Arat

Prof. Dr. Şahamet Bülbül

Doç. Dr. Tolga Yazıcı

Dr. Öğr. Üyesi Bahadır Elal

## **ORGANİZASYON KOMİTESİ**

### **Koordinatörler;**

Öğr. Gör. Mustafa Hikmet Aydıngüler

Öğr. Gör. Özlem Yılmaz

### **Kongre Sekreteryası;**

Öğr. Gör. Erdal Can Yalçın

Öğr. Gör. Hakan Çakan

Öğr. Gör. Hilal Türk

Öğr. Gör. İpek Burcu Oruçoğlu

Öğr. Gör. Pınar Yıldız

Öğr. Gör. Şahin Aydın

## **BİLİM KURULU**

Prof. Dr. Ahmet Selamoğlu

Prof. Dr. Ayşen Akpınar

Prof. Dr. Banu Manav

Prof. Dr. Celalettin Yavuz

Prof. Dr. Eda Şeyda Aksel

Prof. Dr. Haydar Özpınar

Prof. Dr. Hulusi Hakan Kuntman

Prof. Dr. Mehmet Emin Arat

Prof. Dr. Mehmet Metin Hülügü

Prof. Dr. Mehmet Vedat Atay  
Prof. Dr. Mustafa Gökhan Uzgören  
Prof. Dr. Recep Bozdoğan  
Prof. Dr. Şahamet Bülbül  
Prof. Dr. Uğurcan Akyüz  
Prof. Dr. Selçuk Hünerli  
Doç. Dr. Ahmet Dolunay  
Doç. Dr. Arzu Toğuşlu Kızbaz  
Doç. Dr. Emine Dilay Güney  
Doç. Dr. Osman Can Ünver  
Doç. Dr. Volkan Ekin  
Dr. Öğr. Üyesi Ali Öztürk  
Dr. Öğr. Üyesi Atlıhan Onat Karacalı  
Dr. Öğr. Üyesi Burcu Tekeş  
Dr. Öğr. Üyesi Cem İlhan  
Dr. Öğr. Üyesi Cem Yıldırım  
Dr. Öğr. Üyesi Damla Cihangir Tetik  
Dr. Öğr. Üyesi Defne Demir  
Dr. Öğr. Üyesi Deniz Berker  
Dr. Öğr. Üyesi Dilek Oğuzoğlu  
Dr. Öğr. Üyesi Enver Emre Öcal  
Dr. Öğr. Üyesi Gökay Burak Akkuş  
Dr. Öğr. Üyesi İlgı Toprak  
Dr. Öğr. Üyesi İlkay Yılmaz  
Dr. Öğr. Üyesi İsmet Babaoğlu  
Dr. Öğr. Üyesi Kansu Gençer  
Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Şengöz  
Dr. Öğr. Üyesi Murat Ayhanoglu  
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Aydın

Dr. Öğr. Üyesi Osman Nazif Hazinedar

Dr. Öğr. Üyesi Oya Berk

Dr. Öğr. Üyesi Ömer Erdem

Dr. Öğr. Üyesi Pelin Kotas

Dr. Öğr. Üyesi Serra Şandor

Dr. Öğr. Üyesi Suat Dönmez

Dr. Öğr. Üyesi Şeyda Bostancı

Dr. Öğr. Üyesi Turgay Karlıdere

# İÇİNDEKİLER

SUNUŞ – Prof. Dr. Mehmet Emin ARAT.....	vi
SUNUŞ – Dr. Öğr. Üyesi Bahadır ELAL .....	vii
DİZİN .....	viii
CANLANDIRMA VE EĞİTİM UYGULAMALARI.....	1
İHTİYAÇLAR DOĞRULTUSUNDA ŞEKİLLENEN GELECEĞİN MESLEKLERİ .....	2
GÜVENLİK VE BİLİŞİM .....	3
WEB 3.0'A GEÇİŞ SÜRECİNDE SOSYAL AĞLARIN EĞİTİM ALANINDA KULLANILMASI.....	6
ÖĞRENCİLERİN İNTERNET KULLANIMLARINDA ERİŞTİKLERİ WEB SİTELERİNİN APRİORİ ALGORİTMASIYLA İLİŞKİSEL ANALİZİ.....	7
DİJİTAL FİNANSAL OKURYAZARLIK KAVRAMININ ÖNEMİ VE İŞLEYİŞİ .....	8
HARİTA VE KADASTRO ÖNLİSANS ÖĞRENCİLERİNİN MESLEK EDİNMESİNDE BİLGİSAYAR PROGRAMLARININ YERİ VE ÖNEMİ.....	9
ÇEVİK YAZILIM GELİŞTİRME TAKIMLARINDA PERFORMANS DEĞERLENDİRME SORUNLARI: DÜRTME TEORİSİ BAKIŞ AÇISIYLA BİR PERFORMANS DEĞERLENDİRME MODELİNİN ÖNERİLMESİ.....	11
YENİ MEDYA EĞİTİMİ BAĞLAMINDA “SOSYAL MEDYA ORTAMINDA SANAL KİMLİK” .....	13
İŞ HAYATINDA BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ (BİT) OKURYAZARI OLMAK.....	15
TABAKALI İŞGÜCÜ PİYASASINDA BİLİŞİM SEKTÖRÜ ÜZERİNE BİR ALAN ARAŞTIRMASI.....	16
GELENEKSEL ÖĞRENME YÖNTEMLERİ VE BUNA ALTERNATİF OLARAK YAPAY ZEKÂ İLE EĞİTİMDE %100 EŞLEŞME .....	18
YÜKSEKÖĞRETİM BİLİŞİM EĞİTİM PROGRAMLARININ BİLİŞİM İŞGÜCÜ İSTİHDAMI GEREKLİLİKLERİNİ KARŞILAMA DÜZEYİNİN EĞİTİM PROGRAMLARI VE İŞ İLANLARI ÜZERİNDEN ANALİZİ.....	19
TEKNOLOJİ, AHLAK VE SUÇ İLİŞKİSİ .....	20
OYUN TABANLI ÖĞRENME YÖNTEMİNİN OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİNE TEMEL FEN EĞİTİMİNDE KATKISI: GEZEĞENLER KONUSUNUN ÖĞRETİLMESİ İÇİN 3 BOYUTLU BİR OYUNUNUN TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE UYGULANMASI .....	21
LİSANS DÜZEYİNDEKİ BİLİŞİM PROGRAMLARININ MÜFREDATLARININ KARŞILAŞTIRILARAK İNCELENMESİ.....	23

## SUNUŞ

Saygıdeğer meslektaşlarım, değerli konuklar ve sevgili öğrenciler; Üniversitemiz tarafından düzenlenen İkinci Meslekî Eğitim Kongresine hoş geldiniz. Sizleri üniversitemizde ağırlıyor olmaktan duyduğum memnuniyeti özellikle ifade etmek isterim. Bu yıl ikincisini düzenlemekte olduğumuz Meslekî Eğitim Kongresinin ana teması “bilişim” olarak belirlendi. Bilişim sektörü, 21. yüzyılda ekonomik gelişimin çekici gücüdür. Bugün belirli bir gelişmişlik seviyesine ulaşan hangi ülkeye bakarsanız bakın, bilişim sektöründe büyük atılımlar yaptıklarını görürsünüz. Sözelimi Asyalı bir toplum olan Japonya'nın sergilediği olağanüstü ekonomik kalkınmanın temel dayanaklarından biri de bilişim teknolojileridir. Benzer şekilde günümüzde Güney Kore'nin de ulaştığı ekonomik gücün lokomotifi bilişim sektörüdür. Amerika Birleşik Devletlerinin Kaliforniya Eyaletindeki Silikon Vadisi aslında tam anlamıyla bir bilişim vadisidir. Silikon Vadisini geride bırakacağı ileri sürülen “kuantum vadisi” projesinin arka planında da yine bilişim teknolojileri bulunmaktadır.

Yirminci yüzyılın son çeyreğinde bilişim teknolojilerinde sağlanan baş döndürücü gelişmeler, yalnızca ar-ge, inovasyon ve yüksek teknolojiye dayalı üretimin değil, finansal süreçlerin de küresel düzeyde yönetilebilir hale gelmesini mümkün kılmıştır. Bu durum bilginin aktarılmasını sağlayan iletişim teknolojileri ile bilginin işlenmesini sağlayan bilgisayar teknolojilerinin birleştirilmesinin bir sonucudur. Bu sayede yönetim bilgi sistemleri ve profesyonel veri tabanları geliştirilmiş; üretim ve finansman yönetimindeki sayısız işlem sanal ortamda eşzamanlı ve interaktif olarak yapılabilir hale gelmiştir. Biyomühendislikten nanoteknolojilere, en karmaşık nörolojik operasyonlardan havacılık ve uzay sanayiine, ihtisamlı mimari eserlerin yapılmasından insansı robotların üretilmesine kadar sayısız sektör bugün artık büyük ölçüde bilişim teknolojilerine dayanmaktadır. Bilişim teknolojileri küresel ekonominin bel kemiği ve küresel rekabetin başlıca aracı haline gelmiştir. Bilişim teknolojileri fikirden icada, icattan inovasyona ve inovasyondan yüksek katma değerli ekonomik faaliyetlere kadar uzanan karmaşık ve sofistike süreçleri içerir. Meslekî eğitim ise bilişim teknolojilerinin temel aşamasıdır. Meslek yüksekokullarında bu alanda verilen eğitim, sektörün kalifiye eleman ihtiyacının karşılanmasına, bilişim teknolojilerinin uygulanması sürecinde deneyim kazanılmasına ve uygulamaya dönük çözümlerin geliştirilmesine önemli katkılar sağlamaktadır. 2. Meslekî Eğitim Kongresi bu misyonun yerine getirilmesinde önemli rol oynayacak kapsamlı bir bilimsel organizasyondur.

