



MARMARA ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

2022-2023 Güz

CSE 3000 Summer Practice-1

CSE 4000 Summer Practice -2

DERS TANITIM FORMU

Dersi Açan Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü		Zorunlu						
Ders Kodu	CSE 3000/4000								
Ders Adı	Summer Practice-1 / Summer Practice -2								
Öğretim Dili	İngilizce								
AKTS	10 / 10								
Haftalık Ders Saati	Teorik(T):0		Uygulama(U): 30 iş günü / 30 iş günü			Laboratuvar(L):0			
Ön Koşul(lar)	-								
Öğretim Elemanı	İsim	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü Staj Komisyonu Başkanı							
	E-mail	agaoglu@marmara.edu.tr							
Ders Materyalleri	Zorunlu	Staj Bilgilendirme toplantısına katılmak zorunludur.							
	Önerilen	Marmara Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Staj Yönetmeliği'ni okumak ve bölüm email listesine atılan stajla ilgili duyuruları takip etmek, bölüm staj web sayfasını takip etmek, varsa soruları ofis saatlerinde bölüm staj komisyonuna sormak.							
Dersin Amacı	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarındaki gerçek dünya problemlerinin bireysel ve takım çalışmasıyla yönetilmesi/gerçekleştirilmesi konusunda pratik ve teknolojik tecrübe kazanmak. Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarında tanımlanmış bir problemin gerçekleştirilmesi aşamalarını etkili bir şekilde rapora dönüştürme becerisi.								
Ders İçeriği	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonundaki problemlerin yönetilmesi/gerçekleştirilmesi süreçleri hakkında gözlem ve bilgi edinmek. Çözülmesi gereken teknik gerçek dünya problemi hakkında bilgi edinmek ve ilgili yazılım ihtiyaç analizi, tasarımı, yazılım ve testlerini yapmak. Gerçekleştirilen sistemi edinilen tecrübeleri rapora aktarmak.								
Öğrenim Çıktıları	ÖÇ1	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarındaki gerçek dünya problemlerinin yönetilmesi/gerçekleştirilmesi konusunda pratik ve teknolojik tecrübe.							
	ÖÇ2	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarında bir sistemin veya uygulamanın bireysel ve takım çalışmasıyla geliştirilmesi hususunda tecrübe.							
	ÖÇ3	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarında tanımlanmış bir problemin yazılım ihtiyaç analizini bireysel ve takım içinde etkili bir şekilde yapma becerisi.							
	ÖÇ4	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarında tanımlanmış bir problemin yazılım tasarımı bireysel ve takım içinde etkili bir şekilde yapma becerisi.							
	ÖÇ5	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarında tanımlanmış bir problemin yazılımını ve testlerini bireysel ve takım içinde etkili bir şekilde yapma becerisi.							
	ÖÇ6	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonlarında tanımlanmış bir problemin gerçekleştirilmesi aşamalarını etkili bir şekilde rapora dönüştürme becerisi.							
Program Çıktıları	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6			
PÇ7	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi (a); yabancı bir dilde etkin rapor yazma ve yazılı raporları anlama, tasarım ve üretim raporları hazırlayabilme (b), etkin sunum yapabilme, açık ve anlaşılır talimat verme ve alma becerisi (c).						b		
PÇ8	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci (a); bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojiye gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi (b).						a,b a,b b b b		
PÇ10	Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi, iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi (a); girişimcilik, yenilikçilik hakkında farkındalık (b); sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi (c).						a		
Öğretilen Konular, Konuların Öğrenim Çıktılarına Katkıları ve Öğrenim Değerlendirme Metotları	No	Hafta	Konular	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6
	K1	1	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonundaki problemlerin yönetilmesi/gerçekleştirilmesi süreçleri hakkında gözlem ve bilgi edinmek.	R, O					
	K2	1-2	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonundaki çözülmesi gereken teknik gerçek dünya problemi hakkında bilgi edinmek, gerekli eğitimleri almak.		R, O				
	K3	2-3	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonundaki çözülmesi gereken			R,O	R,O		

