



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Web Tasarımı II							
Ders Kodu		ENF186		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	99 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Öğrencilerin ileri seviye web teknolojileri kullanarak esnek web sayfaları tasarımı yapabilmesini, Javascript dilini kullanarak web sayfalarını etkileşimli hale getirebilmesini sağlamak.							
Özet İçeriği		Bootstrap ile mobil uyumlu sayfa tasarlama, Javascript ile etkileşimli web sayfası tasarımı.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme, 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	Web Tasarım ve Web Programlama, Uğur Gelişken,2016
---	--

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Css Nedir ve Sözdizimi
2	Teorik	Css Dosyalarını Dâhil Etme Metotları
3	Teorik	Css'de Element Pozisyonlama
4	Teorik	Css'de Seçiciler, Özellikler ve Değerler
5	Teorik	Css3 ile gelen yenilikler
6	Teorik	Css3 ile animasyon
7	Teorik	Css ile Flexbox (Esnek) Kutu Modeli
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	Bootstrap Responsive şablon hazırlama
10	Teorik	Bootstrap'ta Tipografi, Başlıklar, Liste Grupları, Tablolar
11	Teorik	Bootstrap Grid Sistemi
12	Teorik	Butonlar, Menüler, Tab Sistemi ve Gelişmiş Menüler
13	Teorik	Carousel Slayt, Form Elementi Sınıfları
14	Teorik	Jquery Sözdizimi, Hiyerarşik Düzenlemeler
15	Teorik	Jquery'de Olaylar ve Efektler
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem Sonu Sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	1	2	42
Ödev	1	10	1	11
Bireysel Çalışma	4	4	2	24
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
Toplam İş Yüğü (Saat)				99
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	CSS kullanarak tasarım yapar.
2	Bootstrap kütüphanesi kullanarak esnek, mobil uyumlu sayfalar tasarlar.
3	Çeşitli javascript kütüphaneleri ile web sayfalarının kullanıcı etkileşimli ve hareketli hale getirilmesini sağlar.
4	Oluşturulan web sitesini internet ortamında yayınlar.
5	Alan Adı ve alan hizmetlerini kullanabilir

Program Çıktıları (Felsefe Programı)

1	Felsefe bilgisine sahip olma ve dış dünyaya bu perspektifle bakma becerisi
2	Felsefi terminolojiye hâkim olma ve bunları kullanabilme
3	Toplumda felsefe eğitime olan ihtiyacının farkında olma ve felsefe eğitimi verebilecek bir donanımda olma
4	Mantık ilkeleri doğrultusunda tutarlı bir şekilde düşünebilme
5	Felsefe Tarihinin bilgisine sahip olma ve felsefe tarihinde geçen bir konu veya sorun üzerinde fikir yürütebilme
6	Felsefe tarihinin değişik periyotlarında yazılmış felsefi bir metni okuma, anlama ve yorumlama
7	Etik değerleri benimsemiş ve bunların çeşitli meslek gruplarındaki uygulamaları hakkında bilgi sahibi olma
8	Bilimin genel özellikleri ve bilim tarihi hakkında bilgi sahibi olma, bilimin, bilimsel kuramların ve bilimsel sorunların doğası hakkında felsefi bir bakışa sahip olma
9	İnsan haklarını bilme, benimseme ve insan haklarına ilişkin bilincin yaygınlaşmasına katkıda bulunma
10	Alanla ilişkili klasik dilleri veya bir yabancı dili felsefe metni okuyabilecek düzeyde bilme
11	Sosyoloji ve Psikoloji gibi yakın disiplinlere ilişkin temel akımlar, kuramlar ve sorunlar hakkında kanaat sahibi olma
12	Siyasetle ilgili sorunların felsefi yönü hakkında bilgi sahibi olma ve bunlarla ilgili düşünce üretebilme
13	Çağdaş akımlar ve düşünceleri bilme ve bunlarla ilgili güncel tartışmalardan haberdar olma.
14	Türk-İslam düşüncesi ve felsefesi hakkında bilgi sahibi olma
15	Sanat ve sanatın çeşitli alanlarının felsefeyle ilişkisi hakkında bilgi sahibi olma
16	Felsefi bir konu ve sorun üzerine sunum yapabilme veya bilimsel çalışma yapabilme .
17	Din, iman ve tanrı gibi metafizik konularda felsefi bilgi ve bakış açısına sahibi olmak

