

Marmara Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 27 Haziran 1987 tarihinde kurulmuş ve 1990-1991 öğretim yılında ilk öğrencilerini alarak eğitim faaliyetlerine başlamıştır. Şu ana kadar 800'e yakın bilgisayar mühendisi mezun vermiş olup halen 13 Öğretim üyesi, 9 Araştırma görevlisi ile eğitim, öğretim ve araştırma faaliyetlerine devam etmektedir.

Marmara Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'ne giren öğrencilerimiz, karşılaştıkları her problemin teknik, sosyal ve ekonomik boyutlarını göz önüne alarak disiplinler arası yaklaşımlarla çözmek için düşünmeyi öğrenerek mezun olurlar. Aldıkları dersler, yaptıkları ödevler ve projelerin hepsi bu yolda düşünme fonksiyonlarını geliştirecek birer araçtır. Bu süreç içerisinde sadece alıcı olarak değil; aldıklarını işleyici, yorumlayıcı ve değerlendirici olarak da düşüncelerini ortaya koymaları kendilerinden beklenir. Böylelikle, toplumun kendilerine verdiğinin fazlasını kaliteli bir şekilde topluma geri verme kültürünü kazanırlar.

Öğrencilerimizin karmaşık sistemleri anlamalarına ve bu sistemlerin performanslarını iyileştirecek en uygun çözümleri tasarlayıp uygulamaya koymalarına imkan tanıyacak beceriler kazandırmak temel amacımızdır.

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde kaliteli eğitimle birlikte nitelikli araştırmalar yapılmaktadır. Bölümümüzün temel araştırma faaliyetleri; yazılım mühendisliği, paralel programlama, çoklu-çekirdek hesaplama, bilgisayar ağları, farklı alanlardaki problemlere yönelik sezgisel yaklaşımlar, mikroişlemci tasarımı, görüntü işleme, yapay zeka, doğal dil işleme ve veri madenciliği üzerine yoğunlaşmaktadır.

Bölümümüzün yüksek standartları sayesinde, mezunlarımız alanlarındaki en prestijli firmalarda rahatlıkla iş bulabilmektedir. Ayrıca, gerek bölümümüzde, gerek Türkiye'deki ve yurtdışındaki diğer iyi üniversitelerde rahatlıkla akademik kariyerlerine devam edebilmektedirler.

Neden Marmara Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği?

- ☆ Uluslararası deneyime sahip, güçlü, genç ve dinamik akademik kadro
- ☆ %100 İngilizce eğitim
- ☆ Kampüsün merkezi konumu (Kadıköy)
- ☆ Açık Kapı Politikası sayesinde samimi öğrenci-öğretim elemanı ilişkisi
- ☆ Güncel ve dünya standartlarında müfredat
- ☆ MÜDEK akreditasyonu
- ☆ Uluslararası öğrenci değişim anlaşmaları
- ☆ Marmara Üniversitesi'nin **tüm programlarında** Çift Anadal (ÇAP) veya Yandal (YAP) yapabilme imkanı
- ☆ Sosyal ve kültürel faaliyetler / Kulüp faaliyetleri
- ☆ Spor, kültür, rektörlük ve özel burslar
- ☆ EDUROAM ile kampüs içinde ve diğer kampüslerde Internet bağlantısı
- ☆ Mezunlar için yüksek iş bulma oranı



Eğitim Amaçları

1. Ulusal veya uluslararası düzeydeki üniversitelerde ve ARGE merkezlerinde, araştırma ve geliştirme faaliyetlerinde bulunan bilim insanları olurlar.
2. Bilgisayar ve bilişim teknolojileri alanlarında girişimci, lider ve yönetici olurlar.
3. Yurt içinde veya yurt dışında çeşitli sektörlerde, toplumsal ihtiyaçları anlayan, bilişim teknolojilerini kullanarak çözüm üreten ve sistem tasarlayan mühendisler olurlar.
4. Yazılım geliştirme süreçlerini bilen, takım çalışmasına yatkın birer mühendis olarak, farklı sektörlerdeki önde gelen firmaların bilişim teknolojileri departmanlarında tercih edilirler.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK
FAKÜLTESİ



BİLGİSAYAR
MÜHENDİSLİĞİ
BÖLÜMÜ



Marmara Üniversitesi,
Mühendislik Fakültesi,
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
Göztepe Kampüsü, PK: 34722,
Kadıköy / İstanbul

T: +90 216 348 02 92
F: +90 216 347 28 59

Bölüm Başkanı :
Prof. Dr. Haluk TOPÇUOĞLU
haluk@marmara.edu.tr

Bölüm Sekreteri :
Nuray SEMERCİ
nuray.semerci@marmara.edu.tr

Bilgisayar Mühendisliği Nedir?



İçinde bulunduğumuz bilgi çağında, bilgisayarlar ve bilişim teknolojileri; oyuncaıklardan savunma teknolojilerine, dayanıklı tüketim mallarından çok büyük kamu sistemlerine, tarımdan tıbbı, eğitimden sanata kadar, hayatın her köşesinde hayalinize gelecek her türlü şekilde ve uygulamada kullanılmaktadır.

