

MOBİL PROGRAMLAMA I

1	Ders Adı:	MOBİL PROGRAMLAMA I
2	Ders Kodu:	BLPS239
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Önlisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	2
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	3
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:	Öğr. Gör. RUKİYE TOPUZ
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	Meslek Yüksekokulları Yönetim Kurullarının görevlendirdiği öğretim elemanları
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	rtopuz@uludag.edu.tr 0224 294 26 77
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Öğrencilerin mobil cihazların temel özelliklerini açıklayabilmelerini ve mobil cihazlara yönelik uygulama geliştirebilecek duruma gelmelerini sağlamaktır.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	Mesleki alanda matematik becerilerini kullanır. Yazılım (PC, ağ ortamı ve internet) planlama ve tasarımında görev alır. Mesleki alanda algoritmik düşünerek ortaya çıkacak olan problemlere karşı çözüm bulur.
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Mobil sistemleri ve geliştirme araçlarını tanımak
	2	Mobil cihazlar için uygulamalar hazırlamak
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Mobil Cihazlar ve Yazılımların Temelleri (Mobile Web Sites, Native ve WebApp)	
2	Android, iOS ve WindowsPhone için Yazılım Geliştirmenin Temelleri	

3	Sensörleri kullanma (Accelerometer, Orientation, Compass)	
4	Kamerayı ve resimleri kullanma	
5	Telefon rehberini kullanma ve Toplu SMS Gönderme	
6	İnternet Bağlantısı Kontrolü ve Çevrimdışı (offline) çalışma	
7	Olaylar (Ağ, Düğme ve Uygulama Olayları)	
8	Dosya Sistemi ile Çalışma	
9	Konum Servisini (GeoLocation) ve Haritaları Kullanma	
10	Bildirimleri (Notifications) Kullanma	
11	Veritabanı ile çalışma	
12	Farklı Ekran Boyutları ile Çalışma	
13	Tuvali (Canvas) Kullanarak Oyun Hazırlamak	
14	Programların Markette Yayınlanması	
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	- Apache Cordova 3 Programming, John M. Wargo; - PhoneGap 3 Beginners Guide, Giorgio Natili; - PhoneGap 3.x Mobile Application Development Hotshot, Gerard Braad; - PhoneGap Beginners Guide, Andrew Lunny; - PhoneGap Essentials, John M. Wargo
23	Değerlendirme	
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI		SAYISI
Ara Sınav		40.00
Kısa Sınav		0.00
Ödev		0.00
Yıl Sonu Sınavı		60.00
Toplam		100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		40.00
Finalin Başarıya Oranı		60.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		Ölçme ve değerlendirme, Bursa Uludağ Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Yönetmeliği ilkelerine göre yapılmaktadır.
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)	14	1.00	14.00
Ödevler	1	1.00	1.00
Projeler	4	3.00	12.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	1	10.00	10.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20.00	20.00
Toplam İş Yüğü			95.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			2.83
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	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek			