

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
2025-2026 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI GÜZ DÖNEMİ
BİL-101 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DÖNEM SONU SINAVI
A GRUBU

- Bu test 20 sorudan oluşmaktadır, her soru 5 puandır.
- Yanlış cevaplar hesaplamayı etkilemeyecektir.
- Cevaplarınızı arka yüzde bulunan optik forma işaretleyiniz.
- Sınav süresi 30 dakikadır, ilk 15 dakika çıkılmaz.

Başarılar
Mertcan Ünal, Dr.

- 1) Kripto paraların temelini oluşturan ve verilerin merkezi bir otoriteye ihtiyaç duymadan, şifrelenmiş halde saklanmasını sağlayan teknoloji aşağıdakilerden hangisidir?
- a) Blok zincir
 - b) Bulut bilişim
 - c) Yapay sinir ağları
 - d) Veri madenciliği
 - e) Nesnelerin interneti

- 2) I. Ödeme yöntemi
II. Yatırım aracı
III. Para transferi
IV. Akıllı sözleşmeler

Yukarıdakilerden hangileri kripto paraların kullanım alanlarındandır?

- a) I, II ve III
- b) I, II ve IV
- c) I, III ve IV
- d) II, III ve IV
- e) Hepsi

- 3) Piyasadaki ilk ve en bilinen kripto para birimi aşağıdakilerden hangisidir?
- a) Ethereum
 - b) Bitcoin
 - c) Litecoin
 - d) Ripple
 - e) Solana

- 4) Kripto paraların güvenli bir şekilde saklandığı, internete bağlı olmayan fiziksel cihazlara ne ad verilir?
- a) Sanal sunucu
 - b) Borsa hesabı
 - c) Bulut depolama
 - d) Soğuk cüzdan
 - e) Ekran kartı

- 5) Aşağıdaki özelliklerden hangisi kripto paraların yasa dışı faaliyetlerde kullanılmasına zemin hazırlayan özelliklerden biri **değildir**?
- a) Merkezi bir otoriteye bağlı olmamaları
 - b) Kullanıcı kimliklerinin gizli olabilmesi
 - c) İşlemlerin herkese açık şekilde görülebilmesi
 - d) Ülkeler arası kolayca transfer edilebilmesi
 - e) İşlemlerin hızlı ve geri döndürülemez olması

- 6) Dijital sanat eserlerinin veya özel varlıkların sahipliğini belgeleyen, kopyalanamaz kripto varlıklara ne ad verilir?
- a) NFT
 - b) Stabil para
 - c) Altcoin
 - d) Cüzdan
 - e) Akıllı sözleşme

- 7) I. İçeriği yansıtır kapak görseli hazırlama
II. İzlenmeyi artırıcı tık tuzağı başlık belirleme
III. Hedef kitleye yönelik dil kullanma
IV. İçerik künyesinde özet ve anahtar kelimelere yer verme

Yukarıdakilerden hangileri dijital içerik üreticilerinin uyması gereken etik kurallardandır?

- a) I, II ve III
- b) I, II ve IV
- c) I, III ve IV
- d) II, III ve IV
- e) Hepsi

- 8) Dijital içerik üreticilerinin bir marka ile iş birliği barındıran yayınlarını hangi başlık altında sunmaları gerekmektedir?
- a) Sponsorlu içerik
 - b) Bağımsız içerik
 - c) Kişisel içerik
 - d) Reklam dışı içerik
 - e) Editoryal içerik

- 9) Aşağıdakilerden hangisi ağırlıklı olarak ses temelli üretilen, bölümler hâlinde yayımlanan ve kullanıcıların istedikleri zaman dinleyebildiği bir dijital içerik türüdür?
- a) Podcast
 - b) Blog
 - c) Vlog
 - d) Stream
 - e) Reels

- 10) Video arka planının sonradan değiştirilmesine olanak sağlayan en yaygın teknik aşağıdakilerden hangisidir?
- a) Siyah perde
 - b) Beyaz perde
 - c) Kırmızı perde
 - d) Mavi perde
 - e) Yeşil perde

- 11) Aşağıdakilerden hangisi dijital içerik platformlarının temel amaçlarından **değildir**?
- a) İçerik paylaşımını kolaylaştırmak
 - b) Üretici-izleyici etkileşimini artırmak
 - c) İçeriklerin arşivlenmesini sağlamak
 - d) Tüm içerikleri ücretsiz sunmak
 - e) Farklı içerik türlerini barındırmak

- 12) Bir kişinin sosyal medya ve arama motorlarından kendisine ait bilgilerin silinmesini talep etme hakkına ne ad verilir?
- a) Telif hakkı
 - b) Unutulma hakkı
 - c) Geri dönüşüm hakkı
 - d) Atıf yapma hakkı
 - e) Lisans hakkı

13)



Bir dijital içerik üreticisi, görseldeki lisansla paylaşılan bir görseli kullanmak istemektedir. Aşağıdakilerden hangisi lisansa uygun bir kullanım örneğidir?

