



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Staj I	BMSTJ1	7	0 + 0	5,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Stajın Tanım ve Amaçları Stajın genel tanım ve amacı Stajın öğrencilere sağlayacağı faydalar Stajın işverenler için önemi Staj Başvurusu ve Seçimi İyi bir stajyer olmak için gereken nitelikler Stajyerlik pozisyonlarına başvuru süreci Stajyer seçim kriterleri Stajyerlik Etik ve Davranış Kuralları İş ahlakı ve profesyonellik Stajyerlerin iş yerinde nasıl davranmaları gerektiği İletişim ve takım çalışması becerileri Stajyer ve Mentör ilişkisi Stajyerlerin mentörlerinden ne bekleyebileceği Mentör-stajyer ilişkisinin önemi Staj Süreci ve Değerlendirme Stajın aşamaları: Başvuru, kabul, uygulama, değerlendirme Staj raporları ve değerlendirme kriterleri Stajın mezuniyet sonrası kariyer hazırlığına etkisi)				
Amaç	Bu ders, staj programının başlangıcında öğrencilere stajın temel konseptlerini ve gerekli becerileri öğretmeyi amaçlamaktadır. Staj, öğrencilerin pratik deneyim kazanmalarını, mesleki gelişimlerini desteklemelerini ve iş dünyasına uyum sağlamalarını sağlar.				
Ders İçeriği	Stajın amacı ve önemi Staj başvurusu ve seçimi Stajyerlik etik ve davranış kuralları Stajyer-mentör ilişkisi Staj süreci ve değerlendirme				
Ders Kaynakları	Önceki Stajlar				

Hafta	Konu
1	Staj
2	Staj
3	Staj
4	Staj
5	Staj
6	Staj
7	Staj
8	Staj
9	Staj
10	Staj
11	Staj
12	Staj
13	Staj
14	Staj

Program Çıktıları

1	Matematik, fen bilimleri, hesaplama ve bilgisayar mühendisliği konularında kuramsal/uygulamalı bilgilere ve yeterli altyapıya sahiptir.
2	Bilişim problemlerini fark etme, tanımlama, formüle etme ve çözme bilgi ve becerisine sahiptir.
3	Gereksinimleri belirlemeye yönelik olarak bir sistemi, sistem parçasını ya da süreci analiz eder, alternatifleri mühendislik yöntemlerini kullanarak kıyaslar, en uygun çözümü tasarlar.
4	Tasarımın gerçekleştirilmesi için tüm kaynakların verimli kullanılması, süreçlerin iyi belirlenmesi, takip edilmesi ve uygulanması ile etkin proje yönetimini sağlar.
5	Disiplin içi ve disiplinler arası projelerde bireysel, takım üyesi veya takım lideri olarak etkin ve sonuç odaklı çalışır. Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi hakkında bilgi sahibidir.
6	Bir konuya yönelik olarak kaynak araştırmalarını yapar, verimli bir şekilde değerlendirir ve kullanır.
7	Yaşam boyu öğrenmenin ve kişisel gelişimin sürekli farkındalığı ile bilişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri izler. Yenilikleri takip eder, girişimcidir.
8	Sözlü ve yazılı iletişim kurar, İngilizce ve Türkçe kullanarak bilişim alanındaki bilgileri izler, yorumlar ve teknik doküman hazırlar.
9	Bilişim uygulamalarının kurumsal, toplumsal ve çevresel sonuçlarını göz önünde tutar, sorumluluğunun bilincindedir. Sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi sahibidir.
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahiptir, bilişim hukuku temel prensiplerini anlar, değerlendirir ve mesleki çalışmalarına uygular.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10
----------------------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	-------