



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Staj II	BMSTJ2	8	0 + 0	5,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Stajın tanım Özel sektör, kamusal sektör ve sivil toplum staj fırsatları Stajda Uygulama ve Proje Yapma Stajyerlerin gerçek dünya projelerine katkı sağlaması Problem çözme ve proje yönetimi becerileri Stajın Sektörel ve Mesleki Uygulamaları Stajın öğrencinin eğitim alanıyla nasıl ilişkilendirilebileceği Stajın sektörel farklılıkları Staj Sonrası Kariyer Hazırlığı Staj deneyiminin CV'ye eklenmesi İş mülakatları ve kariyer planlaması)				
Amaç	Staj 2, öğrencilerin staj deneyimini ileri düzeye taşımak ve daha karmaşık, uzmanlaşmış beceriler kazanmalarını sağlamayı amaçlar. Bu ders, öğrencilerin stajlarını daha derinlemesine incelemelerine, projeler üretmelerine ve staj sonrası kariyerlerine hazırlık yapmalarına yardımcı olur.				
Ders İçeriği	Staj kavramları Proje yönetimi ve uygulama Stajın sektörel ve mesleki uygulamaları Staj sonrası kariyer hazırlığı				
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