Kongreye katılarak, değerli bilgilerinizi akademik camianın istifadesine sunduğunuz için hepinize çok teşekkür ederim. Programa emeği geçen bütün meslektaşlarıma ve mesai arkadaşlarıma en içten duygularıyla teşekkür eder, hepinizi saygı ve sevgi ile selamlarım.

**Prof. Dr. Mehmet Emin ARAT**  
**İstanbul Ayrınsaray Üniversitesi;**  
**Rektör**

## SUNUŞ

Deęerli katılımcılar, kıymetli akademisyenler ve sevgili öğrenciler; bu yıl 2.'sini düzenlediğimiz mesleki eğitim kongresine hoş geldiniz. Her yıl farklı bir alandaki mesleki eğitimi ele alacağımız kongremizi bu yıl "Bilişim" temasıyla düzenledik. Bilişim alanındaki güncel gelişmelerin, deneyimlerin ve yenilikçi yaklaşımların paylaşılması, profesyoneller arasındaki iletişim ve iş birliğinin artırılması, disiplinlerarası çalışmaların teşvik edilmesi amacıyla düzenlediğimiz kongremizde sizleri ağırlamaktan gurur duyuyoruz.

Bilgisayar teknolojilerinin kullanımının büyük bir hızla artması, hayatın her alanına girmesi, bilişim eğitiminin her düzeyde ve herkese verilmesini zorunlu kılmaktadır. Kongremizde, Bilişim Eğitim Sistemi - Sosyal Ağlar, Yeni Medya Ve Eğitim - Bilişim Hukuku Ve Eğitimi - Bilişim Alanında Kariyer Geliştirme - Bilişim Eğitimi Ve Kalite - Bilişim Etięi Ve Veri Güvenlięi Eğitimi ana başlıklarında araştırmalar sunulup tartışılacaktır. Kongremizin sektörün tüm paydaşlarını bir araya getirmesi ayrıca belirtilmesi gereken bir özelliğidir. Bilişim ve bilgisayar tabanlı sistem yöneticileri, akademisyenler ve öğrenciler kongremizin süreceęi üç gün içerisinde bilgi, deneyim, araştırma sonuçları ve görüşlerini birbirleriyle paylaşacak ilerideki iş birliklerinin ilk adımlarını atacaktlardır.

Tüm hazırlık sürecindeki teşvik ve destekleri için mütevelli heyet başkanımız Sayın Doç. Dr. Tolga Yazıcı'ya ve Rektörümüz sayın Prof. Dr. Emin Arat'a şükranlarımı sunuyorum. Kongremize katılarak, çok kıymetli bilgilerinizi, deneyimlerinizi ve araştırma sonuçlarınızı paylaştığınız için hepimize çok teşekkür ederim. 2. Mesleki Eğitim Kongresinde emeęi geçen bütün meslektaşlarıma ve mesai arkadaşlarıma en içten duygularıyla teşekkür ediyorum, hepimizi sevgi ve saygılarımla ile selamlıyorum.

**Dr. Öğr. Üyesi Bahadır ELAL**  
**İstanbul Ayvansaray Ünivetsitesi**  
**Plato Meslek Yüksekokulu;**  
**Müdür**



## **DİZİN**

### **1. Gün (15 Mayıs 2019)**

#### **11.00 - Açılış Oturumu (Konferans Salonu)**

**Selçuk Hünerli;** Canlandırma ve Eğitim Uygulamaları

**Ahmet Dolunay;** İhtiyaçlar Doğrultusunda Şekillenen Geleceğin Meslekleri

**Suat Dönmez;** Güvenlik ve Bilişim

#### **14.00 - I. Oturum**

**Mustafa Hikmet Aydıngüler;** Web 3.0'a Geçiş Sürecinde Sosyal Ağların Eğitim Alanında Kullanılması

**Erdal Can Yalçın;** Öğrencilerin İnternet Kullanımlarında Eriştikleri Web Sitelerinin Apriori Algoritmasıyla İlişkisel Analizi

**Batuhan Medetoğlu;** Dijital Finansal Okuryazarlık Kavramının Önemi ve İşleyişi

**Nur Seda Şahin;** Harita ve Kadastro Önlisans Öğrencilerinin Meslek Edinmesinde Bilgisayar Programlarının Yeri ve Önemi

### **2. Gün (16 Mayıs 2019)**

#### **14.00 - II. Oturum**

**Seçil Pelin Aka, Şahin Aydın;** Çevik Yazılım Geliştirme Takımlarında Performans Değerlendirme Sorunları: Dürtme Teorisi Bakış Açısıyla Bir Performans Değerlendirme Modelinin Önerilmesi

**Erkan Çiçek;** Yeni Medya Eğitimi Bağlamında "Sosyal Medya Ortamında Sanal Kimlik"

**İpek Oruçoğlu;** İş Hayatında Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) Okuryazarı Olmak

**Deniz Aksoylu;** Tabakalı İşgücü Piyasasında Bilişim Sektörü Üzerine Bir Alan Araştırması

### 3. Gn (17 Mayıs 2019)

#### 10.30 - III. Oturum

**Muzaffer Karataş;** Geleneksel Öğrenme Yöntemleri ve Buna Alternatif Olarak Yapay Zekâ İle Eğitimde %100 Eşleşme

**Yılmaz Özkan, Ufuk Bingöl, Hakan Mete;** Yükseköğretim Bilişim Eğitim Programlarının Bilişim İşgücü İstihdamı Gerekliliklerini Karşılama Düzeyinin Eğitim Programları Ve İş İlanları Üzerinden Analizi

**Abdlkadir Bykbingl;** Teknoloji, Ahlak ve Suç İlişkisi

**Burçak Ceren Akpınar, Ayşe Danış Bekdemir, Şahin Aydın;** Oyun Tabanlı Öğrenme Yönteminin Okul Öncesi Öğrencilerine Temel Fen Eğitiminde Katkısı: Gezegenler Konusunun Öğretilmesi İçin 3 Boyutlu Bir Oyununun Tasarlanması, Geliştirilmesi ve Uygulanması

**Bahadır Elal;** Lisans Düzeyindeki Bilişim Programlarının Müfredatlarının Karşılaştırılarak İncelenmesi

15 MAYIS 2019  
AÇILIŞ OTURUMU  
KONFERANS SALONU

## CANLANDIRMA VE EĞİTİM UYGULAMALARI

Selçuk Hünerli, Prof. Dr., İstanbul Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü

[shunerli@istanbul.edu.tr](mailto:shunerli@istanbul.edu.tr)

### ÖZET

Canlandırma tarihine bakılınca sinema tarihinin de temelini oluşturacak ilk çalışmaların canlandırma temelli olduğu görülür. Başından beri canlandırma, alanıyla ilgili teknolojiyi en çok kullanan ve ilkleri oluşturan sanat türlerinden biri olagelmıştır. Canlandırma denince akla yalnızca televizyon ve sinema gelmemelidir. Bilim alanında pek çoğunda görselleştirme işinde, eğlence, reklam, bilgisayar, mühendislik ve tıp gibi pek çok alanda sanat dışında da kullanılmıştır. Canlandırma alanıyla ilgilenen bu sanatı meslek olarak yapan insanlar aslında birazda zoru seven kişilerdir. İlk başlarda deneme yanılma ve usta çırak ilişkileri ile alanda çalışan insanlar uzun yıllardan beri üniversitelerdeki animasyon bölümlerinde eğitilmekte ve oralarda mezun olarak çalışmalarını yürütmektedirler. Ülkemizde ilk önce Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde başlayan animasyon eğitimi şimdi birçok devlet ve vakıf üniversitelerinde hem meslek yüksekokulları bünyesinde hem de fakülteler bünyesinde meslek elemanı yetiştirmektedirler.

Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir. Canlandırma bir teknik olduğu kadar yaratıcı yönüyle de bir sanattır. Sinema uygulamalarının yanı sıra çeşitli meslek alanlarının da vazgeçilmezi olan canlandırma üç ana teknikten oluşur:

- Çizgi Film Tekniği,
- Nesne Canlandırma (stop - motion),
- Üç Boyutlu Bilgisayar Canlandırma

Animasyonlar üstte de anlatıldığı gibi farklı tekniklerin kullanıldığı, farklı alanlarda ürün ortaya çıkarmaya uygun ve yapısı gereği genellikle büyük bir ekibin oluşturduğu sanatsal ürünlerdir. Son zamanlarda hem dünyada hem de Türkiye'de animasyon bölümlerinin üniversitelerde çoğalması animasyon alanına gösterilen ilgi ve eleman gereksinimini de bir belirtisidir. Bu çalışmada yükseköğretim düzeyinde eğitim veren animasyon bölümlerinin tasarımcı yetiştirme süreçleri ele alınacaktır. Mesleki eğitimde animasyon kullanımı ve eğitim sürecine olan katkılarının incelenmesi de çalışmanın amaçları arasında yer almaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Canlandırma, Meslek, Bilişim, Eğitim, Animasyon Eğitimi.

# İHTİYAÇLAR DOĞRULTUSUNDA ŞEKİLLENEN GELECEĞİN MESLEKLERİ

Ahmet Dolunay, Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat Bölümü

[adolunaya@gmail.com](mailto:adolunaya@gmail.com)

## ÖZET

Teknolojik gelişmeler pek çok alanda etkisini göstermiş ve kullanıldığı alanlara olumlu (yanlış kullanımlara göre olumsuz) katkılarda bulunmuştur. Pek çok araç gereçte olduğu gibi teknolojiye de onu nasıl kullandığınız önemlidir. Doğru kullanılması durumunda; yapılan işin kalitesini artırırken, harcanılan süreyi kısaltır, hedef kitleye hızlı ve yaygın bir şekilde ulaştırmaktadır.

Yeni teknolojik gelişmelerin ortaya çıkardığı değişimlere uyum sorunu yaşanması da olası durumlardan biridir. Tarihi dönemlerde de bazı alanlarda bilim alanındaki değişim ve gelişimler o alanda çalışan zanaatkar ve sanatçıları farklı yönlerde etkilemiştir. Matbaanın icadını bu anlamda ele almak mümkündür. Bu durum hayat içinde değişim ve gelişimler oldukça devam edecek gibi görünmektedir.

Tarihi dönemlerde ateşin bulunması, tekerin bulunması nasıl insanlığın yaşam akışını etkilemiş ise bu dönüşüm devam edegelmektedir. Teknolojiye kendi etkisini toplumlar ve meslekler üzerinde gösterecektir. Yeniliğe ve değişime açık olmak ve ortaya çıkan bu gelişmeleri olumlu yönde kullanmanın yollarını araştırmak gerekmektedir. Bununla beraber olası olumsuz sonuçlar içinde ortaya çıkan bir gücün kontrollü bir güç (Kontrolsüz güç güç değildir) olmasını sağlama yönünde çalışmalar yapılmalıdır. İyi niyetli olmayan ısrarcı kullanımlara karşıda sanatçı ve sanat eserini koruyan yasal şemsiyeler oluşturulması da elzemdir ve ilgili kurumların sorumluluğu altında bir görevdir. Yeni nesil sanatçı adayları eğitim sürecinde tüm bu yenilikler kapsamında donanım sahibi olmalı ve mesleklerine ait detaylı bilgilere hâkim olmalıdırlar.

**Anahtar Kelimeler:** Meslek, Bilişim, Eğitim, Teknoloji

## GÜVENLİK VE BİLİŞİM

Suat Dönmez, Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Ayyansaray Üniversitesi, Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Bölümü

[suatdonmez@ayvansaray.edu.tr](mailto:suatdonmez@ayvansaray.edu.tr)

### ÖZET

İkinci Dünya savaşı sonu ve soğuk savaş döneminde güvenlik anlayışında etkili olan tehditler, özellikle nükleer konular ağırlıklı askeri konular ve devletlerin bekası ile ilgili sorunlar güvenlik kavramının en önemli başat unsurlarını oluşturmuştur. Soğuk savaşın bitimine doğru tehditlerin ve tehdit algısının değişimi ile, birey güvenliği, iklim ve çevre sorunları, sosyal ve ekonomik konuların da güvenlik anlayışı içinde yer bulmaya başlaması, güvenlik anlayışının dönüşümü ve güvenliğin geniş perspektif içinde değerlendirilmesi yaklaşımı giderek hakim bir yaklaşım olmaya başlamıştır. Son dönemde hibrit tehditler ve en önemlisi de bilişim teknolojilerinin baş döndürücü gelişimi ve bireylerin de mesajlarını anında kitlelere duyurabilme olanaklarına kavuşmaları sayesinde doğrudan ve tek başına küresel hale gelmeleri bu konuda birçok dönüşümün yaşanmasına neden olmuştur.

Sosyal medya kullanımının yoğunluğu ve ülkelerin içerden ve dışardan küresel ölçekte çeşitli tehlikelere maruz kalması, günlük yaşamın ve siyasetin manipülasyonlara son derece açık hale gelmesi (2016 yılı ABD Başkanlık seçimlerinde Rusya etkisinin olup olmadığının uzunca dönem ABD kamuoyunu meşgul etmesi gerçeği vb.) de güvenlik çalışmalarının karmaşık yapısına katkıda bulunan bir faktör olmuştur. Sosyal medya ve günlük hayatta kullandığımız birçok teknolojiler sayesinde insanlar hakkında çok fazla bilgi toplamak mümkün hale gelmiştir. Artık istihbarat ve bilgi toplama gibi faaliyetlerin neredeyse tamamına yakın kısmını açık kaynaklardan sağlamak mümkün hale gelmiştir. Küresel çaptaki on-line alışveriş siteleri, Twitter, Facebook, Instagram gibi sosyal medya araçları ve Netflix gibi popüler eğlence programları da bireylerin kişisel bilgileri, tüketim harcamaları konusundaki eğilimleri, kültürel sosyal ve siyasi eğilimleri hakkında milyarlarca veri toplayıp bunları yapay zeka ile işleyerek anlamlı bilgiler haline getirmeyi mümkün hale getirmişlerdir. Bu gelişmeler istihbarat alanında paha biçilmez verilerin toplanmasına imkan veren bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu verilerin (örneğin kişiye özel reklam kampanyalarının dizaynı ve tüketim eğilimlerine göre reklam ve manipülatif yöntemlerle alışverişin tetiklenmesi, ürün geliştirme ve farklı satış dağıtım kanalları geliştirme vb.) normal ticari maksatlarla kullanılabileceği gibi, devletlerin ulusal güvenliğini tehlikeye düşürecek başka her türlü amaçla da kullanılması mümkündür. Bu durumda hedef toplumlar hakkında çok değerli bilgiler elde edilerek o toplumları çok kolay bir şekilde çeşitli eğilimlere doğru yönlendirmek mümkün hale gelmiştir. Toplumların, devletlerin güvenliği bu ortamda ciddi saldırı ve tehditlere karşı hassas ve açık hale gelmektedir.

Özellikle 2013 yılında ABD İstihbarat Örgütü (CIA) ve Ulusal Güvenlik Dairesinden (NSA-National Security Agency) sızdırılan bilgilerden sonra bu alanda bireylerin kişisel bilgilerinin ve özel yaşamlarının ciddi anlamda tehdit altında olduğunun kanıtları bir kez daha ortaya serilmiştir. Güvenlik gerekçesiyle devlet aygıtı bireyin her davranışını çok yakından izleyebilmekte ve onunla ilgili her türlü veriyi toplayabilmektedir. Bu kötü niyetli kişilerin elinde geçtiğinde ciddi sorunlar doğurmaya

açık bir konudur. Burada güvenlik sağlama ile kişisel yaşamın mahremiyeti dengesini gözetmek gittikçe zorlaşmaya başlamıştır ve bu alan son derece tartışmalı bir hale gelmiştir. Artık Facebook ve benzeri sosyal medya uygulamalarının elinde bile kişiler hakkında istihbarat ve güvenlik örgütlerinden daha fazla veri bulunabilmektedir.

