



| 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 araştırmacı 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 çalışmalarına katılımlarının teşvik edilmesi ve değerlendirilmesidir. |         |          |      |         |
| Ders İçeriği       | Sosyal, Bilimsel, Kültürel ve Sanatsal Faaliyetler  |         |          |      |         |
| Ders Kaynakları    | Üniversite kampüsündeki ve II içindeki sosyal, bilimsel etkinlikler., <a href="https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/128275">https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/128275</a>   |         |          |      |         |

| Hafta | Konu     |
|-------|----------|
| 11    | Etkinlik |
| 12    | Etkinlik |
| 13    | Etkinlik |
| 14    | Etkinlik |

| Ders İş Yükü  | Çalışma Türü / Öğretim Metotları           | Süresi (Saat) | Sayı |
|---|--|---------------|------|
| 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   |
| <b>Ders İş Yükü:</b>  |  | 300           |      |
| <b>AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):</b>  |  | 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                 | 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 |
|---|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|
| Öğrencilerinin ders dışı sosyal, toplumsal ve kültürel gelişmelerine katkı sağlamak, onları araştırmacı 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. | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     |