BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Futbol II	TOS123	4	2 + 0	3,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Anlatım,tartışma,Soru-Yanıt,Uygulama)
Amaç	Futbolda oyun sistemleri, hücum, savunma prensipleri, maç analizi, beslenme, psikoloji konularında bilgi sahibi olmaktır.
Ders İçeriği	Futbolda oyun sistemleri (3-5-2, 4-4-2, 4-5-1), hücum, savunma prensipleri, maç analizi, beslenme, psikoloji konularıdır.
Ders Kaynakları	Niyazi Eniseler, Bilimin Işığında Futbol Antrenmanı, Birleşik Matbaacılık, Murat Başyazıcıoğlu, Futbolda Teknik Alıştırmalar ve Alan Uygulamaları, Bağırgan Yayımevi

Hafta	Konu
1	Oyun Alanının Bölümlendirilmesi ve Risk Analizi
2	Oyun Sistemleri (3:5:2)
3	Oyun Sistemleri (4:4:2)
4	Oyun Sistemleri (4:5:1)
5	Alan Açma
6	Alan Daraltma
7	vize
8	Kanat Organizasyonları, Hücumda Çoğalma
9	Kontra atak ve hızlı hücum
10	Savunma Prensipleri (Adam Adama)
11	Savunma Prensipleri (Alan)
12	Maç Analizi
13	Beslenme
14	Psikoloji

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	1	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	1	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Ara Sınav 1		3	1
Final		5	1
	Ders İş Yükü:	320	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	12,55	

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
Oyun alanının bölümlendirilmesi ve risk analizi temel kavramlarını açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oyun sistemlerini açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hücum ve savunma prensiplerini açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-