Bilgisayar mühendisliği, bilgisayar sistemlerinin yapısı, tasarımı, geliştirilmesi ve bu sistemlerin kullanımlarını içeren çok aktif ve hızla gelişen bir mühendislik dalıdır. Temel olarak yazılım geliştirme, algoritma tasarımı ve analizi, yapay zeka, bilgisayar ağları, veritabanı yöneticiliği, donanım tasarımı ve gömülü sistemler çalışma alanları oluşturmaktadır.

Bilgisayar mühendisleri, farklı disiplinlerdeki birçok problemlere yönelik olarak, bilgisayar yazılım ve donanım tabanlı bilişim sistem çözümlerinin, analizi, tasarımı, gerçekleştirilmesi ve test edilmesi üzerinde çalışırlar. Zor ve kompleks problemlerin etkin bir şekilde çözülebilmesi için algoritma tasarımı, saklanmış büyük çapta verilerin hızlı ve güvenli bir şekilde okunup yazılması ve analiz edilmesi, devre tasarımı ile donanım-yazılım entegrasyonu gibi konular bilgisayar mühendisliği alanına girmektedir.

Bilgisayar Mühendisliğinin Kazandırdığı Beceriler

- ☆ Mühendislik yaklaşımı
- ☆ Analitik düşünme yeteneği
- ☆ Matematiksel ifade becerisi
- ☆ Tasarım gerçekleştirme yeteneği
- ☆ Araştırma ve öğrenme becerisi
- ☆ Yazılım projesi geliştirme yetisi
- ☆ Takım çalışmasına yatkınlık
- ☆ Yönetim teknikleri
- ☆ Etkili iletişim teknikleri
- ☆ Profesyonel davranış ve etik

Bilgisayar Mühendisi Ne İş Yapar?

- ☆ Bilgisayar ve ilgili cihazların tasarımı, üretimi, işletimi ve bakımı
- ☆ Kendi alanında Araştırma ve Geliştirme
- ☆ Yazılım geliştirme
- ☆ Yazılım mimarisi geliştirme
- ☆ Mikroişlemci tabanlı donanım tasarımı
- ☆ Bilgisayar ağları cihazları tasarımı
- ☆ Bilgisayar ağları kurulumu
- ☆ Telekom cihazları kurulumu ve çalıştırma
- ☆ Yazılım/Donanım satışı ve pazarlaması
- ☆ Veritabanı Yöneticiliği



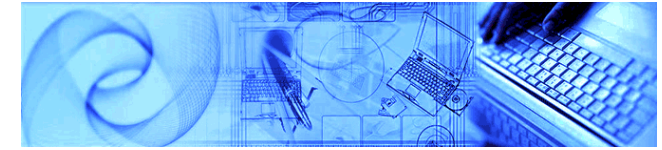
Sektörel Çalışma Alanları

- ☆ Yazılım Geliştirme Şirketleri
- ☆ Telekom Operatörleri
- ☆ Teknoloji Altyapı Şirketleri
- ☆ Finans Kurumları
- ☆ Araştırma Geliştirme Kurumları / Departmanları
- ☆ Paket Yazılım Dağıtıcıları ve Uygulamaçıları
- ☆ Teknoloji Danışmanlık ve Uygulama Şirketleri
- ☆ Üretim Şirketleri - Bilgi Teknolojileri Departmanı
- ☆ Hizmet Şirketleri - Bilgi Teknolojileri Departmanı
- ☆ Devlet Kurumları - Bilgi Teknolojileri Departmanı



Bilgisayar Mühendisliğinin Çekirdek Bilgi Alanları

- ☆ Algoritmalar
- ☆ Bilgisayar Mimarisi ve Organizasyonu
- ☆ Bilgisayar Dizgesi Mühendisliği
- ☆ Bilgisayar Grafiği
- ☆ Veritabanı Sistemleri
- ☆ Sayısal Mantık
- ☆ İşaret İşleme
- ☆ Elektronik
- ☆ Gömülü Sistemler
- ☆ Arayüzler ve İnsan Bilgisayar Etkileşimi
- ☆ İşletim Sistemleri
- ☆ Programlama Temelleri
- ☆ Yazılım Mühendisliği
- ☆ VLSI tasarımı ve Üretimi
- ☆ Bilgisayar Ağları
- ☆ Yapay Zeka



Bilgisayar Mühendisliğinde Alınan Başlıca Dersler

- ☆ Temel Mühendislik Dersleri
- ☆ Veri Yapıları ve Algoritmalar
- ☆ Programlama Dilleri
- ☆ İşletim Sistemleri
- ☆ Veri Tabanı Tasarımı
- ☆ Yazılım Projeleri Geliştirme
- ☆ Bilgisayar Grafikleri ve Görüntü İşleme
- ☆ Bilgisayar Mimarisi ve Tasarımı
- ☆ Bilgisayar Ağları
- ☆ Ağ Güvenliği
- ☆ Yapay Zeka ve Akıllı Sistemler