

**BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ**

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2019 - 2020) Ders Bilgi Formu



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Robotik Sistemlere Giriş	BM419	7	3 + 1	5,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz yüze eğitim ve laboratuvar uygulamaları)				
Amaç	Sanayi devrimi sonrası artan üretim ve tüketim taleplerini karşılamak için otomasyona dayalı üretim önem kazanmıştır. Robotlar da otomasyon sistemlerinde önemli bir yer teşkil etmektedir. Özellikle tekdüze yada insanlar tarafından yapılması çok zor olan işlerin yaptırılmasında kullanılan robotlar etkin bir araç olmaktadır. Dersin amacı öğrencilerin temel robotik kavramlarını öğrenebilmesi ve robotik sistemleri kodlama becerisi kazanabilmesidir.				
Ders İçeriği	Robotiğe giriş ve tarihsel gelişim, otomasyon sistemlerinde robotlar, robotlarda eksenler, koordinat sistemleri ve robot çeşitleri, robot çeşitleri, robot hareket ettirme sistemleri, robotlarda uç elemanları, robot dinamiği, robot kinematiği, kinematik analiz, yörünge planlaması, robot simülasyon yazılımları, uygulama örnekleri.				
Ders Kaynakları	R.P. Pauk, Robot manipulators: Mathematics, Programming and Control, MIT press, 1981, A Varol, Robotik, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 2000., Z. Bingöl, S. Küçük, Robot Tekniği 1, Birsan Yayınevi, 2005., Saha, S.K. (2014). Introduction to Robotics. McGraw Hill Education (India) Private Limited, New Delhi., Craig, J.J. (2014). Introduction to Robotics: Mechanics and Control. Pearson Education Limited, Edinburgh Gate, Harlow, Essex.				

Hafta	Konu
1	Robotiğe giriş, tarihsel gelişim ve temel kavramlar
2	Kinematik, görev tanımları, dönüşümler
3	Kinematik, dönüşüm denklemleri, dönüş temsilleri
4	Kinematik, uzuv tanımlaması, düzlem atama, düz kinematik
5	Düz kinematik
6	Jacobian, hızlar
7	Jacobian
8	Jacobian, statik kuvvetler
9	Dinamik, Newton-Euler eşitlikleri
10	Dinamik, Lagrange eşitlikleri
11	Dinamik
12	Kontrol
13	Kontrol
14	Endüstriyel robotik uygulamaları

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	2	14
Ara Sınav 1		1	11
Ödev 1		1	11
Ödev 2		1	11
Uygulama 1		1	11
Dönem Sonu Uygulaması		1	11
Ödev (Sunum)		1	11
Ders İş Yüğü:		136	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		5,33	

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
----------------------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	-------

