

**1. BİLİŞİM ETİĞİ**

Günümüzde etik, daha çok iş hayatı içinde davranış biçimlerini düzenleyen ve etkileyen bir disiplin olarak yerini almıştır. **Bilişim etiği** ise özellikle bilgisayar kullanımı için ağ ve internet ortamında uyulması gereken kuralları tanımlayan normlar ve kodlar için kullanılmaktadır. Bilişim etiği, bilişim sektöründe çalışanların dünyanın her yerinde aynı davranış normlarına uymasını sağlayarak hareket etmelerini gerektirir. Bilişim sektörünün gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan etik problemlerden bazıları şunlardır:

- Bilgi doğruluğunun sorgulanması
- Özel yaşama ilişkin sorunlar
- Siber suçların ortaya çıkması
- Fikrî mülkiyet hakları
- İşsizlik sorunları
- Sağlık sorunları
- Sosyal ilişkiler ve aile ilişkileri sorunları
- Sanal ortam ve sanal ilişkilerin varlığı
- Yapay zekâ ile ilgili sıkıntıların yaşanması

**2. İÇ DONANIM BİRİMLERİ****2.1. ANAKARTLAR**

Bilgisayarların birimleri arasında veri iletimini sağlayan elektronik kartlardır. Bilgisayarın çalışması için gerekli olan anakart diğer donanım bileşenlerini üzerinde barındırır. Üzerinde çok fazla elektronik devre elemanı olduğundan ani elektrik akımlarına karşı hassastır. Bu nedenle anakartlar ile işlem yaparken dikkatli olunmalı ve statik (durgun) elektrikten korunmalıdır. Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montaja hazırlamak için statik elektrik ile ilgili kavramların bilinmesi ve anakart bileşenlerinin tanınması gerekmektedir.

**2.2. İŞLEMCİLER**

**İşlemci**, adından da anlaşılacağı üzere verileri işlemeye yarayan aygıttır. İşlemcinin önemini anlatmak için genellikle “bilgisayarın beyni” ifadesi kullanılır.

“İşlemci” kavramı, bilgisayar terminolojisinde bazı farklı isimlerle de ifade edilebilir. Mikro işlemci, micro processor (Mikro Presessör = $\mu$ P), CPU (central processing unit), merkezî işlem birimi (MİB) en yaygın olarak kullanılanlarıdır.

İŞE BAŞLAMA		İŞİ BİTİRME		DEĞERLENDİRME									
Tarihi : ...../...../..... Saati : .....		Tarihi : ...../...../..... Saati : .....		Değerlendirmeye Esas Kriterler							Takdir Edilen Toplam Puan		
Verilen Süre ..... Saat		Kullanılan Süre ..... Saat		Değerlendirme Tam Puanı							Rakam ile		Yazı ile
..... Dakika		..... Dakika		İşe Verilen Puan									
ÖĞRENCİNİN Adı Soyadı - İmzası				USTA ÖĞRETİCİ/EGİTİCİ PERSONELİN Adı Soyadı - İmzası - Kaşe				KOORDİNATÖR ÖĞRETMENİN İmzası					

## PROJE- RESİM / RAPOR

## 2.3. BELLEKLER

Bilgisayarlarda kullanılan bellekler, bilgileri depolayan aygıtlardır. Kullanılan çoğu elektronik aygıtta bir çeşit bellek kullanılmaktadır. Telefonlarda, tabletlerde, oyun konsollarında, tartılarda ve hatta tansiyon aletlerinde bile bellek vardır.

Bilgisayar biliminde bilgiler, bazen uzun süreli bazen ise kısa süreli saklanmak üzere depolanmaktadır. Bilgisayarların işlemcisi, erişmek istediği bilgileri ana depolama aygıtı olan hard disklerden temin etmektedir. Bilginin hard disklerden temin edilmesi, bilgisayar hızını olumsuz etkiler. Bu nedenle bilgilerin, hızı daha yüksek olan başka bir yerden işlemciye aktarılması gerektiği ortaya çıkmıştır. Bu bölüm "geçici bellek" adı verilen bölüm olup işlemci, bellek üzerinden bilgilere çok daha hızlı erişebilir.

## 3. DIŞ DONANIM BİRİMLERİ

Bilgisayar kasası içerisinde yer almayan, bilgisayarla çeşitli arabirimler üzerinden bağlantı kuran donanım birimlerine **dış donanım birimleri** denir. Dış donanım birimleri giriş ve çıkış olmak üzere iki başlıkta incelenebilir. Klavye, fare, mikrofon vb., bilgisayarlara veri girişi yapmak için kullanılan parçalara **giriş birimi**; monitör, hoparlör, yazıcı vb., bilgisayarda işlenen verilerin kullanıcıya anlaşılabilir bir formda ulaşmasını sağlayan cihazlara **çıkış birimi** denir.

## 3.1. Klavye

**Klavye**; üzerinde alfabe, sayı, sembol, özel karakter ve varsa fonksiyonel işlemlerin yer aldığı sıralı tuşlar bulunan, bilgisayar sistemine veri girişi işlemleri için kullanılan donanım birimidir. Kablolü, kablosuz ve dizüstü bilgisayarlarda kullanılan sabit türleri vardır.

## 3.2. Fare (Mouse)

**Fare**, ekran üzerindeki imlecin hareketlerini kontrol eden giriş aygıtlarından biridir. İlk üretildiği 1964 yılından beri fareler genellikle avuç içinde tutularak hareket işlemi gerçekleştirilmiştir.

## 3.3. GÖRÜNTÜLEME BİRİMLERİ

**Görüntüleme**, bilgisayar sisteminde oluşturulan verilerin görsel formda bir aygıt tarafından yansıtılmasıdır. Bilgisayarlarda görüntüleme aygıtı olarak genelde monitör veya projeksiyon cihazı kullanılır. Bu bölümde görüntüleme temel kavramları ile monitör ve projeksiyon cihazlarının nitelikleri, temel özellikleri ve çalışma prensipleri gösterilecektir.

## Monitörler

Bilgisayar monitörleri, bilgisayar ekranları, bilgisayarda işlenen verileri görsel formda gösteren **çıkış aygıtlarıdır**. Günümüzde dokunmatik özellik sayesinde monitörler giriş aygıtı olarak da kullanılabilir. Monitör dış yüzüne yerleştirilen duyarlı panel sayesinde dokunma yoluyla işlemler gerçekleştirilebilir.

İŞE BAŞLAMA		İŞİ BİTİRME		DEĞERLENDİRME								
Tarihi : .....	Tarihi : .....	Değerlendirmeye Esas Kriterler									Takdir Edilen Toplam Puan	
Saati : .....	Saati : .....											
Verilen Süre	Kullanılan Süre	Değerlendirme									Rakam ile	Yazı ile
..... Saat	..... Saat	Tam Puanı										
..... Dakika	..... Dakika	İşe Verilen Puan										
ÖĞRENCİNİN Adı Soyadı - İmzası			USTA ÖĞRETİCİ/EGİTİCİ PERSONELİN Adı Soyadı - İmzası - Kaşe				KOORDİNATÖR ÖĞRETMENİN İmzası					