Alandaki tehditlerden en önemlilerinden biri de hibrid savaş konsepti içinde önemli bir yeri olan maliyeti düşük ancak etkisi çok büyük olan siber alanın etkin olarak kullanımınıdır. Konvansiyonel kuvvetlerin yanı sıra, yarı askeri (milis) grupların kullanılması, dezenformasyon (bilgi kirliliği ve yanıltma), hasım devletlerin karar alma süreçlerinin etkilenmesi, hasım kamuoyunun manipülatif yöntemler kullanılarak yönlendirilmesi, siber alanın etkin olarak saldırı maksatlı kullanımı, savaşla barış arasında ince çizgide hareket etme, uluslararası hukuk kurallarının manipüle edilmesi gibi yöntemlerin karışımıyla icra edilen savaş yöntemi olan hibrid savaş yöntemlerinin günümüzde gelişen bilişim teknolojisi uygulamalarından son derecede geniş şekilde yararlandığı görülmektedir. Bu çerçevede 2007 yılında Estonya'ya yönelik olarak icra edilen ve yaklaşık üç hafta boyunca kamu ve özel sektördeki bir çok çalışma alanına yönelik uygulanan sistematik siber saldırılar bunun yakın dönemdeki önemli bir örneğini teşkil etmektedir. Bir ülkeye yönelik ilk koordineli, yoğun ve sistemli siber saldırı olması bakımından da ilginç olan bu olay, bir siber saldırı halinde bilişim teknolojileri tabanlı çalışan bütün sistem ve servislerin nasıl çökertilebildiğini göstermesi açısından da dikkat çekici olmuştur. Bu saldırılar Estonya'da birçok sistemin çalışmasında kesintilere sebep olmuş önemli ekonomik bir maliyetler doğurmuştur. Daha önemlisi Estonya'nın bilgi sistemlerinin ve ağlarının güçlü ve zayıf yanları ortaya çıkarılmıştır. Böylece saldırganlar için karar verildiğinde daha büyük ve etkili saldırılar yapmak mümkün hale gelmiştir.

Artık savaşlar sadece kara, deniz ve hava/uzay alanlarında değil aynı zamanda siber alanda da yapılacaktır. Bu anlamda siber kuvvetler de ülkelerin önemli güçleri olarak yer alacaktır. Birçok ülke bu alana ciddi yatırımlar yapmaktadır. Geleceğin savaşlarının etkin olarak siber alanda da yapılmasını beklemek hiç de hayal ürünü değildir. Buna karşın bu saldırılarla mücadele de gittikçe güç hale gelmektedir. Öncelikle bu saldırıların kaynağının belirlenmesinde ciddi zorluklar vardır. Ayrıca uluslararası hukuk bu alandaki konuları düzenlemekte son derecede yetersizdir. Böyle bir saldırının Birleşmiş Milletler Antlaşmasında belirtilen saldırı kavramına uyup uymadığı ve böylece meşru savunma kapsamında karşı saldırı hakkı doğup doğmadığı konusu bile uluslararası hukukta son derecede tartışmalı bir konudur.

Bütün bu olumsuz yönlerinin yanı sıra bilişim teknolojilerinin devletlerin güvenliğine fayda sağlayan birçok yönü de mevcuttur. İstihbarat ve bilgi toplama usullerinin bu teknolojilerden yararlanması ve etkinliğinin artması, güvenlik konularında karar verme süreçlerinde bilgi teknolojisinin kullanılması ve silah sistemlerinin bilişim/bilgi sistemleri sayesinde son derecede akıllı hale gelmesi nedeniyle savaşlarda sivil kayıpların azalmasına yardımcı olması da bu konuda sayılabilecek olumlu gelişmeler arasındadır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilişim Teknolojileri, Güvenlik, Hibrit Savaş, Siber Alan, Siber Tehditler

15 MAYIS 2019  
I. OTURUM  
KONFERANS SALONU



# WEB 3.0'A GEÇİŞ SÜRECİNDE SOSYAL AĞLARIN EĞİTİM ALANINDA KULLANILMASI

Mustafa Hikmet Aydıngüler, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı

[hikmetaydinguler@ayvansaray.edu.tr](mailto:hikmetaydinguler@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

1837 yılında telgrafın bulunması ile iletişim alanında aktif olarak kullanılmaya başlanan dijital sinyaller ve takip eden yüzyıl içerisinde transistör çipin bulunmasıyla hızlanan dijital teknolojilerin gelişimi, 1990'lı yıllara gelindiğinde artık önüne geçilemez bir ivmeyle gelişen bilgisayar teknolojilerini ortaya çıkardı. Bilgisayar kullanımının yaygınlaşması, insanoğlunun kolay iletişim kurmasına ve anlık olarak veri paylaşmasına olanak tanıdı. Bilgisayar kullanımına paralel yaygınlaşan İnternet kullanımı da her geçen gün sosyal anlamda da pek çok değişikliği beraberinde getirerek insanoğlunun sosyal hayatını şekillendirmeye başlamıştır.

Web 3.0 ile İnternet artık sezgi sahibi yapay zeka uygulamalarından yararlanıp, insan gibi davranarak kişisel sorularımızda bize rehberlik edecektir. Gelecek yıllarda sorular sorarak aradığımızı önümüze getirebilecek bir yapı ile kullanıcıların karşısına çıkmış olacaktır. Google arama motoruna herhangi bir arama yapıldığında ekrana gelen "bunu mu demek istemiştiniz" ibaresi Web 3.0'a doğru teknolojinin hızla yol aldığı en kolay gözlenebilen örneklerindendir.

İletişim teknolojileri sürekli değişmekte ve söz konusu bu değişim oranında da gelişim göstermektedir. Bir iletişim teknolojisi olan internet ve günümüzde sosyal ağların kullanımı, bu değişim ve gelişim sürecinin önemli kilometre taşlarından biridir. Bu makalede gelişen internet teknolojileri ve sosyal ağların eğitimde kullanılması konusu incelenecektir. Web ve internetin yıllar içerisindeki değişimi ve gelişimi karşılaştırmalı olarak ele alınacaktır. Gelişen web teknolojileri ile birlikte sosyal ağların eğitimde kullanımı veriler ile birlikte analiz edilecek olup sebep-sonuç ilişkileri tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Web, İnternet, Sosyal Ağ, Web 2.0, Eğitim, Anlamsal Ağ.

# ÖĞRENCİLERİN İNTERNET KULLANIMLARINDA ERİŞTİKLERİ WEB SİTELERİNİN APRİORİ ALGORİTMASIYLA İLİŞKİSEL ANALİZİ

Erdal Can Yalçın, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, İnternet ve Ağ Teknolojileri Programı

[erdalcanyalcin@ayvansaray.edu.tr](mailto:erdalcanyalcin@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

Gelişen teknoloji ile bireyler ihtiyaç duydukları nesnelere, olgulara ve verilere en kısa zamanda erişmek istemektedirler. Erişilmeye çalışılan veriler şuan için en büyük ağ olarak nitelendireceğimiz internet ortamından bulunmaktadır. Dünyadaki birçok insan verilere ulaşırken yalnız olduğunu düşünmekte olsa da büyük bir ağ ortamında sürekli etkileşim içerisindeyler. Örneğin sosyal medyada ilgi çeken bir haberin veya bir kişinin farklı alanlarda da etkilendiğini, bu haberi veya kişiyi tekstil, medya, reklam vb. alanlarda da kısa zamanda göreceğimiz kesin gibidir. Önemli olanın veriye ulaşmak değil, o verinin bir sonraki adımda neyi tetikleyeceğini bilmekten geçmektedir. Bu sebeple birçok devlet/kurum verileri elde etmeye ve bu verilerin kendi arasında nasıl bir ilişki içerisinde olduğunu saptamaya çalışmaktadırlar.

Çalışmamızda İstanbul Ayvansaray Üniversitesi / Plato Meslek Yüksekokulu / İnternet ve Ağ Teknolojileri öğrencilerinin bir dönem içindeki 9 haftalık ders saatinde laboratuvardaki internet kullanımı analiz edilmiştir. Bunun için okulun ağ mimarisindeki veri trafiğinden sonuçlar alınmış ve kullanılacak Apriori algoritmasına uygun veri setine dönüştürülmüştür. Apriori algoritmasıyla öğrencilerin ulaştıkları web siteleri öğrencilerle eşleştirilmiş MAC adresi ve IP üzerinden tespiti yapılarak, verilerin birbirleriyle ilişki analizi yapılmıştır. Bu şekilde öğrencilerin ilgi ve istekleri tespit edilmiştir. Anaconda derleyicisi üzerinde analizi yapıp, R Studio derleyicisinde görselleştirilmiştir. Yapılan analizler sonucunda öğrencilerin ilgi ve istek durumlarına göre gerekli önlemler ve katkılar sunulmuştur

**Anahtar Kelimeler:** Eğitim, Analiz, İnternet Kullanımı, Web Tabanlı Öğrenme

# DİJİTAL FİNANSAL OKURYAZARLIK KAVRAMININ ÖNEMİ VE İŞLEYİŞİ

Batuhan Medetođlu, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO,  
Bankacılık ve Sigortacılık Programı

[batuhanmedetoglu@ayvansaray.edu.tr](mailto:batuhanmedetoglu@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

Finansal okuryazarlık, bireylerin bütçe, borç alma, tasarruf, yatırım, tüketim gibi temel düzeyde finans kavramlarına hakim olarak, alacağı finansal kararlarda ve finansal durumunu yönetebilmesinde, bu temel kavramlara hakim şekilde hareket edebilmesi ile ilgilenen bir kavramdır. Ülkenin finansal anlamda gelişebilmesi ve kalkınabilmesi için bütün bireylerin bu konuda göstereceđi çaba önem arz etmektedir. Ülkelerin gelişebilmesi ve kalkınması için yapılacak tasarruflar ve bu tasarrufların yatırıma dönüştürülebilmesi gerekmektedir. Finansal okuryazarlık kavramı ile bireylerin ilk olarak kendi bütçelerini yapabilmeleri, tüketimlerini kontrol etmeleri gerektiđi ve tasarruf yapıp bu tasarrufları bireysel olarak yatırıma dönüştürmeleri beklenmektedir. Böylelikle bireylerin yapmış olduđu yatırımlar sayesinde ülkelerin kalkınması sağlanmış olacaktır.

