



T.C.
ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN FAKÜLTESİ
MATEMATİK VE BİLGİSAYAR BİLİMLERİ BÖLÜMÜ

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
Android Programlama	821618011

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
8	3	0		5

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
	X			

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Seçmeli

Önkoşul Dersleri	
Dersin Amacı	Dersin amacı öğrencilerin mobil cihazlar için uygulama geliştirebilecek bilgi birikimine ve yeni nesil mobil teknolojiler hakkında temel bilgilere sahip olmalarını sağlamak
Dersin Kısa İçeriği	An Overview of Mobile Technologies ; Mobile Devices ; Mobile OS ; Introduction to Mobile Application Development ; Mobile App Components ;

Dersin Öğrenim Çıktıları		Katkı Sağladığı PÇ/PÇ'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1	Öğrenciler, mobile programlama ile ilgili genel kavramları öğreneceklerdir.	1, 2, 4	1, 2, 6	A
2	Öğrenciler, farklı platformlarda mobile programlama yapısını kavrayacaklardır.	1, 2, 3	1, 2, 6	A
3	Öğrenciler, C# ve Java dillerinde farklı platformlar kullanarak örnekler oluşturacak ve bu örnekler aracılığı ile programlama bilgisini arttıracaklardır.	1, 2, 4	1, 2, 6	A
4	Öğrenciler, mobil cihazlar için kullanıcı dostu uygulamalar tasarlayabileceklerdir.	1, 2, 5	1, 2, 14	A
5	Öğrenciler, mobil uygulama geliştirme sürecinde karşılaşılan problemleri çözme becerisi kazanacaklardır.	1, 2, 6	1, 10, 14	A

*Öğretim Yöntemleri 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beyin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

**Ölçme Yöntemleri A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

Temel Ders kitabı	Bill Phillips, Brian Hardy, “Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (Big Nerd Ranch Guides)”, 2013
Yardımcı Kaynaklar	Jeff McWherter, Scott Gowell,” Professional Mobile Application Development, John Wiley & Sons, Inc.”, 2012
Derste Gerekli Araç ve Gereçler	

Dersin Haftalık Planı	
1	Mobil programlamaya giriş
2	Mobil Programlamanın platformları ve bu platformların pazar hâkimiyeti
3	Android işletim sistemlerinin kurulumu
4	Android platformu ile mobil programlamaya giriş
5	Android platformunda uygulama geliştirme araçları ve bu araçların kullanımı
6	Android platformunda ekran tasarımı
7	Android platformunda internet bağlantısı ve sayfalar arası veri taşıma işlemleri
8	Ara Sınav
9	Android Programlamada XML kullanarak veri çekme ve kaydetme işlemleri
10	Android platformunda kamera kullanımı
11	Android platformunda veritabanı kavramı ve veritabanı işlemleri
12	Android platformunda harita kullanımı
13	Android platformunda geliştirilen projenin export edilmesi ve APK oluşturulması
14	Güncel Android programlama örnekleri
15,16	Final sınavı

Dersin İş Yükünün Hesaplanması			
Etkinlikler	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	14	3	42
Ödev	5	3	15
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Sunum (hazırlık süresi dahil)			
Ara sınav	1	2	2
Ara Sınav hazırlık	1	20	20
Yarıyıl sonu sınavı	1	2	2
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	1	30	30
Toplam iş yükü			138
Toplam iş yükü / 30			4,6
Dersin AKTS Kredisi			5

Değerlendirme	
Yarıyıl İçi Etkinlikleri	%
Ara Sınav	50
Ödev	
Yarıyıl Sonu Sınavı	50
Toplam	100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Bilgisayar mühendisliği, matematik ve fen bilimleri ile ilgili konularında yeterli bilgi birikimi; bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri, mühendislik problemlerini modelleme ve çözme için uygulayabilme becerisi.	3
2	Bilgisayar mühendisliğinde karmaşık mühendislik problemlerini saptama, tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi; bu amaçla uygun analiz ve modelleme yöntemlerini seçme ve uygulama becerisi.	4
3	Modern tasarım yöntemlerini kullanarak karmaşık bir sistemi, süreci, veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama becerisi.	2
4	Mühendislik uygulamaları için gerekli olan modern teknik ve araçları geliştirme, seçme ve kullanma becerisi; bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi.	3
5	Bilgisayar mühendisliği problemlerinin incelenmesi için test yöntemleri tasarlama, uygulama, analiz ve yorumlama becerisi.	3
6	Disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi; bireysel çalışma becerisi, takımla uyumlu bireysel çalışma becerisi.	3
7	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisi.	3
8	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.	3
9	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci.	3
10	Proje yönetimi ile risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik, yenilikçilik ve sürdürülebilir kalkınma hakkında farkındalık.	3
11	Mühendislik uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlarda sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ile çağın sorunları hakkında bilgi; mühendislik çözümlerinin hukuksal sonuçları konusunda farkındalık.	3

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ				
Yürütücü	Doç. Dr. Özer Çelik			
İmza				

6/06/2024