

MÜDEK Çıktıları ve Bilgisayar Mühendisliği Program Çıktıları Karşılaştırması

Tanımlanan Program Çıktıları	Kalite Çıktıları
i. Matematik, fen bilimleri ve bilgisayar mühendisliği alanlarına özgü konularda yeterli bilgi birikimi; bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri, bilgisayar mühendisliği alanındaki karmaşık mühendislik problemlerinin çözümünde kullanabilme becerisi.	i. Matematik, fen bilimleri ve ilgili mühendislik disiplinine özgü konularda yeterli bilgi birikimi; bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri, karmaşık mühendislik problemlerinin çözümünde kullanabilme becerisi.
ii. Bilgisayar mühendisliği alanındaki karmaşık mühendislik problemlerini saptama, tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi; bu amaçla uygun analiz, teknik ve modelleme yöntemlerini seçme ve uygulama becerisi.	ii. Karmaşık mühendislik problemlerini tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi; bu amaçla uygun analiz ve modelleme yöntemlerini seçme ve uygulama becerisi.
iii. Bilgisayar mühendisliği kapsamındaki karmaşık bir sistemi, süreci, cihazı veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde bilgisayar mühendisliği alanındaki modern tasarım yöntemlerini uygulayarak tasarlama becerisi.	iii. Karmaşık bir sistemi, süreci, cihazı veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama becerisi; bu amaçla modern tasarım yöntemlerini uygulama becerisi.
iv. Bilgisayar mühendisliği uygulamalarında karşılaşılan karmaşık problemlerin analizi ve çözümü için gerekli olan modern teknik ve araçları geliştirme, seçme ve kullanma becerisi; bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi.	iv. Mühendislik 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.
v. Bilgisayar mühendisliği disiplinine özgü karmaşık problemlerin veya araştırma konularının incelenmesi için deney tasarlama, deney yapma, veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama becerisi.	v. Karmaşık mühendislik problemlerinin veya disipline özgü araştırma konularının incelenmesi için deney tasarlama, deney yapma, veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama becerisi.
vi. Disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi; bireysel çalışma becerisi.	vi. Disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi; bireysel çalışma becerisi.
vii. Türkçe 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.	vii. 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.
viii. Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.	viii. Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği konusunda farkındalık; bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.
ix. Etik ilkelerine uygun davranma, meslekî ve etik sorumluluk bilinci; bilgisayar mühendisliği alanındaki mühendislik uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi.	ix. Etik ilkelerine uygun davranma, mesleki ve etik sorumluluk bilgisi ve mühendislik uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi.
x. Bilgisayar mühendisliği alanında proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi, iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik, yenilikçilik hakkında farkındalık; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.	x. Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi, iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik, yenilikçilik hakkında farkındalık; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.
xi. Bilgisayar mühendisliği alanındaki mühendislik uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlarda sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve çağın bilgisayar mühendisliği alanına yansıyan sorunları hakkında bilgi; bilgisayar mühendisliği çözümlerinin hukuksal sonuçları hakkında farkındalık.	xi. Mühendislik uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlarda sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve çağın mühendislik alanına yansıyan sorunları hakkında bilgi; mühendislik çözümlerinin hukuksal sonuçları konusunda farkındalık.

Bilgisayar Mühendisliği Program Eğitim Amaçları

EA1	Mezunlarımız temel mühendislik alanlarında ve bilgisayar mühendisliği alanındaki güncel bilgi ve teknolojileri kullanır, kamu ve ulusal/uluslararası özel sektörlerde çalışır.
EA2	Mezunlarımız farklı sektörlerde girişimcilik ve Ar-Ge projelerinde lider ve/veya çalışan birey olarak görev alır, mühendislik sistemi tasarımlarında rol alır, karşılaştığı mühendislik problemlerini analiz eder ve yenilikçi çözümler üretir.
EA3	Mezunlarımız lisansüstü eğitim yapar, akademik kuruluşlarda çalışır, sürekli kendini geliştirerek rekabetçi ortama uyum sağlar ve yaşam boyu öğrenmeyi benimser.

Program Eğitim Amaçları ve Program Çıktıları Arasındaki İlişki

		PROGRAM ÇIKTILARI										
		PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
PROGRAM EĞİTİM AMAÇLARI	EA1	✓	✓	✓	✓						✓	
	EA2			✓	✓	✓	✓	✓			✓	
	EA3					✓	✓	✓	✓	✓		✓

EA1: Teknik bilgi, analiz ve yenilikçi çözüm üretme becerilerine odaklandığı için özellikle **PÇ1-PÇ4 ve PÇ10** ile doğrudan ilişkilidir.

EA2: Disiplinler arası çalışma, liderlik ve Ar-Ge süreçlerine vurgu yaptığı için **PÇ3-PÇ7 ve PÇ10** ile ilişkilidir.

EA3: Akademik kariyer ve yaşam boyu öğrenme vurgusu nedeniyle **PÇ5-PÇ9 ve PÇ11** arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır.