



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İnternet Programcılığı								
Ders Kodu	BDT156			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	2	İş Yüğü	50 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu ders ile öğrenci; WEB projesi için HTML işlemlerini yapma yeterlikleri kazanacaktır.								
Özet İçeriği	İnternet ve WEB Tanımları, Html Temel Etiketleri, Metin ve Görünüm Etiketleri, Bağlantı (Köprü) Oluşturma, Tablo İşlemleri, Formlar, Çerçeveseler, Çoklu Ortam Araçları, Stil Şablonu(CSS) Temelleri, Stil Şablonu(CSS) Menü İşlemleri, Tarayıcı Sorunları ve Çözümleri.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Deney, Gösterip Yaptırma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Mehmet ŞEN								

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	İbrahim Çelikbilek - Javascript Programlama (Kodlab yayıncılık)
---	---

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Temel İnternet Kavramları
2	Teorik	Web tasarım kavramları
3	Teorik	HTML kavramları
4	Teorik	Stil oluşturma
5	Teorik	Stil oluşturma
6	Teorik	Javascript kavramları
7	Teorik	Javascript kavramları
8	Teorik	Değişkenler ve Operatörler
9	Teorik	Kontrol deyimleri
10	Teorik	Fonksiyonlar
11	Teorik	Olaylar, nesnelere ve özellikleri
12	Teorik	Nesneler ve özellikleri
13	Teorik	Web tasarım kavramları
14	Teorik	Web tasarım kavramları

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	1	14
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
Toplam İş Yüğü (Saat)				50
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				2

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	İstemci taraflı programlama için gerekli yazılımları kurmak ve test etmek
---	---



2	İstemci taraflı programlama ve işaretleme dilinin temel komutları ile WEB sayfası hazırlamak.
3	Çözüm önerileri ve işlem basamaklarının tespitini yapabilecektir.
4	Javascript-Kontrol Yapılarını açıklayabilecektir
5	Kâğıt üzerinde yapılan hazırlıkları bilgisayar ortamına aktarabilecektir.

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülme durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizibilme becerisini kazanmak.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	3	3		4	5
PÇ2	4	4			3
PÇ3	2	4			3
PÇ4	2	2	5		3
PÇ5	1	1			1
PÇ6	2	1			3
PÇ8	2	4			2
PÇ10	2	2			

