BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Beden Eğitimi ve Spor	TOS116	8	2 + 0	3,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Anlatım, tartışma, soru-yanıt, uygulama)
Amaç	Beden Eğitimi ve Spor ile ilgili temel bilgi, beceri, tavır ve alışkanlıkların edinilmesi, beden eğitimi ve sporun sağlığa yararlarının kavranılarak serbest zamanların fiziksel etkinlikler ile değerlendirilmesi, spor araç ve tesisleri hakkında bilgi sahibi olma ve bunları gereği gibi kullanabilmesi, bazı spor branşlarının tanıtımı ve kurallarının öğretilmesidir.
Ders İçeriği	Beden eğitimi ve spor ile ilgili temel kavramlar,spor tesislerini tanıma ,kullanma ve bazı spor branşları hakkında temel bilgiler,beslenme,ilkyardım,yaşam boyu spor konuları hakkında bilgiler.
Ders Kaynakları	Hikmet Aracı, Okullarda Beden Eğitimi, Nobel Akademik Yayıncılık

Hafta	Konu
1	Beden eğitimi ve sporla ilgili kavramlar
2	Spor türleri
3	Spor tesisleri tanıtımı ve kullanılan araç gereçler
4	Yaşam Boyu Spor
5	Olimpiyatlar
6	Spor ve Beslenme
7	Futbol
8	Vize, Rekreasyon
9	Basketbol
10	Voleybol
11	Tenis, Masa Tenisi
12	Badminton,Yüzme
13	Doping
14	İlk yardım

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	1	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	1	14
Ara Sınav 1		3	1
Final		5	1
	Ders İş Yükü:	64	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	2,51	

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	Disliplin 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 gözönünde 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
Spor ve beslenme arasındaki ilişkiyi açıklayabilecektir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spor tesislerini tanıyarak, kullanımına yönelik bilgi sahibi olabilecek, çeşitli spor branşlarının oyun kurallarını açıklayabilecektir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yaşam boyu spor kavramının dünyadaki ve Türkiye'deki tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Beden eğitimi ve sporla ilgili temel kavramları açıklayabilecektir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spor işletmeciliği ve sporda organizasyon ile ilgili temel özellikleri açıklayabilecektir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/228743