



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Mobil Programlama							
Ders Kodu		YBS362		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	6	İş Yüğü	150 (Saat)	Teori	2	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu dersin temel amacı öğrenciler mobil uygulama geliştirirken belirli tasarım zorluklarını aşmak için bilgi mimarisini nasıl kullanacaklarının kazandırılmasıdır. Ayrıca bu ders öğrenciye mobil arayıcılar, mobil ekosistem, istemci ve sunucu taraflı script yazma, dokunmatik cihazlar için programlama ve mobil içerik dağıtım konuları ile ilgili bilgi vermeyi de amaçlamaktadır.							
Özet İçeriğı		Mobil arayıcılar ve donanım, yeni gelişen kodlama ve tasarım teknikleri, jeolokasyon tekniklerinin programlama ile bütünleştirilmesi, mobile uygulamaların ve ara yüz parçalarının yaratılması ve mobil içerik alan bir sitenin planlanmasıdır.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Fling, B.(2009). Mobile Design and Development. O' Reilly: Sebastopol, CA.
2	Frain, B. (2012). Responsive Web Design with HTML5 and CSS3. Birmingham, UK

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Derse Giriş
2	Teorik	HTML5 & CSS3
3	Teorik	Cevap veren web tasarımı
4	Teorik	Bilgi Mimarisi
5	Teorik	Zengin içerikli medya
6	Teorik	Cache & Offline Browsing
7	Teorik	Önbellek ve çevrim dışı tarama
8	Teorik	Ajax, RIA & Web 2.0
9	Ara Sınav (Vize)	Ara sınavlar
10	Ara Sınav (Vize)	Ara sınavlar
11	Teorik	Programlama Araçları/ Mobil Uygulamalarda Ortam
12	Teorik	Sunucu Taraflı Saptama; İçerik Alınması
13	Teorik	Jeolokasyon ve Haritalar
14	Teorik	Ekran parçaları ve Çevrimdışı Uygulamalar
15	Teorik	Ders Değerlendirmesi

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	13	2	2	52
Uygulamalı Ders	13	1	1	26
Ödev	13	1	0	13
Bireysel Çalışma	13	2	0	26
Kısa Sınav	2	4	1	10
Ara Sınav	1	9	1	10



Dönem Sonu Sınavı	1	12	1	13
Toplam İş Yüğü (Saat)				150
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				6
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Android SDK'sını kullanarak uygulama geliştirir.
2	XML kullanarak mobil uygulamalarda içerik görünümünü yönetebilir.
3	Uygulama tasarımını yönetmek için şablonların etkin olarak kullanır.
4	Mobil işletim sistemini tanır ve anlar.
5	Mobil cihazların ve işletim sisteminin özelliklerine erişebilir.

Program Çıktıları (Yönetim Bilişim Sistemleri Programı)

1	Yönetim Bilişim Sistemleri alanı ile ilgili kavramları ve kavramlar arası ilişkileri açıklar.
2	İşletmeler için gerekli yazılımların neler olduğunu belirler, gerektiğinde ağı kurar, sistemleri belirler, teknolojiye gelişimi izleyerek bilişim sistemini günceller.
3	Bilimsel bilginin üretimi, işlenmesi, depolanması, iletilmesi ve kullanılması gibi konularda süreçler ile yöntem ve teknikleri bilir.
4	Bilginin iletildiği ortam ve araçları tanır ve kullanabilir.
5	Çeşitli organizasyonlar, bilgi işlem merkezleri ve alanla ilgili diğer kuruluşların yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini tanır.
6	Bilgi gereksiniminden başlayarak arama, bulma, kullanma ve iletme gibi temel alan becerilerine sahiptir.
7	Analiz ve senteze yönelik düşünme yeteneğine sahiptir. Farklı örgüt kültürleri ve örgüt yapıları için strateji-yapı alternatiflerini belirler ve amaca uygun strateji hazırlar.
8	Bilgi kaynaklarını tanıma, niteliklerini değerlendirme ve bilgi sistemlerini kurma ve yönetme becerisine sahiptir. Temel işletme bilgi sistemlerini (üretim, pazarlama, tedarik ve lojistik, insan kaynakları, muhasebe, finans) bilir ve kullanır.
9	Örgütlerin yönetim, üretim, finans, pazarlama gibi temel işletme işlevlerini anlar, yönetim ilkelerini açıklar, ekonomik kayıpları ve nedenlerini ortaya çıkartarak çözümler üretir. Örgütlerde verimlilik ve etkinliği artırmak için çalışmalar yapar.
10	Mesleki etik ilkelerini ve hukuksal düzenlemeleri bilir ve onlara uygun davranır.
11	Veri tabanı, teknoloji trendleri, ekonomi, e-ticaret, mobil ticaret ve yazılım projelerinin yönetimini bilir ve kullanır. Veritabanı yönetim sistemlerini kullanabilir.
12	Temel network kavramlarını öğrenir ve sonucu işletim sistemlerini kullanabilir.
13	Yönetim Bilişim Sistemleri alanındaki bilimsel araştırmaları izleyerek proje ve etkinlikler geliştirir veya onlara katkı sağlar. Bilgisayar ortamında proje yönetebilir.
14	Yönetim Bilişim sistemleri ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini nicel ve nitel verilerle destekleyerek uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşır.
15	İşletme faaliyetlerinden ve çevresinden gelen veriyi depolayan, birleştiren, raporlayan ve analiz eden bilgi teknolojileri alt yapısını kurar ve geliştirir.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3
PÇ2	4	4	4
PÇ11	4	3	4
PÇ13	3	4	4
PÇ15	5	4	5

