



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Yiyecek ve İçecek Otomasyon Sistemleri	AŞÇ234	4	2 + 1	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Aşçılık - Ön Lisans (Teorik ve Uygulama Yüz Yüze Eğitim)				
Amaç	Bu dersin amacı öğrencinin mesleki bilgisini, teknolojik birikimini, bireysel çalışma ve öğrenme becerisini artırmaktır.				
Ders İçeriği	Bu dersin içeriğinde otomasyon sistemleri, stok malları yönetimi, maliyet analizi ve ambarlar, transfer, stok takibi, gelir ve giderler, siparişler, reçeteler, envanter oluşturma ele alınmaktadır.				
Ders Veren	Öğr. Gör. Ahmet KARAGÖZ				
Ders Kaynakları	https://sambapos.com/tr/ , Turizm İşletmelerinde Bilgi Teknolojileri Kullanımı ve Otel Otomasyon Programları- Detay yayıncılık - akademik kitaplar Aykut Pajo				

Hafta	Konu
1	Bilgi ve İletişimin Temel Kavramları
2	Donanım ve Yazılım Kavramları
3	Otomasyon Sisteminin Kurulumu
4	Adisyon İşlemleri ve Ödemeler
5	Departman, Kasa, Salon ve Masa Kartları
6	Kasa ve Gün Sonu İşlemleri
7	Stok Kart İşlemleri
8	Ürün Kartı Oluşturma
9	Ürün Kartı Oluşturma
10	Standart Reçete Oluşturma
11	Menü Oluşturma
12	Menü Oluşturma
13	Program Parametreleri
14	Otomasyon Uygulamaları

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	3	14
Ara Sınav 1		4	1
Final		4	1
Uygulama 1		4	1
Ders İş Yükü:		96	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		3,76	

Program Çıktıları	
1	Aşçılık ile ilgili temel, güncel bilgiye ve pratiğe sahip olur, mesleğinde bu bilgi ve pratiği kullanır.
2	Mesleği ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği, çevre ve atık yönetimi, standart ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
3	Aşçılık mesleğinde ve gastronomi alanında yeni trendleri, güncel bilgileri ve uygulamaları takip eder, bunları pratikte uygular.
4	Aşçılık ve yiyecek içecek alanında mevcut olan teknoloji, otomasyon, bilişim teknolojilerini etkin kullanır.
5	Aşçılık mesleğinde ve yiyecek içecek sektöründe var olan ve potansiyel problemler ile konuları analitik ve eleştirel olarak değerlendirme ve çözüme becerisine sahiptir.
6	Düşüncelerini bilgi ve beceri düzeyinde, yazılı ve sözlü iletişim yoluyla etkili bir biçimde sunabilir ve anlaşılır bir biçimde ifade edebilir.
7	Aşçılık kariyerinde karşılaşılabileceği sorunları çözmek ve potansiyel sorunlara önlem almak için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
8	Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
9	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir
10	Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Aşçılık mesleği ile ilgili temel kavramları açıklar ve mutfakta kullanılan temel araç ve gereçleri tanımlar.
12	Mutfakta kullanılan yiyecek ve içecek gruplarını sınıflandırarak menü planlaması yapar ve bu doğrultuda standart yiyecek ve içecek reçetelerini hazırlar.
13	Doğrama ve pişirme tekniklerini kullanarak yemeklerin ön hazırlığı, pişirilmesi, süsleme, dekor ve sunumunu yapar.
14	Mutfakta; hiyerarşik yapıyı, hijyen uygulamalarını ve atık azaltımını örneklendirir.
15	Turizm ile ilgili birçok konu hakkında bilgi sahibi olur. Ülkemizde ve dünyada gerçekleştirilen turizm hareketleri hakkında pazarlama, coğrafya, davranış ve etik gibi konularda bilgi sahibidir.
16	Gıda türleri, hijyeni, teknolojsi ve muhafazası hakkında detaylı bilgi sahibi olur. Beslenme ve gıda ilişkisi hakkında bilgi sahibidir.

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	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14	PÇ 15	PÇ 16
Bilgi, iletişim, donanım ve yazılım kavramlarını öğrenir.	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	4	-	-	-
Bilgisayar ortamında standart reçete ve menü oluşturmayı öğrenir.	5	4	5	3	2	2	3	4	2	2	2	3	5	-	-	-
Otomasyon sistemi kurulumunu ve kullanımını öğrenir.	5	4	5	4	2	3	2	2	2	2	1	5	5	-	-	-
Ortalama Değer	3,67	3,33	3,67	2,67	2	2	2,33	2,33	1,67	1,67	1,33	3	4,67	-	-	-

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/370800>