

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı**2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı****MOBİL UYGULAMA TASARIMI****Syllabus**

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
MOBİL UYGULAMA TASARIMI	MGS4211984	Bahar Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. İhsan EKEN				
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu eğitimin amacı mobile tasarımın temel kavramlarını öğretmek ve bir alt yapı oluşturmak. Eğitim Mobil hybrid tasarıma odaklanmış platform bağımsız, tasarımlara odaklanmıştır. Bu anlamda her platformda geçerli olan HTML5 ve CSS3 ile tasarım anlatılmaktadır. Böylece öğrenci belirli bir platforma bağlı kalmadan her platformda gösterilebilen tasarımlar yapabilecektir. Eğitim boyunca pek çok örnek yapılmakta, anlatımlar uygulamalar üzerinden gitmektedir				
Dersin İçeriği	Bu ders; MOBİL İÇERİĞİ ANLAMAK,MOBİL UYGULAMA GELİŞTİRMENİN KURALLARI ,MOBİL EMÜLATÖR VE SİMÜLATÖRLER ,UYGULAMA,UYGULAMA GELİŞTİRME ORTAMI,MOBİLE UYGUN TASARIMLAR,MOBİL ALGILAMA VE API'LER,DOĞAL GÖRÜNME VE CİHAZ ÖZELLİKLERİ,UYGULAMA,JQuery MOBILE GİRİŞ,PhoneGab ile UYGULAMANIZI NATIVE ÇEVİRMEK,UYGULAMA,UYGULAMA,UYGULAMA; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Mobil uygulama tasarımlar.			12, 14, 2	D, E, F	
Mobil uygulama tasarımının temellerini uygular.			13, 14, 8, 9	E, F	
Mobil uygulama geliştirme sürecine hakim olur.			12, 14, 16, 2, 6, 8, 9	A, E, F	
Mobil uygulama tasarımında güncel trendleri takip eder ve sektördeki yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneği geliştirir.			11, 2, 9	A, E	
Kullanıcı odaklı yaklaşımlarla etkileşimli ve kullanıcı dostu deneyimler oluşturur.			11, 9	A, E	
Öğretim Yöntemleri	11: Gösterip Yapma Yöntemi, 12: Problem Çözme Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, D: Sözlü Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	MOBİL İÇERİĞİ ANLAMAK				
2	MOBİL UYGULAMA GELİŞTİRMENİN KURALLARI	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
3	MOBİL EMÜLATÖR VE SİMÜLATÖRLER	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
4	UYGULAMA	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
5	UYGULAMA GELİŞTİRME ORTAMI	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
6	MOBİLE UYGUN TASARIMLAR	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
7	MOBİL ALGILAMA VE API'LER	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
8	DOĞAL GÖRÜNME VE CİHAZ ÖZELLİKLERİ	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
9	UYGULAMA	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
10	JQuery MOBILE GİRİŞ	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
11	PhoneGab ile UYGULAMANIZI NATIVE ÇEVİRMEK	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
12	UYGULAMA	Ödev			
13	UYGULAMA	Ödev			
14	UYGULAMA	Final projesi ilk draftı			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar

Zafer Demirkol - XML (eXtensible Markup Language) publication date Jan 4, 2002 Pusula Yayıncılık
Zafer Demirkol - ASP.NET
<https://www.youtube.com/@JesseShowalter>
<https://www.youtube.com/@PaytonClarkSmith>