Finansal Teknoloji kavramı, yapay zekâ otomasyonlarının kullanımı ile bireylerin finansal işlemlerini yapmaya olanak tanımaktadır. Temel finans kavramlarına hakim olması beklenen bireylerin, kendi finansal kararlarını vermeleri meslek ya da sektör ayrımı olmaksızın bütün bireylerden beklenmektedir. Deđişen ve dijitalleşen finans dünyasında, geleneksel yöntemlerden ziyade bilgisayar otomasyonlu sistemler ve süreçler kullanılmaktadır. Banka ya da finansal kuruluşlar yer ve zaman kısıtlaması olmaksızın internet tabanlı erişilebilir hale gelmiş ve bireylerin bu sisteme adapte olması beklenmektedir. Paranın artık dijital bir varlık olarak görülmesinden dolayı ödeme sistemleri deđişmiştir ve bireyler bu ödeme sistemlerine hem güvenlik hem de hızlı olması nedeniyle önem göstermiştir.

Bu çalışmada dijital finansal okuryazarlık ve bireylerin bu konuda alacağı eğitimlerin öneminden bahsedilmiştir. Dijital finansal okuryazarlık, günümüzde deđişen finansal ürünleri anlayabilme ve kullanabilme becerisini kapsamaktadır. Günümüzde kullanımı yaygınlaşan elektronik para olarak anılan Bitcoin, Litecoin gibi sanal paralar, bireylerin kullanmış olduđu ve finansal tutumunu deđiştirdiđi ürünler olarak karşımıza çıkmaktadır. Başlıca dijital finansal ürünler ise; mobil şube, internet şubesi, mobil ATM'ler, EFT, kitle fonlama, dijital cüzdanlar, elektronik sigorta, elektronik ortamda kredi derecelendirme notunun belirlenmesini sağlayan platformlar, karekod teknolojisi, ATM'ye dokunmadan para çekme, sesli komut verme, dijital cvv, giyilebilir ödeme cihazları, kasasız alışveriş gibi uygulamalar olduđu görülmektedir. Bireylerin deđişen finansal tutumları anlaması ve kullanması, dijital finansal okuryazarlık temelini oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Finans, Dijital Finansal Okuryazarlık, Dijital Dönüşüm, Dijital Finansal Ürünler, Finansal Teknoloji

# HARİTA VE KADASTRO ÖNLİSANS ÖĞRENCİLERİNİN MESLEK EDİNMESİNDE BİLGİSAYAR PROGRAMLARININ YERİ VE ÖNEMİ

Nur Seda Şahin, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, Harita ve Kadastro Programı

[nursedasahin@ayvansaray.edu.tr](mailto:nursedasahin@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

Son elli yılın hızla gelişen ve popülaritesi giderek artan bilişim bilimi/bilişim teknolojisi birçok meslek dalının da temel kullanım alanı haline gelmiştir. Bilişim teknolojisinin, verileri işleme hızı ve depolama özelliği bu teknolojiye yönelimi de zorunlu kılmaktadır; çünkü dünya zamana karşı da büyük bir yarış halindedir. Meslek hayatında ise işin en kısa sürede sonuçlandırılması her zaman avantaj sağlamaktadır. Bu da eldeki teknolojiyi en iyi hızla ve verimle kullanmaktan geçmektedir. Meslek Yüksekokullarındaki eğitim de -özellikle son yıllarda- bilgisayar programlarını kullanmaya yönelik olmaya başlamıştır.

Mevcut durumda Harita ve Kadastro programında verilen eğitimin bir bölümünü yazılım programları oluşturmaktadır. Her geçen gün bu programlara duyulan ihtiyaca yenileri eklenerek giderek artmaktadır. Yazılım sistemlerinin insanların hayatını kolaylaştırdığı ise göz ardı edilemeyecek bir gerçektir. Bu durumda ara eleman olarak yetiştirilen harita teknik elemanlarının kullandığı aletler ve programlar bilgi teknolojileri ve yazılım üzerindedir. Bilişim teknolojileri her meslek alanında geniş bir yer edindiği için bu meslek grubu altındaki öğrencilerin de bilgi teknolojilerinden bağımsız bir eğitim ve donanımı düşünülmemektedir. Kullanabildikleri her program, onları mezun olduklarında bir adım daha öne çıkarmaktadır. Özellikle CAD yazılımları; NetCad, AutoCad, AutoCad MAP, Arc/Info (ESRI), MapInfo Professional gibi daha birçok yazılım programları haritacılar tarafından kullanılmaktadır. Belediye hizmetlerinde, doğal kaynak kullanımı ve çevre ile ilgili kuruluşlarda, arazi, parsel işlerinde, harita üzerine çalışan her türlü kurumda, coğrafi bilgi amaçlı harita üretiminde, veri işlenmesinde ve disiplinler arası meslek gruplarında geniş kullanım alanına sahip olup erişim kolaylığından dolayı da kullanıcıya fayda sağlamaktadır.

Bu araştırma, Harita ve Kadastro önlisans programlarında verilen meslek eğitiminin ne kadarının yazılım teknolojileri kullanımı ile desteklendiği ve desteklenmesi gerektiği üzerine bir araştırma olup öğrencilerin bu programlar ile donatıldığı takdirde mesleki donanımına sahip olarak mezun olabilecekleri vurgulanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilişim, CAD Yazılımları, Harita, Meslek Eğitimi

16 MAYIS 2019

II. OTURUM

KONFERANS SALONU

# **ÇEVİK YAZILIM GELİŞTİRME TAKIMLARINDA PERFORMANS DEĞERLENDİRME SORUNLARI: DÜRTME TEORİSİ BAKIŞ AÇISIYLA BİR PERFORMANS DEĞERLENDİRME MODELİNİN ÖNERİLMESİ**

Seçil Pelin Aka, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, Dış Ticaret Programı

[secilpelinaka@ayvansaray.edu.tr](mailto:secilpelinaka@ayvansaray.edu.tr)

Şahin Aydın, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, Bilgisayar Programcılığı Programı

[sahinaydin@ayvansaray.edu.tr](mailto:sahinaydin@ayvansaray.edu.tr)

## **ÖZET**

Günümüzde, gelişen teknoloji uygulamaları, müşteri taleplerine doğru ve hızlı cevap verebilmek, çalışanların performans değerlendirmeleri ve bunların tamamına bağlı olarak değişen organizasyon şemaları ve iş yapış şekilleri doğrultusunda yazılım geliştirme süreçleri eskisinden daha karmaşık hale gelmiştir. Bu karmaşıklığı giderme ve taleplere uygun cevap verebilme adına geliştirilen yöntemlerden birisi çevik yazılım geliştirme takımlarıdır. Çevik yazılım geliştirme takımları, kendi kendini organize eden takımların özelliklerini taşımakla birlikte, kodlama, test etme, dinleme ve tasarlama süreçlerinin disiplini çerçevesinde hareket etmektedir. Takımların temeli kendi kendini disipline edebilen ve örgütleyebilen, iç motivasyonu sağlayabilme özelliklerine dayanmasına rağmen bazı olumsuz faktörlerle de karşılaşmaktadırlar. Bu olumsuz faktörlerden birisi de, yazılım ekiplerinin geleneksel insan kaynakları performans değerlendirme tekniklerinin kullanılarak değerlendirilmesidir. Çevik yazılım geliştirme takımlarının kendine ait dinamiklerinin bulunması nedeniyle bu dinamiklere özel değerlendirme metodlarının geliştirilmesi takımlara ait motivasyonu ve çalışan verimliliğini artıracak unsurlar arasında yer almaktadır.

Bu çalışmada, geleneksel insan kaynakları performans değerlendirme ölçütlerine bir alternatif olarak, takım içi çalışmalarda Dürtme Kuramı temelli önerilerde bulunulacaktır. Dürtme Kuramı, 2017 yılında Nobel Ödüllü yazar Richard Thaler tarafından geliştirilmiş, Davranışsal İktisat temelli bir kuramdır. Ancak, kuram sadece iktisadi davranışları ele almamakla birlikte, kişisel baskı veya kurallar bütünü olmadan insan davranışlarının doğru yönlendirilmesi durumunda beklenen çıktının ortaya konulabileceğini iddia etmektedir. Çevik yazılım geliştirme takımlarının kendi kendini örgütleyen takım tipi olması ve hızlı cevap verebilme yeteneğine sahip olması, takımların aynı zamanda kendi dinamiklerini de kendilerinin sağlaması gerektiği anlamına gelmektedir.

