



| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|--------------------|---|---------|----------|------|---------|
| Davranış Bilimleri | MOS217 | 3 | 2 + 0 | 2,0 | Seçmeli |
| Birim Bölüm | Bilgisayar Programcılığı - Ön Lisans (Anlatım ve tartışma) | | | | |
| Amaç | Derste, insan davranışlarını belirleyen temel etkenler kavratılarak, bireyler arası etkileşimlerde farkındalık kazandırmak amaçlanmaktadır. | | | | |
| Ders İçeriği | İnsan davranışını etkileyen temel unsurlar, toplumsallaşma ve kimlik, kültür ve davranış ilişkisi, birey davranışı üzerindeki grup etkileri ve davranış bozuklukları. | | | | |
| Ders Kaynakları | Güneş, S. (2022); Davranış Bilimlerine Giriş. Nobel Akademik Yayıncılık., Tutar, H. (2013). Davranış Bilimleri: Kavramlar ve Kuramlar. Seçkin Yayıncılık. | | | | |

| Hafta | Konu |
|-------|--|
| 1 | Davranış bilimine giriş |
| 2 | Davranış biliminin diğer bilim dallarıyla ilişkisi |
| 3 | İnsan davranışını şekillendiren temel unsurlar; Motivasyon ve Algılama |
| 4 | İnsan davranışını şekillendiren temel unsurlar; Tutumlar ve Kişilik |
| 5 | Toplumsallaşma ve Kimlik Türleri |
| 6 | Kültür ve davranış ilişkisi |
| 7 | Kültürel davranış kalıpları |
| 8 | Ara Sınav |
| 9 | Statü, Rol ve Davranış |
| 10 | Toplumsal Cinsiyet Roller |
| 11 | Gruplar ve özellikleri |
| 12 | Birey davranışı üzerindeki grup etkileri |
| 13 | Birey davranışı üzerindeki grup etkileri |
| 14 | Davranış Bozuklukları |

| Ders İş Yükü | Çalışma Türü / Öğretim Metotlar | Süresi (Saat) | Sayısı |
|---|---------------------------------|---------------|--------|
| Dinleme ve anlamlandırma | Ders | 2 | 14 |
| Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim | Sınıf Dışı Çalışma | 2 | 14 |
| Ara Sınav 1 | | 1 | 1 |
| Final | | 1 | 1 |
| Ders İş Yükü: | | 58 | |
| AKTS (Ders İş Yükü / 25.5): | | 2,27 | |

| Program Çıktıları | |
|-------------------|---|
| 1 | -Matematik, hesaplama ve bilgisayar bilimleri konularında temel kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir. |
| 2 | -Bilgisayar programcılığının gerektirdiği analitik düşünme yeteneğini kazanmalı, çalıştığı konularda buna uygun bakış açısı ile program geliştirir. |
| 3 | -Bilgisayar Programcılığı alanındaki verilerin tanımlanmasını, toplanmasını ve değerlendirilmesini etkin bir şekilde yapar. |
| 4 | -Algoritmik düşünme ve planlama yaklaşımını uygulamalarında kullanabilir. |
| 5 | Bilişim ve/veya bilgisayar bilimleri alanında karşılaştığı problemlere temel çözüm önerilerini uygulayabilmeli |
| 6 | Güncel ihtiyaçlar doğrultusunda alanı ile ilgili paket programları ve yazılım çeşitlerini kullanabilmeli |
| 7 | Bireysel ve/veya takım çalışmalarına önem vermeli, çalışmalarını proje grubuna ve/veya kurumuna etkin bir şekilde ifade edebilmeli |
| 8 | Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip edebilmeli |
| 9 | Alanında çalışmaları yürütebilecek ve dünyadaki gelişmeleri en iyi seviyede takip edebilecek düzeyde Türkçe ve temel yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli |
| 10 | Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ile bilişim uygulamalarında meslek etiğinin gözetilmesi konusunda farkındalığa sahip olmalı |
| 11 | Atatürk ilkeleri konusunda bilinçli ve İnkılâp Tarihi konusunda bilgi sahibi, tarihi değerlere ve insan haklarına saygılı olmalı |
| 12 | Alanında çalışanların ve kendisinin güvenlik, sağlık ve çevre bilincine sahip olmalarını sağlamalı |

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 |
|--|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|
| İnsan davranışını belirleyen temel unsurları tanımlar. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Grubun insan davranışı üzerindeki etkilerini açıklar. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Sosyal ortamda ve iş ortamında, insan davranışlarını şekillendiren temel unsurları yorumlayıp strateji geliştirebilir. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Ortalama Değer | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |