

SPORDA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ve UYGULAMALARI

1	Ders Adı:	SPORDA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ve UYGULAMALARI
2	Ders Kodu:	AEB3008
3	Ders Türü:	Zorunlu
4	Ders Seviyesi	Lisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	3
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	6
7	Dersin AKTS Kredisi:	3.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	2.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	0.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	Yok
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Doç. Dr. Şenay Şahin
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	Doç.Dr ŞENAY ŞAHİN
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	öğrencilerin, sporun sadece bedensel performansın ortaya konulması olmadığı, bu performansın ortaya çıkmasında etki teknik ve teknolojik etmenlerin farkına varmalarının sağlanmasıdır. Microsoft Ofis programlarını kullanma, işletim sistemi ve işleyişi, yazılım programlarını değiştirme, güncelleme ve donanımları birbirine bağlayabilme konusunda öğrencilerin eğitimi ile eğitim ve araştırma materyallerinin üretimine olanak tanımaktadır.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Bilgisayar donanım parçalarının işlevleri, kullanma
	2	Sporda teknoloji üreten sistemler nelerdir bilişim okur yazarlığı nedir
	3	Teknolojinin, sporun ve egzersizin izlenmesi ve pazarlanmasının hangi yollarla nasıl değiştirdiğini eleştirel bir tavırla değerlendirebilirler,
	4	Sporda inovasyon açısından mühendislik bilgisi ve teknolojik uygulamaların öneminin kavranması beklenmektedir.
	5	Spor bilimlerinin multidisipliner çalışma alanları, mühendislik ve teknoloji ile olan ilişkisi hakkında genel değerlendirme yapabilirler, mühendislik branşına göre yeni yöntemler geliştirebilirler.
	6	
	7	
	8	
	9	

		10	
21	Dersin İçeriği:		
Hafta	DERS İÇERİKLERİ		
	Teorik	Uygulama	
1	bilişim teknolojisi ve ilgili tanımlar		
2	Sporda bilişim teknolojisi nedir tanımı		
3	bilgisayar ve teknolojisi kavram ve uygulamaları		
4	Sporda bilgisayar ve teknolojisi		
5	Sporda teknoloji üreten sistemler nelerdir bilişim okur yazarlığı nedir		
6	Sporda teknoloji üreten sistemler nelerdir bilişim okur yazarlığı nedir		
7	Spor Dallarında Değişen Top Teknolojileri ve Dizaynı		
8	video-dijital fotoğraf makinesinden görüntü aktarma ve bilgisayarı bağlama		
9	Sporda Bilişim Teknolojileri		
10	Sporda giyilebilir teknolojiler		
11	Spor Teknolojisinin Endüstride Uygulamaları		
12	Microsoft Ofis programlarını işletim sistemi		
13	Spor Teknolojilerinde Etik		
14	Sporda teknolojik gelişme Güncel Kavramların Tartışılması		
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	Mustafa SANGÜL - Bilişim Teknolojileri Öğretmeni Bilişim Teknolojileri ve Yazılım 2013-2014 Aykut Yasakçı Tahir Tavukcu Vasfi Tuğun Dilek Karahoca Doğuş Ertaç Emrah Soykan Nilcan Çiftçi Hüseyin Bicen Ahmet Arnavut Umut Akçıl Sezer Kanbul , 2017 ,Bilişim Teknolojileri, PEGEM AKADEMİ YAYINLARI Gözde Dedeoğlu, ETİK VE BİLİŞİM, 2007, Etki Yayınları.	
23	Değerlendirme		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI		SAYISI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav		1	40.00
Kısa Sınav		0	0.00
Ödev		1	10.00
Yıl Sonu Sınavı		1	50.00
Toplam		3	100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		50.00	
Finalin Başarıya Oranı		50.00	
Toplam		100.00	
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları			
24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU		

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	0	0.00	0.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	0	0.00	0.00
Ödevler	1	20.00	20.00
Projeler	0	0.00	0.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	1	20.00	20.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20.00	20.00
Toplam İş Yüğü			88.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			2.93
Dersin AKTS Kredisi			3.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	4	0	4	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	0	4	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK3	4	0	0	0	3	0	4	0	0	0	4	0	0	0	0	0
ÖK4	0	3	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0	0	0	0	0
ÖK5	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	4	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük		2 Düşük		3 Orta		4 Yüksek		5 Çok Yüksek							