

İndirilme Tarihi

13.02.2026 11:49:29

BKE202 - BİLİMSEL VE KÜLTÜREL ETKİNLİKLER - Mühendislik Mimarlık Fakültesi - Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı, öğrencilerin üniversite yaşamı boyunca bilimsel, kültürel, sanatsal ve sosyal etkinliklere aktif katılımını teşvik etmek, bireysel ve toplumsal gelişimlerini desteklemek ve yaşam boyu öğrenme bilinci kazandırmaktır. Ders, öğrencilerin sosyal sorumluluk, iletişim, takım çalışması ve öz değerlendirme becerilerini geliştirmeyi hedefler.

Dersin İçeriği

Bu ders kapsamında öğrencilerin üniversite içi ve üniversite dışı bilimsel, kültürel, sanatsal ve sportif etkinliklere katılımı, etkinliklerin planlanması, gözlemlenmesi ve raporlanması ele alınır. Seminerler, konferanslar, paneller, sergiler, konserler, tiyatro etkinlikleri, öğrenci kulübü faaliyetleri ve sosyal sorumluluk projeleri dersin temel bileşenleridir. Ders, uygulama ağırlıklı olup öğrenci katılımına dayalıdır.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Etkinlik Biletleri

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Sema Atasever Dr. Öğr. Üyesi Eyüp Sıramkaya

Program Çıktısı

- Bilimsel ve kültürel etkinliklerin bireysel ve toplumsal gelişimdeki önemini açıklar.
- Farklı türdeki sosyal etkinliklere aktif olarak katılım sağlar.
- Katıldığı etkinlikleri eleştirel bakış açısıyla değerlendirir.
- Etkinlikler hakkında yazılı ve/veya sözlü rapor hazırlar.
- İletişim, takım çalışması ve sosyal sorumluluk becerilerini geliştirir.
- Yaşam boyu öğrenme ve kişisel gelişim bilinci kazanır.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1				Dersin tanıtımı, amaç ve beklentiler	
2				Bilimsel ve kültürel etkinlik kavramı	
3				Üniversite içi etkinlik türleri ve örnekler	
4				Üniversite dışı bilimsel ve kültürel etkinlikler	
5				Öğrenci kulüpleri ve gönüllülük faaliyetleri	
6				Sosyal sorumluluk projeleri	
7				Etkinlik planlama ve organizasyon temelleri	
8				Ara değerlendirme / etkinlik planı sunumları	
9				Bilimsel etkinliklere katılım (seminer, konferans vb.)	
10				Kültürel ve sanatsal etkinliklere katılım Kültürel ve sanatsal etkinliklere katılım	
11				Sportif ve sosyal etkinliklerin önemi	
12				Etkinlik raporu hazırlama teknikleri	
13				Öğrenci etkinlik deneyimlerinin paylaşımı	
14				Etkinliklerin kişisel ve akademik katkılarının değerlendirilmesi	
15				Genel değerlendirme ve dönem sonu raporları	

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	2,00
Final	1	2,00
Ödev	2	5,00
Laboratuvar	0	0,00
Uygulama / Pratik	7	2,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Final	60,00
Vize	40,00

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü / BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ X Öğrenme Çıktısı İlişkisi

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23
Ö.Ç. 1							2																5
Ö.Ç. 2	1	3			4					5		2											
Ö.Ç. 3	1		2	2					3				2		1	2	2						
Ö.Ç. 4	1						1							2				2					
Ö.Ç. 5							2											2	2			2	
Ö.Ç. 6						2															5		

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin kuruluşu ve Atatürk İlke ve İnkılâpları hakkında bilgi sahibi olur.
- P.Ç. 2 :** Türkçenin yapısal özelliklerini kavrar. Türkçeyi kullanarak etkili iletişim kurar ve araştırma, okuma ve bilgilenme yeteneklerini geliştirir.
- P.Ç. 3 :** Bir yabancı dil kullanarak alanındaki gelişmeleri takip ederek, alanı ile ilgili yabancı dilde kaynak taraması yapabilir.
- P.Ç. 4 :** Matematik, fen ve mühendislik bilgilerini uygulama becerisi kazanır.
- P.Ç. 5 :** Genel mühendislik problemlerini tanımlama, modelleme, formüle etme ve çözme becerisi kazanır.
- P.Ç. 6 :** Gerçek yaşamdan öğrenme, çıkarsama, optimizasyon, tahminleme, sınıflandırma ve tanıma problemlerini yapay zeka ile çözme yeteneği kazanır
- P.Ç. 7 :** Bilgisayar Mühendisliğine özgü problemleri saptama, tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi kazanır.
- P.Ç. 8 :** Yazılım ile ilgili temel kavramları kullanarak, program geliştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Temel bilgisayar donanımı, yazılımı ve sistem güvenliği hakkında bilgi ve beceri sahibi olur.
- P.Ç. 10 :** İşletim sistemleri hakkında bilgi sahibi olur.
- P.Ç. 11 :** Veritabanı kurulumu, bakımı ve kontrollerini yapabilir.
- P.Ç. 12 :** Bilimsel ve kültürel etkinliklere katılır.
- P.Ç. 13 :** Ofis yazılımlarını ileri seviyede kullanabilir.
- P.Ç. 14 :** Temel robotik kodlama kavramlarını bilir.

- P.Ç. 15 :** İstenenleri sağlayacak biçimde bir sistemi ya da süreci tasarlayabilir.
- P.Ç. 16 :** Bireysel/grup içerisinde ya da disiplinler arası ekiplerle çalışabilme becerisi kazanır.
- P.Ç. 17 :** Mesleki ve etik sorumluluk bilincini benimser.
- P.Ç. 18 :** Verileri kullanarak grafikler ve animasyonlar oluşturabilir.
- P.Ç. 19 :** Yeniliklere ve gelişen teknolojiye uyum sağlayabilmek için, kendini sürekli yenileme ve araştırmacı yeteneğini geliştirir.
- P.Ç. 20 :** Deney tasarlama, deney yapma, deney sonuçlarını analiz etme ve yorumlama becerisi kazanır.
- P.Ç. 21 :** Proje yönetimi, risk yönetimi, girişimcilik, yöneticilik becerisi, sürdürülebilirlik gibi konularda temel düzeyde bilgi ve beceri kazanır.
- P.Ç. 22 :** Elektrik ve elektronik ile ilgili temel bilgileri kavrar.
- P.Ç. 23 :** İş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olur.
- Ö.Ç. 1 :** Bilimsel ve kültürel etkinliklerin bireysel ve toplumsal gelişimdeki önemini açıklar.
- Ö.Ç. 2 :** Farklı türdeki sosyal etkinliklere aktif olarak katılım sağlar.
- Ö.Ç. 3 :** Katıldığı etkinlikleri eleştirel bakış açısıyla değerlendirir.
- Ö.Ç. 4 :** Etkinlikler hakkında yazılı ve/veya sözlü rapor hazırlar.
- Ö.Ç. 5 :** İletişim, takım çalışması ve sosyal sorumluluk becerilerini geliştirir.
- Ö.Ç. 6 :** Yaşam boyu öğrenme ve kişisel gelişim bilinci kazanır.