			teknik gerçek dünya probleminin yazılım ihtiyaç analizi ve tasarımını yapmak.					
	K4	4-5	Endüstriyel mühendislik ve bilişim organizasyonundaki çözülmesi gereken teknik gerçek dünya probleminin yazılım ve testlerini yapmak.				R,O	
	K5	6	Gerçekleştirilen sistemi rapora dönüştürmek.					R,O
Öğrenim Değerlendirme Metotları, Ders Notuna Etki Ağırlıkları ve Uygulama Kuralları	No	Tür	Ağırlık	Uygulama Kuralı	Telafi Kuralı			
	R	Rapor	%100	Proje yazılım analiz, tasarım, kodlama gibi aşamalarla gerçekleştirilir. Bu gerçekleştirilen sistemin özgün ve etkili bir biçimde İngilizce olarak rapora dönüştürülmesi beklenmektedir.	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü Staj Komisyonu tarafından belirtilen tarihlerde staj raporu ve değerlendirme formları toplanır. Marmara Üniversitesi Mazeret Sınavı Yönergesi'nde sayılan mazeretlerden biri nedeni ile ilgili son tarihe kadar staj evraklarını bölüme teslim edemeyen öğrenciler, bölüm staj komisyonu ile görüşerek mazeretlerini belirtirler ve evraklarını bölüm sekreterliğine bırakırlar.			
	O	Diğer	%0	Staj Değerlendirme Formu: Organizasyonun stajyerin gerçekleştirdiği staj çalışması hakkındaki görüş ve yorumları dikkate alınır.	Staj değerlendirme formu staj raporunun değerlendirmeye alınması için ön koşuldur. Staj değerlendirme formunda öğrenci firma tarafından başarısız bulunduysa öğrencinin stajı kabul edilmez.			
TOPLAM			%100					
Harf Notu Belirleme Metodu	<ul style="list-style-type: none"> Marmara Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Staj Yönetmeliği esaslarına göre staj raporu değerlendirilir ve dersten geçip kalma durumu belirlenir. Stajı başarılı kabul edilen öğrenci S (Satisfactory) harf notu olarak başarılı kabul edilir. 							
	Değerlendirme	Staj Raporu	TOPLAM					
Puan	100	100						
Öğretim Metotları ve Harcanan Tahmini Saat	Öğretim elemanı tarafından uygulanan süre							
	No	Tür	Açıklama					Saat
	1	Sınıf Dersi	Ders konuları tahtaya yazarak anlatılır. Öğrenimi pekiştirmek için ders sırasında örnek sorular çözülür. Birinci ara sınav sınav haftasında, ikinci ara sınav ise sınıfta yapılır.					
	2	Problem Dersi	Problem setleri tahtaya yazarak çözülür.					
	3	Laboratuvar	Laboratuvarda deney yapılır ve rapor hazırlanır, ya da derste öğrenilen teorik konular ile ilgili bilgisayar ortamında uygulama yapılır.					
	4	Etkileşimli Ders	Ders sırasında öğrencilere belli sorular yöneltilir, cevapları tahmin etmeleri teşvik edilir. (Not: Akran eğitimi bu kategoriye giriyor.)					
	5	Saha Çalışması	Okul dışı etkinliklere katılır.					(6 Hafta, haftalık 40 saat çalışma mesaisi)6X40=240
	6	Ara Sınav	Ara sınav haftasında ara sınav uygulanır.					
	7	Final	Final haftalarında final sınavı uygulanır.					
	Öğrencinin ayırması beklenen tahmini süre							
	8	Rapor	Staj süresince yapılan çalışmalarını açıklayan rapor hazırlanır.					10
	9	Ödev	Ödev olarak verilen soruların cevapları hazırlanır.					
	10	Derse Hazırlık	Yeni konular sınıfta işlenmeden önce öğrenilir (ders materyallerinden).					
11	Ders Tekrarı	Sınavlar ve ödevlere hazırlık için konular tekrar edilir (ders materyallerinden).						
12	Ofis Saati	Öğretim elemanı veya ders asistanına birebir sorular sorulur.						
TOPLAM							250	
Akademik Dürüstlük	Akademik dürüstlüğü ihlali; intihal yapmayı, kopya çekmeyi ve kopya çekmeye teşebbüs etmeyi, sahte bilgi veya alıntı göstermeyi, referans göstermeden daha önce kendisi tarafından yapılan bir çalışmayı kullanmayı, akademik çalışmayı başka öğrenciler yerine yapmayı, haksız avantaj elde etmeye yönelik davranışlarda bulunmayı, sahte belge düzenlemeyi ve kullanmayı, sınavları izinsiz elde etmeyi, başkasının yerine sınava girmeyi ya da başkasını kendi yerine sınava sokmayı içermekle birlikte, bu eylemlerle sınırlı değildir.							
	Akademik dürüstlüğü herhangi bir biçimde ihlal edilmesi durumunda Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği hükümlerince işlem uygulanır.							