



# MARMARA ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

2022-2023 Güz

CSE4058 – Fundamentals of Electronic Commerce

## DERS TANITIM FORMU

<b>Dersi Açan Bölüm</b>	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü		Teknik Seçmeli					
<b>Ders Kodu</b>	CSE4058							
<b>Ders Adı</b>	Fundamentals of Electronic Commerce							
<b>Öğretim Dili</b>	İngilizce							
<b>AKTS</b>	5							
<b>Haftalık Ders Saati</b>	Teorik(T): 3	Uygulama(U): 0	Laboratuvar(L): 0					
<b>Ön Koşul(lar)</b>								
<b>Öğretim Elemanı</b>	<b>İsim</b>							
	<b>E-mail</b>							
<b>Ders Materyalleri</b>	<b>Zorunlu</b>	Schneider, Gary, "Electronic Commerce", 12th Edition, Course Technology.						
	<b>Önerilen</b>	Schafer, Steven M., "Web Standards Programmer's Reference: HTML, CSS, JavaScript, Perl, Python and PHP", First Edition, Wrox.						
<b>Dersin Amacı</b>	Bu dersin amacı Internet ve WWW'in de dahil olduğu e-ticaretin planlama, e-ticaret girişimleri, pazarlama, hukuki yönleri, web tasarımı ve kullanılabilirlik, uygulama, ödeme sistemleri ve güvenlik gibi konularına giriş yapmaktır.							
<b>Ders İçeriği</b>	E-ticaretin avantajları ve dezavantajları. Internet ve World Wide Web. Web istemci / sunucu mimarisi ve e-ticaret uygulama yazılımları. Web sitesi dizaynı, kullanılabilirliği ve testleri. HTML ile web sitesi hazırlama ve CSS kullanımı. JavaScript ve PHP ile istemci / sunucu için kod geliştirme. MySQL ve XML'e giriş. E-ticaret girişimi planlanması. Web sitesinin pazarlanması, ürün ve hizmet promosyonları. E-ticaret mevzuatı. Ödeme sistemleri. Web sitesinin güvenliği.							
<b>Öğrenim Çıktıları</b>	<b>ÖÇ1</b>	E-ticareti tanımlayabilmek ve temel konularını, amaçlarını, bileşenlerini tanımlayabilmek.						
	<b>ÖÇ2</b>	E-ticaret uygulamaları için istemci ara yüzü tasarımı yapabilmek ve programlayabilmek.						
	<b>ÖÇ3</b>	E-ticaret uygulamaları için sunucu tarafı yazılımı tasarımı yapabilmek ve programlayabilmek.						
	<b>ÖÇ4</b>	E-ticaret sitelerindeki ürün ve servisler için reklam ve promosyon araçları hakkında bilgi sahibi olmak.						
	<b>ÖÇ5</b>	E-ticaret mevzuatı ve güvenliği hakkında bilgi sahibi olmak.						
<b>Program Çıktıları</b>	<b>ÖÇ1</b>	<b>ÖÇ2</b>	<b>ÖÇ3</b>	<b>ÖÇ4</b>	<b>ÖÇ5</b>			
<b>PÇ1</b>	Matematik, fen bilimleri (a) ve bilgisayar mühendisliğine (b) özgü konularda yeterli bilgi birikimi (1); bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri, karmaşık mühendislik problemlerinde kullanabilme becerisi (2).	1b	2	2	1b	1b		
<b>PÇ3</b>	Karmaşık bir sistemi, süreci, cihazı veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama becerisi (a); bu amaçla modern tasarım yöntemlerini uygulama becerisi (b).		a,b	a,b				
<b>PÇ4</b>	Mühendislik uygulamalarında karşılaşılan karmaşık problemlerin analizi ve çözümü için gerekli olan modern teknik ve araçları geliştirme (a), seçme ve kullanma (b) becerisi (1); bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi (2).		a,b	a,b				
<b>PÇ13</b>	Karmaşık elektrik ve elektronik cihazların, yazılımların ve donanım ve yazılım içeren sistemlerin tasarım ve analizi için gerekli matematik bilgisi, temel bilimler (a), bilgisayar bilimleri (b) ve mühendislik bilimleri (c) konularında bilgi.	b	b	b	b	b		
<b>Öğretilen Konular, Konuların Öğrenim Çıktılarına Katkıları ve Öğrenim Değerlendirme Metotları</b>	<b>No</b>	<b>Hafta</b>	<b>Konular</b>	<b>ÖÇ1</b>	<b>ÖÇ2</b>	<b>ÖÇ3</b>	<b>ÖÇ4</b>	<b>ÖÇ5</b>
	<b>K1</b>	1-2	E-ticarete Giriş	MF				
	<b>K2</b>	3	E-ticaret Girişimlerini Planlama	MF				
	<b>K3</b>	4	On-line Ödeme İşlemleri	MF				
	<b>K4</b>	5	Web Sitesi Tasarımı, Kullanılabilirlik ve Değerlendirme	MF				
	<b>K5</b>	6	Web Sitesi Oluşturulması: Kullanıcı Ara Yüzü Programlama Bölüm 1: Internetin Çalışma Prensibi, XHTML 1.0, CSS Kodları		MF,P			
	<b>K6</b>	7	Web Sitesi Oluşturulması: Kullanıcı Ara Yüzü Programlama Bölüm 2: Java Script		MF,P			
	<b>K7</b>	8	Web Sitesi Oluşturulması: Sunucu Tarafı Programlama Bölüm 1: PHP Programlama Diline Giriş			MF,P		
	<b>K8</b>	9	Web Sitesi Oluşturulması: Sunucu Tarafı Programlama Bölüm 2: İleri Derece PHP ve MySQL'e Giriş			MF,P		

