BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2022 - 2023) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Ders Dışı Etkinlik	BŞÜ100	2	1 + 1	3,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz yüze)
Amaç	Öğrencilerinin ders dışı sosyal, toplumsal ve kültürel gelişmelerine katkı sağlamak, onları araştırıcı ve yaratıcı niteliklere sahip bireyler olarak yetiştirmek, öğrencilerin Üniversite içinde ve dışında, Üniversitenin Kurumsal kimliğini ön plana çıkaracak, kamuoyunda benimsenmesine ve tanınmasına yardımcı olmak amacıyla düzenlenen sosyal, bilimsel, kültürel, sanatsal alanlardaki çalışmalara katılımlarının teşvik edilmesi ve değerlendirilmesidir.
Ders İçeriği	Sosyal, Bilimsel, Kültürel ve Sanatsal Faaliyetler
Ders Kaynakları	https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/128275, Üniversite kampüsündeki ve İl içindeki sosyal, bilimsel etkinlikler.

Hafta	Konu
11	Etkinlik
12	Etkinlik
13	Etkinlik
14	Etkinlik

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim, Dinleme ve anlamlandırma, yönetsel beceriler	Seminer	3	10
Gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması, Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, yönetsel beceriler, Önceden planlanmış özel beceriler	Öğrenci Topluluğu Faaliyetleri / Projeleri	4	10
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Panel	3	10
	Ders İş Yükü:	300	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	11,76	

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
Öğrencilerinin ders dışı sosyal, toplumsal ve kültürel gelişmelerine katkı sağlamak, onları araştırıcı ve yaratıcı niteliklere sahip bireyler olarak yetiştirmek, öğrencilerin Üniversite içinde ve dışında, Üniversitenin Kurumsal kimliğini ön plana çıkaracak, kamuoyunda benimsenmesine ve tanınmasına yardımcı olmak amacıyla düzenlenen sosyal, bilimsel, kültürel, sanatsal alanlardaki çalışmalara katılımlarının teşvik edilmesi ve değerlendirilmesidir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-