- a) Görseli düzenleyerek reklam afişinde kullanmak
- b) Görseli kaynak belirtmeden sosyal medyada paylaşmak
- c) Görseli ücretli bir eğitim videosunda kullanmak
- d) Görseli renklerini değiştirerek paylaşmak
- e) Görseli aynen, kaynak göstererek kişisel bir blogda paylaşmak

14) Profesyonel oyuncuların; sanal ortamda, genellikle video oyunlar üzerinden yaptıkları müsabakalara ne ad verilir?

- a) e-Spor
- b) Animasyon
- c) Simülasyon
- d) Metaverse
- e) Oyunlaştırma

15) Aşağıdakilerden hangisi dijital oyunların potansiyel avantajlarından biri **değildir**?

- a) Problem çözme becerisini geliştirmesi
- b) El-göz koordinasyonunu artırması
- c) Stratejik düşünmeyi teşvik etmesi
- d) Sosyal izolasyon sağlaması
- e) Yabancı dil öğrenimini hızlandırması

16) I. Mobil cihazlar

II. Oyun konsolları

III. Bilgisayarlar

IV. Sanal gerçeklik gözlükleri

V. Simülatörler

Yukarıdakilerden hangileri oyun platformlarından?

- a) I, II ve III
- b) I, II, III ve IV
- c) I, II, III ve V
- d) II, III, IV ve V
- e) Hepsi

17) Bir kullanıcının tamamen dijital olarak oluşturulmuş bir ormanda gezindiği ve fiziksel dünyayı hiçbir şekilde görmediği bir deneyim hangi teknoloji sınıfına girer?

- a) Artırılmış gerçeklik
- b) Karma gerçeklik
- c) Genişletilmiş gerçeklik
- d) Sanal gerçeklik
- e) Seyreltilmiş gerçeklik

18) Etkileşim düzeyi çok yüksek olan, dijital nesnelerin gerçek dünyadaki nesnelerle etkileşime girebildiği teknoloji hangisidir?

- a) Artırılmış gerçeklik
- b) Karma gerçeklik
- c) Genişletilmiş gerçeklik
- d) Sanal gerçeklik
- e) Seyreltilmiş gerçeklik

19) Aşağıdakilerden hangisi sanal gerçeklik teknolojisinin eğitimde kullanılmasının sağladığı avantajlardan **değildir**?

- a) Tehlikeli deneylerin güvenli bir dijital ortamda yapılabilmesi
- b) Eğitim materyallerine erişim ve donanım maliyetlerinin tamamen ortadan kalkması
- c) Soyut kavramların üç boyutlu modelleme ile somutlaştırılması
- d) Öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını ve motivasyonunu artırması
- e) Mekân sınırlamasını kaldırarak uzak yerlere sanal geziler düzenlenebilmesi

20) Aşağıdakilerden hangisi artırılmış gerçeklik teknolojisinin bir örneği **değildir**?

- a) Google Haritalar'ın sokak görüntüsü üzerinde oklar çıkarması
- b) Instagram filtrelerinin yüze makyaj yapması
- c) Uçuş simülatörünün tamamen sanal bir kokpitte uçuş deneyimi yaşatması
- d) Müze gezerken telefonla tabloya bakınca bilgi kutucukları açılması
- e) Bir mobilya uygulamasının koltuğun odanızda nasıl duracağını göstermesi

Kitapçık:	A Grubu
Öğrenci No:	
Ad Soyad:	
Puan:	

CEVAPLAR					
	A	B	C	D	E
1	☐	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	☐
	A	B	C	D	E
6	☐	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	☐
10	☐	☐	☐	☐	☐
	A	B	C	D	E
11	☐	☐	☐	☐	☐
12	☐	☐	☐	☐	☐
13	☐	☐	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐	☐	☐
15	☐	☐	☐	☐	☐
	A	B	C	D	E
16	☐	☐	☐	☐	☐
17	☐	☐	☐	☐	☐
18	☐	☐	☐	☐	☐
19	☐	☐	☐	☐	☐
20	☐	☐	☐	☐	☐