



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

Birim Bölüm	İnşaat 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, Bağırhan Yayınevi

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)	Sayı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	1	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	1	14
Ara Sınav 1		3	1
Final		5	1
Ders İş Yükü:		64	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		2,51	

Program Çıktıları

1	Matematik, fen bilimleri ve kendi dalları ile ilgili mühendislik konularında yeterli altyapıya sahip olma; bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri mühendislik çözümleri için beraber kullanabilme becerisi kazanır.
2	Mühendislik problemlerini saptama, tanımlama, formüle etme ve çözüme becerisi; bu amaçla uygun analitik yöntemler ve modelleme tekniklerini seçme ve uygulama becerisi kazanır.
3	"Bir sistemi, sistem bileşenini ya da süreci analiz etme ve istenen gereksinimleri karşılamak üzere gerçekçi kısıtlar altında tasarlama becerisi; bu doğrultuda modern tasarım yöntemlerini uygulama becerisi elde eder.
4	Mühendislik uygulamaları için gerekli olan modern teknik ve araçları seçme ve kullanma becerisi; bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisi kazanır
5	Bireysel olarak ve çok disiplinli takımlarda etkin çalışabilme becerisi, sorumluluk alma özgüvenine ulaşır.
6	Bilgiye erişebilme ve bu amaçla kaynak araştırması yapabilme, veri tabanları ve diğer bilgi kaynaklarını kullanabilme becerisi kazanır.
7	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiye gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi elde eder.
8	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisi kullanabilir.
9	Proje yönetimi, işyeri uygulamaları, çalışanların sağlığı, çevre ve iş güvenliği konularında bilinç; mühendislik uygulamalarının hukuksal sonuçları hakkında farkındalık kazanır.
11	Mühendislik çözümlerinin ve uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlardaki etkilerinin bilincinde olmak; girişimcilik ve yenilikçilik konularının farkında olmak ve çağın sorunları hakkında bilgi sahibi olur.

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 11
Oyun alanının bölümlendirilmesi ve risk analizi temel kavramlarını açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oyun sistemlerini açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hücum ve savunma prensiplerini açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-