BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Sanat Tarihi	TOS109	7	2 + 0	3,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.)
Amaç	Sanatın ve sanat tarihinin temel kavramlarını öğretmek, Tarihsel süreç içinde Prehistorik dönemlerden başlayarak, kronolojik olarak dönemlere göre sanat eserlerini, eserlerin yapıldığı dönemlerin sosyal yapısını ve eserlerin özelliklerini ve sanat tarihi terminolojisini öğretmek.
Ders İçeriği	Bu derste Prehistorik dönemlerden 18.yy Neoklasisizme kadar kadar olan dönemde sanat ve kültürde çeşitli formal ve kavramsal stratejileri inceleyerek sanat tarihinin gelişimine dair bir kavrayış yaratmaktadır. Teorik metinlerin yanı sıra sanatın gelişimini etkileyen önemli sanatçılar, çeşitli akımlar ve görseller analiz edilecektir.
Ders Kaynakları	Adnan Turani (2005), Dünya Sanat Tarihi, Remzi Kitabevi: İstanbul., Gisela Richter (1984), Yunan Sanatı, Cem Yayınevi: İstanbul., Heinrich Wölfflin (1985), Sanat Tarihinin Temel Kavramları, İstanbul Üniversitesi Yayınları: İstanbul., Bedrettin Cömert (2006), Sanatın Öyküsü, Remzi kitabevi: İstanbul.

Hafta	Konu
1	Tarih Öncesi ve İlk Çağ'da Anadolu, Mezopotamya ve Eski Mısır Sanatı
2	Doğu Sanatı; İran
3	Uzak Doğu Sanatı; Hindi Çin, Hint, Çin, Japon Sanatı
4	Yunan ve Roma Sanatı
5	Bizans ve Osmanlı Sanatı
6	Bizans ve Osmanlı Sanatı
7	Türk & İslam Sanatı
8	ARA SINAV
9	İspanya ve Kuzey Afrika İslam Sanatı
10	Avrupa Sanatı
11	Avrupa Sanatı
12	19.-20. Yüzyıl Sanat Akımları
13	19.-20. Yüzyıl Sanat Akımları
14	19.-20. Yüzyıl Sanat Akımları

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 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