Çalışmada, çevik yazılım geliştirme takımları arasında kendine ait yapılanması ile yer alan Scrum gruplarının genel özellikleri, karşılaşılan sorunlar, kişisel özellik etmenleri ortaya konularak takımlara ait boyutlar elde edilecektir. Ortaya konulan boyutlar üzerinden Dürtme Kuramı'nın önerdiği şekilde, takım özellikleri ve çalışma şekilleri göz önünde bulundurularak yönlendirmeler yapılacaktır. Yapılan yönlendirmelerin, grup dinamiğini nasıl etkilediği ve çıktıların beklenen doğrultuda olup olmadığı

arařtırılacaktır. Elde edilen arařtırma sonucu neticesinde, takımların geleneksel insan kaynakları performans deęerlendirme yöntemlerinden sıyrılarak mevcut alıřma řartları ierisinde performanslarının ne řekilde etkilendięi ve bunun grup dinamięi ile verimlilięi arasındaki baęlantı ortaya konulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** evik Yazılım Geliřtirme, Kendi Kendini Örgütleyen Takımlar, Dürtme Kuramı, İnsan Kaynakları, Performans Deęerlendirme, Scrum Takımları

# YENİ MEDYA EĞİTİMİ BAĞLAMINDA “SOSYAL MEDYA ORTAMINDA SANAL KİMLİK”

Erkan Çiçek, Öğr. Gör. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Fotoğraf ve Video Bölümü

[ercicek@yildiz.edu.tr](mailto:ercicek@yildiz.edu.tr)

## ÖZET

Yeni medya ortamının insan hayatına girdiği dünden bugüne insanoğlu ister istemez bu yeni dünyanın bir üyesi olmuştur. Bu katılım kimi zaman gönülsüz olsa bile zamanla sosyal bir varlık olan birey için kaçınılmaz bir hal almıştır. Mc Luhan'ın Küresel Köy düşüncesinin de bir gereği olarak kültürler ve değerler evrenselleşerek bireyin kabuğunu kırmasını ve açılmasını sağlamıştır. Yeni medya eğitimi bağlamında sosyal medya ortamında sanal kimlik konusunun araştırıldığı bu çalışma sosyal medya, sanal kimlik konuları seçilen görseller üzerinden açıklanmıştır. Bu bilgilerden hareketle bu çalışmada Amaç; “Gerçek Kimlik kavramının Yeni Medyada geçirdiği dönüşüm sonucu Sanal Kimlik haline dönüşmesi serüveni” konusunu kavramak, anlamak ve çözümlenektir. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları: Bu çalışmada, “Yeni Medyada Kimlik Oluşumu” konusu seçilen sosyal medya görselleri üzerinden çeşitli okumalar yaparak çözümleneler ile sınırlı tutulmuştur. Araştırmanın Yöntemi: Bu çalışmamızda; Araştırma, Tarama, Çözümleme ve Karşılaştırma modelleri tercih edilmiştir.

Medya; radyo, gazete, televizyon, dergi, internet vb. tüm kitle iletişim araçlarını kapsayan kavramdır. Yeni Medya, medya evriminin dijitale yönelmesiyle hayatımıza girmiş kavramdır, okul bölümleridir, mesleklerdir. Kitle iletişimdeki internetle temelleri atılan yeni medya, varlığını internetin gelişim süreci olan Web 1.0, Web 2.0 ve Web 3.0 dönemlere borçludur. Yeni medya, internet ve mobil ağlar yardımıyla oluşturulan veya kullanılan yeni nesil medya düzenidir. Geleneksel medyanın aksine yeni medyanın yayın organları tümüyle dijital aygıtlar ve ortamlardan oluşmaktadır. Yeni medya, basılı yayın kaynaklarından teknolojiyle ve dijitallikle pekiştirilmemesi durumunda tümüyle uzak bir medya düzenine sahiptir. Dijital aygıtlar üzerinden sunum yapılan tüm kaynakları yeni medyanın alanı içerisinde tutabiliriz. Örneğin internet, bloglar, web siteleri, video oyunları, video bazlı içeriklerin tümü yeni medyanın birer kanalı kabul edilmektedir.

Türk Dil Kurumu Sözlüğünde yazıldığı üzere Kimlik; “toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü” olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımda da belirtildiği üzere aslında kimliklerimiz bizi diğer kişilerden ayırt eden göstergelerdir. Çok boyutlu olan kimliklerimizin bireysel, sosyal, cinsel, dinsel, siyasal ve kültürel özellikleri bulunmaktadır.

Sosyal Medyanın bireye sunduğu imkânların önemi günümüz dünyasında daha da iyi anlaşılmaktadır. Bu bağlamda Sanal kimlik, bireyin gerçek yaşamdaki kimlik yapılandırmasının, internetle birlikte giderek sanallaşan dünyanın dinamiklerine göre yeniden ele alınması sonucu ortaya çıkmış bir durumdur. İnternette sanal kimlikler aracılığıyla bireyler kendi kimliklerini istedikleri gibi şekillendirmektedirler. Sanal kimlikler hem yazılı hem de görsel içeriklerden oluşmaktadır. Sosyal medyada paylaşılan yazılı ve görsel içerikler, bireylerin sanal kimliklerinin diğer bireylere



sunulmuş şeklidir. Böylece Sanal dünyalar bireylere farklı kimlikleri yaşama fırsatı vermektedir. Birey sanal ortamda birden fazla kimliğe bürünebilmekte, karşı cinsten ya da farklı bir etnik kökenden biri gibi davranabilmektedir. Bu bilgilerden hareketle Kimlik kavramının biçimlendirdiği gerçek ve sanal dünya kıyaslandığında sanal dünyanın gerçek dünyaya göre öne çıkan önemli özelliklerinin olduğunu söyleyebiliriz.

Sonuç olarak; Goffman'ın da belirttiği üzere sosyal ağlarda kullanıcıların gerçekte olduğundan farklı olarak bir aktör gibi davranmaları "benliğin sunumu" amacıyla satarak "benliğin reklamına" dönüşmüştür. Böylece sosyal ağlarda sıklıkla onay alan bireyler popüler olmakta ve sosyal gruplarda daha fazla kabul görmektedirler. Böylece sosyal ağ kullanıcılarının onay bağımlılığı serüveni artarak çeşitli sorunlara neden olmaktadır. Nitekim bireylerin gerçek yaşamda sanal kimliklere bürünmesi "benliğin yitilmesi ve çeşitli psikolojik risklerin artmasına" yol açmıştır. Ayrıca günümüzde kimlik karmaşası (çevrimiçi görünmezlik), siber zorbalıklarında oluşmasına zemin hazırlayan önemli bir etkidir.

**Anahtar Kelimeler:** Kimlik, Sanal Kimlik, Yeni Medya.

# İŞ HAYATINDA BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ (BİT) OKURYAZARI OLMAK

İpek Oruçoğlu, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, Bilgisayar Programcılığı Programı

[ipekorucoglu@ayvansaray.edu.tr](mailto:ipekorucoglu@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

Teknolojik gelişmeler, bireylerin akademik ve sosyal yaşamlarını etkilediği gibi iş yaşamlarını da etkilemektedir. Bu etki, günümüz iş hayatının beklentilerini değiştirmekte ve beklentilerin karşılanabilmesi için bireylerin edinmeleri gereken becerileri farklılaştırmaktadır. Özellikle, bilginin değerli olduğu çağımızda bilgiye ulaşabilme, yönetebilme ve paylaşabilme önemli bir beceri haline gelmiştir. Bu nedenle, 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırılan bu çağın becerilerinden biri olan Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) Okuryazarlığı bilginin yönetimi konusunda günümüzde ön plana çıkmaktadır. Hem 21. yüzyıl becerilerinin edindirilmesinde hem de gerekli iş gücünün yetiştirilmesinde önemli bir role sahiptir. Hayatımızın her alanında karşılaştığımız Bilgi ve İletişim Teknolojileri araçları, eğitimden sağlık sektörüne ekonomiden mühendisliğe işe koşulmaktadır.

