



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Gönüllülük Çalışmaları	TOS117	2	2 + 0	3,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz yüze )				
Amaç	Sosyal sorumluluk ve gönüllük kavramı, sosyal sorumluluk kampanya planlaması ve uygulama süreçleri ile öğrencilerin toplumsal sorumluluklarının farkında, yardımlaşma ve paylaşma bilinciyle yaşadıkları çevreye ve topluma karşı duyarlı birer birey olarak bilinç kazanmalarını sağlamaktır.				
Ders İçeriği	Sosyal sorumluluk kavramı ve gelişimi, Türkiye’de sosyal sorumluluğun gelişimi, sosyal sorumluluk alanları, sosyal sorumluluk planlaması, sosyal sorumluluk iletişim stratejisi, sosyal sorumluluk kampanya hedefleri, sosyal sorumluluk kampanya değerlendirilmesi, örnek sosyal sorumluluk ve gönüllülük kampanya sunumları.				
Ders Kaynakları	KOTLER, Philip. Kurumsal Sosyal Sorumluluk, MediaCat Yayınları, İstanbul, 2006., ÖZGEN, Ebru, Kurumsal Sosyal Sorumluluk Projeleri, Mavi Ağaç Yayınları, İstanbul, 2006.				

Hafta	Konu
1	Sosyal sorumluluk kavramı ve gelişimi
2	Sosyal sorumluluğun önemi
3	Sosyal sorumluluk alanları
4	Sosyal sorumluluk planlama süreci
5	Sosyal sorumluluk grupları ve fikirleri oluşturulması
6	Proje oluşturma ve yönetim süreci
7	Projelerin dağılımı ve projeler hakkında grup tartışması ve beyin fırtınası
8	Ara sınav, konu tekrarı
9	Projelerin yürütülmesi ile ilgili bilgilendirme ve yönlendirme
10	Projelerin yürütülmesi ile ilgili bilgilendirme ve yönlendirme
11	Projelerin yürütülmesi ile ilgili bilgilendirme ve yönlendirme
12	Projelerin yürütülmesi ile ilgili bilgilendirme ve yönlendirme
13	Öğrencilerin proje sunumları
14	Öğrencilerin proje sunumları

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	2	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	3	14
Ara Sınav 1		1	1
Dönem Sonu Uygulaması		10	2
	<b>Ders İş Yükü:</b>	273	
	<b>AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):</b>	10,71	

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 çözüme 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
Sosyal, doğal, kültürel vb. çevre sorunu saptayabilir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sosyal sorumluluk teorilerinden ve etik çalışmalardan elde edilmiş becerileri ve bilgileri uygulayarak alınan kamusal ve profesyonel kararları açıklayarak tanıtmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kişisel, profesyonel ve toplumsal konuları belirlemede bağımsız düşüncenin, eleştirel analizin ve akıl yürütülmüş araştırmanın kullanımı	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-