BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2022 - 2023) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Mobil Programlama	BM320	6	3 + 0	5,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz yüze)
Amaç	Güncel kullanılan Mobil cihazlarını ve işletim sitemlerini tanıma. Bu cihazlar için uygulamalar geliştirebilir becerisi kazanabilmektir
Ders İçeriği	J2ME, Netbeans, intro JavaSE temelleri, Java Temeleri Java kalıtım, arayüz, istisna MIDlet ler, MIDlet SMS gönderme, Kullanıcı ara birimi oluşturma ,Listeler formalar Screen, dokunmatik ekran, Sürekli Kayıt veri tabanı, http ve TCP bağlantılı çalışma, Android uygulamaları
Ders Veren	Öğr. Gör. Yusuf MUŞTU
Ders Kaynakları	J2ME in a Nutshell Kim Topley Publisher: O´Reilly Edition March 2002 ISBN: 0-596-00253-X, 478 pages

Hafta	Konu
1	Mobil Geliştirme Ortamlarının Tanıtılması
2	Android Platformu
3	Android Bileşenleri
4	Flutter Geliştirme Ortamı ve Çalışması
5	Dart Programlama Dili ve Özellikleri
6	Arayüz tasarımı
7	Widgets
8	State Management
9	Veri Depolama İşlemleri
10	Sensörlerin Kullanımı
11	Servis Kullanımı
12	Firebase Kullanımı
13	Uygulama Yayınlama
14	Prensipler, Temiz Kod, SOLID, Tasarımsal Kalıplar

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	1	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	2	14
Ara Sınav 1		20	1
Ödev 1		8	1
Final		24	1
Uygulama 1		12	1
	Ders İş Yükü:	134	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	5,25	

Program Çıktıları	
1	Matematik, fen bilimleri, hesaplama ve bilgisayar mühendisliği konularında kuramsal/uygulamalı bilgilere ve yeterli altyapıya sahiptir.
2	Bilişim problemlerini fark etme, tanımlama, formüle etme ve çözme bilgi ve becerisine sahiptir.
3	Gereksinimleri belirlemeye yönelik olarak bir sistemi, sistem parçasını ya da süreci analiz eder, alternatifleri mühendislik yöntemlerini kullanarak kıyaslar, en uygun çözümü tasarlar.
4	Tasarımın gerçekleştirilmesi için tüm kaynakların verimli kullanılması, süreçlerin iyi belirlenmesi, takip edilmesi ve uygulanması ile etkin proje yönetimini sağlar.
5	Disliplin içi ve disiplinler arası projelerde bireysel, takım üyesi veya takım lideri olarak etkin ve sonuç odaklı çalışır. Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi hakkında bilgi sahibidir.
6	Bir konuya yönelik olarak kaynak araştırmalarını yapar, verimli bir şekilde değerlendirir ve kullanır.
7	Yaşam boyu öğrenmenin ve kişisel gelişimin sürekli farkındalığı ile bilişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri izler. Yenilikleri takip eder, girişimcidir.
8	Sözlü ve yazılı iletişim kurar, İngilizce ve Türkçe kullanarak bilişim alanındaki bilgileri izler, yorumlar ve teknik doküman hazırlar.
9	Bilişim uygulamalarının kurumsal, toplumsal ve çevresel sonuçlarını göz önünde tutar, sorumluluğunun bilincindedir. Sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi sahibidir.
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahiptir, bilişim hukuku temel prensiplerini anlar, değerlendirir ve mesleki çalışmalarına uygular.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10
Mobil cihazın yeteneklerini geliştiren etkin kullanıcı arayüzleri yaratabilme	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cihaza özel, yerel uygulamalar tasarlama ve geliştirme	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gereksinimleri belirleyip mobil çözümler üretebilme becerisi	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yeni mobil teknolojilerin hakkında bilgiye sahip olma	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-