

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U			
1	Program Yeterlilikleri																							
2	Temel Alan Yeterlilikleri (İşletme ve Yönetim Bilimleri)			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ, 6. Düzey, Lisans Eğitimi)					
3	Bilgi		1- Bilgisayar Bilimleri alanında ileri düzeyde bilgilere sahiptir.		A T	A T		A T T									A			Bilgisayar Bilimleri alandaki güncel bilgileri içeren ders kitapları, uygulama araç-gereçleri ve diğer kaynaklarla desteklenen ileri düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahip olma.	Kuramsal, Düşünsel	Bilgi		
4	Beceri		1-Bilgisayar Bilimleri alanına ilişkin bilgileri çalışanlar ve ekip arkadaşlarına aktarabilme becerisine sahiptir.					T		A							A			1. Bilgisayar Bilimleri alanında edindiği ileri düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kullanabilme	Bilgisel Uygulamalı	Beceri		
5			2-Karar, uygulama ve davranışlarında Bilgisayar Bilimleri alanına ilişkin edindiği bilgileri kullanmak suretiyle verileri yorumlayabilme, analiz edebilme, sorunları tanımlayabilme ve çözüm önerileri getirebilme becerisine sahiptir.				A T A T A													2. Bilgisayar Bilimleri alanında edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, araştırmalara ve kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme.				
6	Yeterlilik	Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yeterliliği	1-Bilgisayar Bilimleri alana ilişkin konularda araştırma ve çalışma yapar.				A T A T			T										1. Bilgisayar Bilimleri alanı ile ilgili ileri düzeydeki bir çalışmayı bağımsız olarak yürütebilme.	Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yeterliliği	Yeterlilik		
7			2-Proje yürütücüsü ya da katılımcısı olarak proje hedeflerine uygun sorumluluk alır.							A T		A						A					2. Bilgisayar Bilimleri alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için bireysel ve ekip üyesi olarak sorumluluk alabilme.	
8			3-Örgüt kurum için amaç ve hedef belirler.								A T		A T							T				3. Sorumluluğu altında çalışanların bir proje çerçevesinde gelişimlerine yönelik etkinlikleri planlayabilme ve yönetebilme.
9	Yeterlilik	Öğrenme Yeterliliği	1-Bilgisayar Bilimleri alanında edindiği bilgi ve becerileri eleştirel olarak değerlendirir.				A T			T										1. Bilgisayar Bilimleri alanında edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirebilme.	Öğrenme Yeterliliği	Yeterlilik		
10			2-Öğrenme gereksiniminin sürekliliğini kavradığını gösterir.				A T																2. Öğrenme gereksinimlerini belirleyebilme ve öğrenmesini yönlendirebilme.	
11								T																3.Yaşam boyu öğrenmeye ilişkin olumlu tutum geliştirebilme.
12	Yeterlilik	İletişim ve Sosyal Yeterlilik	1-Bilgisayar Bilimleri alana ile ilgili edindiği bilgi ve beceriler düzeyindeki düşüncelerini ve önerilerini ilgililere yazılı ve sözlü olarak aktarır.																	A T A T	1. Bilgisayar Bilimleri alanı ile ilgili konularda ilgili kişi ve kurumları bilgilendirebilme; düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilme.	İletişim ve Sosyal Yeterlilik	Yeterlilik	
13			2-Bilgisayar Bilimleri alanında paydaşlarla etkili iletişim kurar.																					2.Bilgisayar Bilimleri alanı ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini nicel ve nitel verilerle destekleyerek uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşabilme.
14			3-Bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.	T																	A			3. Toplumsal sorumluluk bilinci ile yaşadığı sosyal çevre için proje ve etkinlikler düzenleyebilme ve bunları uygulayabilme.
15			4-Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü B1 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar.																					