Bu çalışmada, iş hayatında ihtiyaç duyulan Bilgi ve İletişim Teknolojileri Okuryazarlığı becerileri hakkında alan yazın taraması yapılmıştır. Çalışmada, değişen dünyada Bilgi ve İletişim Teknolojileri okuryazarının tanımı ve özellikleri (bilgiye ulaşma, yönetme, değerlendirme, yeni bilgiler oluşturma ve paylaşma) analiz edilmiştir. Günümüz işverenlerinin akıllı telefon/tablet kullanabilme, e-posta yönetebilme, çevrimiçi araştırma yapabilme ve çevrimiçi işbirliği yapabilme gibi Bilgi ve İletişim Teknolojileri becerilerini önemsendiği belirtilmiştir. Öğrencileri iş hayatına hazırlayan öğretmenlerinin ise çoklu medyadan yararlanabilme, eğitsel yazılımları değerlendirebilme ve BİT araçlarını derse bütünleştirebilme gibi sahip olmaları gereken beceriler tartışılmış ve öneriler sunulmuştur. Çalışmanın sonunda ise bugünün öğrenenlerinin artık iş hayatına atıldığına altı çizilerek eğitim hayatlarının 21. yüzyıl becerilerini ne kadar geliştirdiğinin merak edildiği belirtilmiş ve bu konuda araştırmalar yapılması önerilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgi ve İletişim Teknolojileri, BİT, Okuryazarlık, Eğitim

# TABAKALI İŞGÜCÜ PİYASASINDA BİLİŞİM SEKTÖRÜ ÜZERİNE BİR ALAN ARAŞTIRMASI

Deniz Aksoylu, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, İş Sağlığı ve Güvenliği Programı

[denizaksoylu@ayvansaray.edu.tr](mailto:denizaksoylu@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

1930'lu yılların başında kurumcu iktisatçılar tarafından işgücü piyasasının tabakalı bir yapıda olduğu teorisi ortaya atılmıştır. Tabakalı işgücü piyasası teorisine göre, neo klasikçilerin tanımladığı gibi tek bir optimum fayda noktası yoktur. Piyasanın her kesiminden insanlar farklı beşeri sermayelere sahiptir. Dolayısıyla birbirlerine benzer nitelikler gösterememektedirler. Tabakalı işgücü piyasalarında iki piyasa tipi vardır: Bunlardan ilki İçsel işgücü piyasalarıdır. Bu piyasalar içinde yüksek ücretli işlerin olduğu iyi işlerdir. İkincisi ile dışsal piyasadan işçi kiralayan düşük ücretli işlerin olduğu kötü işlerdir. Birincil piyasadaki işler devamlılık arz eden, yüksek ücretli, düzenli istihdamın ve iş güvencesinin olduğu, nitelikli işgücü gerektiren ve kariyer olanağı olan işlerdir. Çalışanların eğitim düzeyleri yüksektir. Sendikal hakları vardır. İkincil piyasalarda işçi devri yüksektir, ücretler cari piyasa koşullarının altındadır, genellikle niteliksiz işler burada toplanmıştır, kariyer olanağı yoktur. Cinsiyet, ırk, renk gibi özelliklere dayalı ayrımların yapıldığı bir piyasadır. İşgücü piyasalarında tabakalaşma uzun yıllardır literatürü meşgul eden ve günümüzde de izlerini taşıyan bir piyasa sorunudur. Piyasanın yapısının geneline bakıldığında, ayrımcılık faktörü başta olmak üzere özellikle birkaç temel problemin tabakalaşmayı tetiklediği görülmektedir.

Bu çalışmada bilişim sektöründe çalışanların maruz kaldığı ücret ayrımcılığının ne yönde olduğu, daha çok hangi piyasa faktörleri açısından ayrımcılıklar yapıldığı ve dolayısıyla piyasanın nasıl tabakalaştığı araştırılmıştır. Buna bağlı olarak da Ankara ilinin bilişim sektöründe faaliyet gösteren firmalar ile derinlemesine mülakat yöntemi ile alan araştırması yapılmış ve edinilen veriler tabakalı işgücü piyasasının standartları açısından bir analize tabi tutulmuştur. Bilişim sektöründe iyi işler ve kötü işler arasındaki ayrımların en önemli sonucunun ücret farklılığı olduğu tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** İşgücü Piyasası, Tabakalaşma Teorisi, Ücret Farkları, Bilişim Sektörü

17 MAYIS 2019

III. OTURUM

KONFERANS SALONU

# GELENEKSEL ÖĞRENME YÖNTEMLERİ VE BUNA ALTERNATİF OLARAK YAPAY ZEKÂ İLE EĞİTİMDE %100 EŞLEŞME

Muzaffer Karataş, TurkHekimleri.com Kurucusu

[muzaffer48@gmail.com](mailto:muzaffer48@gmail.com)

## ÖZET

İnternet teknolojisinin gelişmesiyle birlikte bilgi çok daha hızlı üretilmeye başlanmıştır. Bununla beraber, üretilen veriyi depolamak ve hızlı işlemek, endüstride yaşanan ilk sorunlardan birisidir. Fakat 2000'li yılların başında dijital verinin depolanmasını sağlayan teknolojilerde yaşanan gelişmeler enformasyon üretimini çok daha kolay hale getirmiştir. Böylece yapay zeka daha nitelikli bir şekilde tartışılabilmiştir. Zira yapay zekânın temelinde veri depolamak ve bunu hızlı işleyebilmek yatmaktadır.

Yapay zekâya eğitim genelinde bakıldığında çok büyük bir değişimin "kapıda" olduğu görülmektedir. Bir örnekle detaylandırmak gerekirse, Öğretmen ve öğrenci ilişkisi televizyon ve izleyici ilişkisine benzetilebilir. İkisi de müfredat doğrultusunda bir akış halindedir. Karşı tarafa aktarılan bilginin gerçekten karşıya geçip geçmediği kaygısı akışın kurbanı olabilir çünkü işlenmesi gereken bir müfredat ve gerçekleşmek zorunda olan bir akış vardır. Fakat, deneyimleri yüksek bir öğretmen veya televizyon sunucusu aynı akış içinde bilgiyi karşıya aktarmakta daha tecrübeli olduğundan nispeten büyük bir eşleşme yakalayarak fenomen olabilir. Bu noktada, yapay zekânın bir insanın işleyemeyeceği kadar birikmiş tecrübe ve deneyimleri analiz edebileceği düşünüldüğünde kişiselleştirilmiş bireye özel sunumlarla %100'e yakın bir eşleşme sağlayabileceği görülmektedir. Böylece, sınıfta öğrenme alışkanlığı ve vakti birbirinden farklı olan her öğrenci için ayrı ayrı hazırlanmış konu anlatımları ortaya çıkabilir ve aynı sürede tüm öğrencilerin konuyu kavraması sağlanabilir.

Bu çalışmada yapay zekâ aracılığı ile kişisel veriler depolanarak her bireyin kendine özgü öğrenme alışkanlıkları analiz edilerek eğitici ve öğrenci eşleşmesinin %100'e eriştirilmesi amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Yapay Zeka, Büyük Veri, Veri Analizi, Web 3.0, İnternet, Eğitim, Anlamsal Ağ.

# YÜKSEKÖĞRETİM BİLİŞİM EĞİTİM PROGRAMLARININ BİLİŞİM İŞGÜCÜ İSTİHDAMI GEREKLİLİKLERİNİ KARŞILAMA DÜZEYİNİN EĞİTİM PROGRAMLARI VE İŞ İLANLARI ÜZERİNDEN ANALİZİ

Yılmaz Özkan, Prof. Dr., Sakarya Üniversitesi, Çalışma Ekonomisi Ve Endüstri İlişkileri Bölümü

[yozkan@sakarya.edu.tr](mailto:yozkan@sakarya.edu.tr)

Ufuk Bingöl, Dr. Öğr. Üyesi, Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi, Sağlık Kurumları İşletmeciliği Programı

[ubingol@bandirma.edu.tr](mailto:ubingol@bandirma.edu.tr)

Hakan Mete, Sakarya Üniversitesi

[hakan.mete@ogr.sakarya.edu.tr](mailto:hakan.mete@ogr.sakarya.edu.tr)

## ÖZET

Gerçekleştirilen birçok çalışma bilişim sektörünün yüksek nitelik ve bilgi seviyesine sahip çalışanlara ihtiyaç duyduğunu, gelişim gösterme yolunda en büyük eksikliğin bu noktada var olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çalışmada, Türkiye'deki yüksek öğrenim kurumları tarafından gerçekleştirilen bilişim eğitimleri sonucunda mezun olan öğrencilere kazandırılan bilişim işgücü nitelikleri ile bilişim işgücü istihdam etmeyi planlayan firmaların işgücü beklentileri arasında karşılaştırma yapılması hedeflenmiştir. Eğitim kurumlarının kazandırmayı hedeflediği işgücü nitelikleri, eğitim içerikleri ve hedef çıktıları dokümanlarından, sektörün aradığı işgücü nitelikleri, iş arama web sitelerinde yayımlanan bilişim iş ilanlarından elde edilmiştir. Bu iki veri setinin bilgisayar destekli nitel veri analizi yöntemi ile analiz edilerek karşılaştırılması sonucunda, eğitimlerin işgücü niteliklerini karşılamadaki eksik yönleri ortaya çıkmaktadır. Analiz sonucunda bu eksik yönlerin hangi yöntem ve araçlar ile tamamlanacağı hakkında tavsiyelerde bulunmaktadır. Ayrıca bilişimin gelişen yapısı nedeniyle sektöre uygun nitelikli işgücü yetiştirilmesi için eğitim müfredatının güncel gelişmelere göre yenilenmesi ihtiyacı, yapılan analizin sürekli geliştirilmesini gerektirmektedir. Bu yönleriyle çalışma bilişim eğitimi düzenlemelerine kaynak oluşturacağı değerlendirilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilişim Sektörü, Bilişim Eğitimi, Bilişim İlanları, İşgücü Niteliği, Nitel Veri Analizi.