	K9	10	Web Sitesi Oluşturulması: Sunucu Tarafı Programlama Bölüm 3: İleri Derece MySQL			MF,P												
	K10	11	Web sitesinin pazarlanması, ürün ve servislerin promosyonları				MF											
	K11	12	E-ticaret Mevzuatı ve İnternet Hukuku					MF										
	K12	13-14	E-ticaretin Güvenliği, Kriptoloji, Fiziksel Güvenlik, İstemci-Sunucu Arasındaki İletişimin Güvenliği					MF										
<b>Öğrenim Değerlendirme Metotları, Ders Notuna Etki Ağırlıkları ve Uygulama Kuralları</b>	<b>No</b>	<b>Tür</b>	<b>Ağırlık</b>	<b>Uygulama Kuralı</b>		<b>Telafi Kuralı</b>												
	MF	Sınav	%70	Bir ara sınav ve bir final sınavı yapılır. Sınavlar, kitaplar ve tüm ders malzemeleri kapalı yapılır. Sınavlar sırasında hiçbir hesaplama ve iletişim aracına izin verilmez.		Marmara Üniversitesi Mazeret Sınavı Yönergesi'nde sayılan mazeretlerden biri nedeni ile ara sınava giremeyen öğrenciler, mazeret sınavına girmek istediğini belirten dilekçe ve mazeretini gösteren belgeleri sınavı izleyen beş gün içinde bölüm sekreterliğine bildirir. Mazereti, Senatonun belirlediği esaslar dahilinde birim yönetim kurulunca kabul edilenler, sınav hakkını akademik takvimde belirtilen mazeret sınavı döneminde kullanırlar. Final sınavının mazereti bütünleme sınavında uygulanır.												
	P	Proje	%30	Toplam 2 proje verilir. Projelerde öğrencilerin ikişerli gruplar halinde çalışması istenir.		-												
	<b>TOPLAM</b>			%100														
<b>Harf Notu Belirleme Metodu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bir ara sınav, bir final sınavı ile 2 proje değerlendirmesi yapılarak harf notu verilecektir.</li> <li>Öğrencilerin toplam ortalama notlarına göre çan eğrisi referans alınarak veya öğretim üyesi takdirinde katalog yapılarak harf notu belirlenecektir.</li> <li>Dersten geçmek için final notunun ve toplam ortalama notunun en az 35 olması gereklidir.</li> <li>Marmara Üniversitesi Lisans yönetmeliğine göre lisans derslerinde final sınavının puanı %40'tır.</li> </ul>																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Değerlendirme</th> <th>Ara Sınav</th> <th>Projeler</th> <th>Final</th> <th>TOPLAM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Puan</td> <td>30</td> <td>30</td> <td>40</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>					Değerlendirme	Ara Sınav	Projeler	Final	TOPLAM	Puan	30	30	40	100			
Değerlendirme	Ara Sınav	Projeler	Final	TOPLAM														
Puan	30	30	40	100														
<b>Öğretim Metotları ve Harcanan Tahmini Saat</b>	<b>Öğretim elemanı tarafından uygulanan süre</b>																	
	<b>No</b>	<b>Tür</b>	<b>Açıklama</b>						<b>Saat</b>									
	1	Sınıf Dersi	Ders konuları sunumlarla ve ilaveten tahtaya yazarak anlatılır. Öğrenimi pekiştirmek için ders sırasında örnek sorular çözülür.						14x3=42									
	2	Problem Dersi	Problem setleri tahtaya yazarak çözülür.															
	3	Laboratuvar	Laboratuvarında derste öğrenilen teorik konular ile ilgili bilgisayar ortamında uygulama yapılır.															
	4	Etkileşimli Ders	Ders sırasında öğrencilere belli sorular yöneltilir, cevapları tahmin etmeleri teşvik edilir.															
	5	Saha Çalışması	Okul dışı etkinliklere katılır.															
	6	Ara Sınav	Ara sınav haftasında ara sınav uygulanır.						2									
	7	Final	Final haftalarında final sınavı uygulanır.						2									
	<b>Öğrencinin ayırması beklenen tahmini süre</b>																	
	8	Proje	Proje olarak verilen problem konusu araştırılır, tasarım ve gerçekleştirme yapılır ve rapor hazırlanır.						2x17=34									
	9	Ödev	Ödev olarak verilen soruların cevapları hazırlanır.															
	10	Derse Hazırlık	Yeni konular sınıfta işlenmeden önce öğrenilir (ders materyallerinden).						0.5x42=21									
	11	Ders Tekrarı	Sınavlar ve ödevlere hazırlık için konular tekrar edilir (ders materyallerinden).						0.5x42=21									
12	Ofis Saati	Öğretim elemanı veya ders asistanına birebir sorular sorulur.						3										
<b>TOPLAM</b>							125											
<b>Akademik Dürüstlük</b>	Akademik dürüstlüğü ihlali; intihal yapmayı, kopya çekmeyi ve kopya çekmeye teşebbüs etmeyi, sahte bilgi veya alıntı göstermeyi, referans göstermeden daha önce kendisi tarafından yapılan bir çalışmayı kullanmayı, akademik çalışmayı başka öğrenciler yerine yapmayı, haksız avantaj elde etmeye yönelik davranışlarda bulunmayı, sahte belge düzenlemeyi ve kullanmayı, sınavları izinsiz elde etmeyi, başkasının yerine sınava girmeyi ya da başkasını kendi yerine sınava sokmayı içermekle birlikte, bu eylemlerle sınırlı değildir.																	
	Akademik dürüstlüğü herhangi bir biçimde ihlal edilmesi durumunda Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği hükümlerince işlem uygulanır.																	