

Marmara Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Mühendislik Fakültesi ile birlikte, güçlü ve çeşitli disiplinlerde faaliyet gösteren üniversitemizin bünyesinde, tam bir takım çalışması ruhu ve felsefesiyle, 27 Haziran 1987 tarihinde kurulmuştur ve 1990-1991 öğretim yılında ilk öğrencilerini alarak eğitim faaliyetlerine başlamıştır.

Marmara Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'ne giren lise mezunları, buradan sıradan bir mühendis olarak mezun olmazlar. 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. Amaç, toplumun kendilerine verdiğinin fazlasını kaliteli olarak topluma geri vermelerinin gerektiği kültürünü onlara aşılmasıdır.

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

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde, araştırmayı akademik ortamın bir parçası olarak görüyoruz. Bölümümüzün temel araştırma faaliyetleri; yazılım mühendisliği, paralel programlama, çoklu-çekirdek hesaplama, bilgisayar ağları, farklı alanlarıdaki problemlere yönelik sezgisel yaklaşımlar, mikroişlemci tasarımı, görüntü işleme ve veri madenciliği üzerine yoğunlaşmaktadır.

Bölümümüzün yüksek standartları sayesinde, mezunlarımız isterlerse mezuniyet sonrasında piyasada kolaylıkla iş bulabilmektedir.

<http://eng.marmara.edu.tr>

Neden Marmara Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği?

- Güçlü uluslar arası deneyime sahip bir akademik kadro
- İngilizce Eğitim
- Anadolu yakasında, şehir içinde yer alan tek devlet üniversitesi
- Açık kapı politikası sayesinde yapıcı öğrenci – öğretim elemanı ilişkisi
- Güncel ve dünya standartlarında müfredat
- Yaygın Erasmus ağı sayesinde yurt dışında öğrenim imkanı
- Çift anadal ve yandal programları
- Sosyal ve kültürel faaliyetler
- Spor, kültür, Rektörlük ve özel burslar
- Fakülte içerisinde wireless bağlantı
- Mezuniyet sonrası kolay iş bulma ve aranılır eleman olma



Daha fazla bilgi için...

Bölüm Başkanı : Prof. Dr. Ensar Gül
ensar.gul@marmara.edu.tr

Bölüm Sekreteri: Çiçek Cırbin
cicek.cirbin@marmara.edu.tr

www.marmara.edu.tr
eng.marmara.edu.tr



<http://eng.marmara.edu.tr>



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

<http://eng.marmara.edu.tr>

Bilgisayar Mühendisliği Nedir?



İçinde bulunduğumuz bilgi çağında, bilgisayarlar ve bilişim teknolojileri, oyuncaklardan, savunma teknolojilerine, dayanıklı tüketim mallarından çok büyük kamu sistemlerine, tarımdan tıba, eğitime 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, programlama, algoritma tasarımı, donanım, bilgisayar ağları, veritabanı yöneticiliği, donanım tasarımı ve gömülü sistemler çalışma alanlarını oluşturmaktadır.

Bilgisayar mühendisleri, farklı disiplinlerdeki birçok probleme yönelik olarak, bilgisayar yazılım ve donanım tabanlı bilişim sistem çözümlerinin, analizi, tasarımı, gerçekleştirilmesi ve test edilmesi üzerinde çalışırlar. Yazılımların neyi yapabileceği neyi yapamayacağı, belirli bir görev üzerinde nasıl etkili bir verim gösterebilecekleri, saklanmış bir veriyi nasıl yazıp okuyabilecekleri, devre tasarımı ile donanım-yazılım entegrasyonu gibi alanlarında çalışırlar.

Bilgisayar Mühendisliğinin Kazandırdığı Beceriler

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

<http://eng.marmara.edu.tr>

Bilgisayar Mühendisi Ne İş Yapar?

- Bilgisayar ve ilgili cihazların tasarımı, üretimi, işletimi ve bakımı
- Kendi alanında Ar-ge
- Yazılım geliştirme
- Yazılım mimarisini geliştirme
- Mikroişlemci tabanlı donanım tasarımı
- Bilgisayar ağları cihazları tasarımı
- Bilgisayar ağları kurulumu
- Telekom cihazları kurulumu ve çalıştırma
- Yazılım satışı ve pazarlama
- Donanım satışı ve pazarlama
- Bankacılık



Sektörel Çalışma Alanları

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



<http://eng.marmara.edu.tr>

Bilgisayar Mühendisliğinin Çekirdek Bilgi Alanları

- Algoritmalar
- Bilgisayar Mimarisi ve Organizasyonu
- Bilgisayar Dizgesi Mühendisliği
- Bilgisayar Grafisi
- Veritabanı
- 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

<http://eng.marmara.edu.tr>