## **TEKNOLOJİ, AHLAK VE SUÇ İLİŞKİSİ**

Abdülkadir Büyükbingöl, Marmara Üniversitesi

[abdulkadir.buyukbingol@gmail.com](mailto:abdulkadir.buyukbingol@gmail.com)

### **ÖZET**

Teknolojinin, ahlaki tutum ve davranışlara önemli ölçüde tesir ettiği düşünülmektedir. Özellikle hızla gelişen bilişim teknolojileriyle birlikte gelen yeni olanakların kişilerarası ilişkilerde ve insanın doğa ile münasebetleri üzerinde çok yönlü etkisi olduğu da varsayımlar arasındadır. Bu teknolojik imkânların ahlak ve suç ile ilişkisinin tespit edilmesi, gerekli tedbirlere yönelik eğitim programlarının hazırlanması açısından önemli görülmektedir. Konu ile ilgili literatür taranarak yapılan bu çalışma göstermektedir ki; toplum kapsamında bütün ahlâki değerler eşit derecede geçerli değildir ve bir değer diğerine tercih edilmesini sağlayacak herhangi bir ölçüde de rastlanmamaktadır. Bu nedenle, bireylerin kendi "iyi" anlayışını hayata geçirmesini temin edecek hak ve özgürlükler ön plana çıkmaktadır. Fiilin suç sayılması ise toplumda, sosyal bir denetim mekanizması olan ayıplama refleksinin kullanılması ve yasal otorite tarafından yasadışı olarak nitelendirilmesi şartına bağlanmaktadır. Sonuç olarak, bilişim teknolojilerinin toplum faydasına kullanılması öncelikle bireysel ahlâka bağlı olduğu için küçük yaşlardan başlayarak küresel düzeyde sanal âlemle ilgili etik davranış kuralları konusunda özellikle genç kuşağın eğitilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Teknoloji, Ahlak, Suç, Değer, Siber.

# **OYUN TABANLI ÖĞRENME YÖNTEMİNİN OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİNE TEMEL FEN EĞİTİMİNDE KATKISI: GEZEGENLER KONUSUNUN ÖĞRETİLMESİ İÇİN 3 BOYUTLU BİR OYUNUNUN TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE UYGULANMASI**

Burçak Ceren Akpınar, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO,  
Çocuk Gelişimi Programı

[burcakcerenakpınar@ayvansaray.edu.tr](mailto:burcakcerenakpınar@ayvansaray.edu.tr)

Ayşe Danış Bekdemir, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO,  
Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı

[aysedanis@ayvansaray.edu.tr](mailto:aysedanis@ayvansaray.edu.tr)

Şahin Aydın, Öğr. Gör., İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Plato MYO, Bilgisayar  
Programcılığı Programı

[sahinaydin@ayvansaray.edu.tr](mailto:sahinaydin@ayvansaray.edu.tr)

## **ÖZET**

Bu araştırmada, okul öncesi eğitiminde Fen eğitiminde gezegenler konusunun öğretiminin gerçekleştirilmesi için matematik temel becerilerinden eşleştirme ve sıralama becerilerini destekleyerek, animasyon ve bilgisayar oyunundan oluşan bir öğretim teknolojisinin üretilmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın sonucunda öğretmenlere ve velilere, okul öncesi dönemde Fen eğitiminde kullanabilmeleri için alternatif bir eğitim teknolojisi sunulması amaçlanmaktadır. Bu araştırma okul öncesi dönemde Fen eğitimi alan yazınına yeni bilgiler katması ve okul öncesi eğitiminde eğitim teknolojisi kullanımının öneminin vurgulanması açısından önem arz etmektedir. Araştırma soruları olarak; (i) Okul öncesi eğitiminde fen eğitiminde gezegenler konusunun öğretiminde animasyon kullanımının etkisi var mıdır? (ii) Okul öncesi dönemde Fen eğitiminde eğitim teknolojisi kullanımının, matematik temel becerilerinden eşleştirme ve birleştirme becerileri üzerinde etkisi var mıdır? (iii) okul öncesi eğitiminde fen eğitiminde eğitim teknolojisinin kullanımının, el-göz koordinasyonu üzerinde etkisi var mıdır? (iv) okul öncesi eğitiminde Fen eğitiminde eğitim teknolojisinin kullanılmasının, öğrencilerin Fen eğitime karşı motivasyon-tutumuna etkisi var mıdır? (v) okul öncesi eğitiminde Fen eğitiminde eğitim teknolojisinin kullanılmasının, öğretmenlerin Fen eğitime karşı motivasyon-tutumuna etkisi var mıdır? soruları kullanılmıştır. Çalışmada karma araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Çalışmada kullanılan öğretim teknolojisinin üretimi, bir vakıf üniversitesinde okumakta olan on öğrenci ve üç akademisyen tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu okul öncesi beş yaş grubunda yer alan yirmi öğrenciden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak Fen Eğitiminde Gezegenler Konusunu Değerlendirmeye Yönelik Görüşme Formu, Eğitim Teknolojisi Kullanımının



Matematik Temel Becerilerinden Eşleştirme ve Birleştirme Becerisi Üzerine Etkisi Ölçeđi, Beery Buktenica Gelişimsel Görsel Motor Koordinasyon Testi-6 Ölçeđi, Fen Eğitime Karşı Motivasyon-Tutum Deđerlendirmeye Yönelik Görüşme Formu kullanılacaktır. Çalışma grubundaki öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilecektir. Görüşler ses kayıt cihazı ile kaydedilecek ve veriler deşifre edilerek içerik analizi ve betimsel analiz ile deđerlendirilecektir. Araştırmada veri toplama süreci devam etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Okul Öncesi Eğitimi, Fen Eğitimi, Öğretim Teknolojisi, Oyunla Öğrenme

# LİSANS DÜZEYİNDEKİ BİLİŞİM PROGRAMLARININ MÜFREDATLARININ KARŞILAŞTIRILARAK İNCELENMESİ

Bahadır Elal, Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Ayyansaray Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü

[bahadirelal@ayvansaray.edu.tr](mailto:bahadirelal@ayvansaray.edu.tr)

## ÖZET

Ülkemizde içinde bilişim adı geçen beş ayrı program bulunmaktadır. Bunlar; Adli Bilişim Mühendisliği, Bilgisayar Teknolojisi ve Bilişim Sistemleri, Bilişim Sistemleri Mühendisliği, Bilişim Sistemleri ve Teknolojileri, Yönetim Bilişim Sistemleri isimli programlardır. Bu beş program; fen edebiyattan, açık öğretime, uygulamalı bilimler yükseköğretiminden mühendislik fakültesi gibi birbirinden oldukça farklı birimlere bağlıdır. Örnekle; Yönetim Bilişim Sistemleri isimli program, çeşitli üniversitelerde ondan fazla farklı isimde birime bağlıdır. Devlet ve vakıf üniversitelerinde çokça tercih edilen %90'ın üzerinde doluluk yakalayan bu programın müfredatlarında bir ortaklık yoktur ve içerikleri farklılık göstermektedir. İşletme fakültesinde açılan Yönetim Bilişim Sistemleri bölümünde işletme dersleri ağırlıktayken Mühendislik Fakültesinde açılan programda ise mühendislik dersleri çoğunluktadır. Elbette üniversitenin akademik kadrosunun çeşitliliği de bunda etkilidir. Bu durum aynı başlıktaki bölümden mezun olanların çok farklı donanımlara sahip olmasına sebebiyet vermektedir. Her üniversitenin misyon ve vizyonuna göre farklılaşması mümkündür; fakat bazı temel eğitim çıktılarının ortaklaştırılması gerekliliği de ortadadır. Sosyal bilimlerle, mühendisliğin kesiştiği disiplinlerarası bir bölüm olan bilişim programlarında verilen; temel bilgisayar, donanım, programlama gibi derslerin yanında sosyoloji, siyaset bilimi, uluslararası ilişkiler, iletişim, yeni medya okuryazarlığı, yaratıcı düşünme, inovasyon ve girişimcilik gibi derslerin de alınması mezunların avantajına bir durum olacaktır. Mezunlar, değişen iş koşullarına uyum sağlama ve yeterlilikler çerçevesinde belirtilen yetkinliklerle mezun olmaları, programın özünde olan bu disiplinlerarası bakışla mümkün olabilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilişim programları, disiplinlerarası eğitim, değişen iş koşulları, yükseköğretimde mesleki yeterlilik, müfredat



**İSTANBUL  
AYVANSARAY  
ÜNİVERSİTESİ**

ISBN No: 978-605-2253-04-5  
İstanbul Ayvansaray Üniversitesi Yayınları