

Yazılım Mühendisliği (İngilizce)			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	DIL101		
Ders İsmi:	Genel İngilizce 1		
Ders Yarıyılı:	Güz		
Ders Kredileri:	AKTS 2		
Öğretim Dili:	İngilizce		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Zorunlu		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme		
Dersin Koordinatörü:	Eğitim Danışmanı GÜLŞAH ERDAŞ		
Dersi Veren(ler):	Öğr. Gör. ÖZLEM SALI Eğitim Danışmanı GÜLŞAH ERDAŞ		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	A1 seviyesi İngilizce başlangıç dilbilgisi ve iletişim becerilerini öğrencilere uzaktan eğitim ile kazandırmayı amaçlamaktadır.
Dersin İçeriği:	Temel günlük ifadeleri kullanabilme; kendilerini, ikinci ve üçüncü şahsı tanıtmak; kişisel bilgilerle ilgili soru sorabilme ve bu tür sorulara cevap verebilme.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Öğrenciler çok basit dilde yazılmış kısa metinlerin anafikrini anlayabilir.
- 2) Öğrenciler sık kullanılan çok temel deyimleri ve günlük ifadeleri anlayabilir ve çoğunu kullanabilir.
- 3) Öğrenciler kendini veya başkalarını tanıtabilir ve çok basit düzeyde kendini tanıtan cümleler yazabilir.
- 4) Öğrenciler iletişim kurulan kişinin çok anlaşılır ve yavaş bir biçimde konuşması ve yardım etmesi koşuluyla basit düzeyde iletişim kurabilir.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Meslekler Çoğullar Yakın, uzak nesneler	Ders öğretmenlerinin hazırladığı materyal.
2)	Ülkeler ve milliyetler To be fiili Kişisel bilgi verme Saatler / günler	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
3)	To be fiili, Wh soruları Geniş Zaman, olumlu, olumsuz, soru ve Wh soruları Sıklık bildiren zarflar ve geniş zamanda kullanımı	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
4)	and, but, because bağlaçlarını kullanarak düşünceleri bağlama Hobiler Yiyecek ve içecek ifadeleri	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
5)	Aile üyeleri Have/has got Some/ Any	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
6)	Nesne zamirleri a/an/the	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
7)	Yol tarifi There is/are Mobilyalar	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
8)	Ara sınav	
9)	Yer, yön edatları Şimdiki zaman	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
10)	Aylar, tarihler, mevsimler Can/Can't	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
11)	Zaman zarfları Geçmiş zaman	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
12)	Gelecek zaman "be going to" Eczanede kullanılan terim ve kalıplar	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.

13)	Yiyecek isimleri Sayılabilen ve sayılamayan isimler	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
14)	Genel tekrar	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
15)	Final sınavı	
16)	Final sınavı	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Ders öğretmenlerinin hazırladığı materyal kullanılmaktadır.
Diğer Kaynaklar:	Material prepared by teachers of the program.

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4
Program Kazanımları				
1) Matematik, fen bilimleri ve yazılım mühendisliğine özgü konularda yeterli bilgi birikimi; bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri, karmaşık mühendislik problemlerinin çözümünde kullanabilme becerisi.				
2) Karmaşık yazılım mühendisliği problemlerini tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi; bu amaçla uygun analiz ve modelleme yöntemlerini seçme ve uygulama becerisi.				
3) Karmaşık bir yazılım sistemini, süreci, cihazı veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama, gerçekleştirme, sınama, doğrulama, ölçme ve bakımını yapma becerisi; bu amaçla modern tasarım yöntemlerini uygulama becerisi.				
4) Yazılım mühendisliği uygulamalarında karşılaşılan karmaşık problemlerin analizi ve çözümü için gerekli olan modern teknik ve araçları seçme ve kullanma becerisi; bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi.				
5) Karmaşık mühendislik problemlerinin veya yazılım mühendisliği araştırma konularının incelenmesi için deney tasarlama, deney yapma, veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama becerisi.				
6) Disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi; bireysel çalışma becerisi.				
7) Sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisi; etkin rapor yazma ve yazılı raporları anlama, tasarım ve üretim raporları hazırlayabilme, etkin sunum				

yapabilme, açık ve anlaşılır talimat verme ve alma becerisi.	1	2	3	4
Course Learning Outcomes				
8) Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği konusunda farkındalık; bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.				
9) Etik ilkelerine uygun davranma, mesleki ve etik sorumluluk ve yazılım mühendisliği uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi.				
10) Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi, iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik, yenilikçilik hakkında farkındalık; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.				
11) Yazılım mühendisliği uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlarda sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve çağın yazılım mühendisliği alanına yansıyan sorunları hakkında bilgi; yazılım mühendisliği çözümlerinin hukuksal sonuçları konusunda farkındalık.				

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Matematik, fen bilimleri ve yazılım mühendisliğine özgü konularda yeterli bilgi birikimi; bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri, karmaşık mühendislik problemlerinin çözümünde kullanabilme becerisi.	
2)	Karmaşık yazılım mühendisliği problemlerini tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi; bu amaçla uygun analiz ve modelleme yöntemlerini seçme ve uygulama becerisi.	
3)	Karmaşık bir yazılım sistemini, süreci, cihazı veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama, gerçekleştirme, sınama, doğrulama, ölçme ve bakımını yapma becerisi; bu amaçla modern tasarım yöntemlerini uygulama becerisi.	
4)	Yazılım mühendisliği uygulamalarında karşılaşılan karmaşık problemlerin analizi ve çözümü için gerekli olan modern teknik ve araçları seçme ve kullanma becerisi; bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi.	
5)	Karmaşık mühendislik problemlerinin veya yazılım mühendisliği araştırma konularının incelenmesi için deney tasarlama, deney yapma, veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama becerisi.	
6)	Disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi; bireysel çalışma becerisi.	

7)	Sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisi; etkin rapor yazma ve yazılı raporları anlama, tasarım ve üretim raporları hazırlayabilme, etkin sunum yapabilme, açık ve anlaşılır talimat verme ve alma becerisi.	
8)	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği konusunda farkındalık; bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.	
9)	Etik ilkelerine uygun davranma, mesleki ve etik sorumluluk ve yazılım mühendisliği uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi.	
10)	Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi, iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik, yenilikçilik hakkında farkındalık; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.	
11)	Yazılım mühendisliği uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlarda sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve çağın yazılım mühendisliği alanına yansıyan sorunları hakkında bilgi; yazılım mühendisliği çözümlerinin hukuksal sonuçları konusunda farkındalık.	

Ölçme ve Değerlendirme

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ara Sınavlar	1	% 40
Final	1	% 60
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 40
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 60
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	İş Yüğü
Ders Saati	13	26
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	13
Toplam İş Yüğü		39