

İŞLETMELEDE MESLEK EĞİTİMİNE DEVAM EDEN ÖĞRENCİLERE AİT GELİŞİM TABLOSU

İŞLETMENİN ADI :		MESLEK ALAN/DALI : BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI / YAZILIM GELİŞTİRME DALI	
OKUL/KURUM ADI :		SINIF/ŞUBE :	
1.DÖNEM		2.DÖNEM	
Öğretim Programı İçeriği		Öğretim Programı İçeriği	
Sıra	Tarih	Sıra	Tarih
1	Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.	55	Web sayfası yayınlama ile ilgili genel kavramları açıklar.
2	Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.	56	Web yazılımı rollerini açıklar.
3	Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.	57	İşaretleme Dilii(HTML) kodlarının kullanılacağı editörlere örnek verir.
4	Blok tabanlı programlamada projeler oluşturur.	58	Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.
5	Programlama dilini bilgisayara kurar.	59	Web Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.
6	Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.	60	Web Tasarımda yeni teknolojilerin kullanımının önemini açıklar.
7	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.	61	Web sitesinin, alan adı, içerik vb. konularda uygunluğunu açıklar.
8	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.	62	Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.
9	Program dilinde fonksiyonları kullanır.	63	HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.
10	Metin bilgisini biçimlendirir.	64	Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.
11	Try-except bloklarını kullanır	65	Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.
12	Programlama dilinde dosya okuma işlemlerini yapar.	66	Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.
13	Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.	67	Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.
14	Sanayi devrimlerini açıklar.	68	Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.
15	Ar-Ge projesi geliştirmeyi açıklar	69	MVC tasarım desenini kullanarak web uygulamaları geliştirir.
16	Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montaj eder.	70	Standart klasör ve sayfaları kullanarak web uygulamaları geliştirir.
17	Bileşen uyumluluğuna göre anakarta işlemcileri monte eder.	71	Paket yöneticisini (Nugget) kullanır.
18	Bellek birimlerini anakart üzerine doğru monte eder.	72	Entity Framework Core ile veri tabanı işlemlerini yapar.
19	Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar ve sürücünü yükler.	73	Web servislerini kullanır
20	Yönergelere uyarak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.	74	Yayınlama (Publish) işlemini yapar.
21	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar	75	Mobil Uygulama için işletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.
22	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar	76	Mobil Uygulama Testi için Emulatör kurulumunu ve ayarlarını yapar.
23	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin kurulumunu yapar.	77	Yerleşim (Layout) çeşitlerini kullanarak ekran tasarımı yapar.
24	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.	78	İhtiyaca uygun dizi tanımlamaları yapar.
25	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar	79	Mobil Uygulama için Yapılandırma bilgilerine uygun proje oluşturur.
26	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar	80	Gelişmiş görünüm araçlarını kullanarak kullanıcı arayüzünü tasarlar.
27	Açık ve kapalı kodlu işletim sistemlerinde web tarayıcılarını kullanır.	81	Uygulama içinde çoklu aktiviteyle çalışır.
28	Fiziksel ortama göre ağ sisteminin fiziksel bağlantı tasarımı yapar.	82	Fragment yapısını oluşturarak uygulamada kullanır
29	Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre ağ topolojisini seçer.	83	SharedPreferences yapısını kullanır
30	Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır.	84	Yerel veri tabanı erişimini sağlayan veri tabanını kullanır.
31	Ethernet kartı bağlantısını yapar.	85	Uzak veri tabanı erişimini sağlayan veri tabanını kullanır.
32	Teknik resim kurallarına uygun olarak temel geometrik çizimler yapar.	86	Mobil uygulama geliştirme servislerini kullanır.
33	Çizim programında hesap oluşturup program ara yüzünü kullanır.	87	E-posta ve SMS gönderimi yapabilen mobil tabanlı uygulama geliştirir.
34	Dijital üretim program ara yüzünü kullanır.	88	Uygulama market geliştirici ayarlarını yapar.
35	Dijital üretim programında basit parametrik model ekler.	89	Uygulamayı platformlarda yayımlar.
36	Tasarlanan modelin 3D baskısını alır.	90	Görüntü işleme programlarının kurulumunu yapar.
37	Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.	91	Görsel efekt yazılımında Dönüştürme işlemlerini (transform) uygular.
38	Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.	92	Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde dönüştürme işlemlerini yapar.
39	Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.	93	Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.
40	Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır	94	Çalışmaya uygun ışık tipini belirleyerek hareketlendirir.
41	Yazım formatına dikkat ederek fonksiyon yapılarını kullanır	95	Oyun motoru ile yeni proje oluşturur.
42	İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.	96	Kullanıcı girişi için kodlama yapar
43	Tanımlama adımlarına dikkat ederek sınıf içerisinde metotları tanımlar.	97	Oyunu son kullanıcı için paketler.
44	Farklı metot imzaları tanımlayarak metotları aşırı yükler.	98	Yapay zekâ kavramlarını açıklar
45	Kapsülleme (encapsulation), kalıtım (inheritance) ve çok biçimlilik	99	Makine öğrenmesi temellerini açıklar.
46	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.	100	Yapay sinir ağlarının temel kavramlarını açıklar.
47	Formları kullanarak programlar geliştirir	101	Hosting ve domain satın alma işlemini yapar.
48	Açık kaynak veri tabanı yazılımını kurar.	102	Yönetim panelinde web sitesi ile ilgili ayarları yapar.
49	SQL komutlarını kullanır.	103	Web sitesine uygun temayı yükler
50	Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar.	104	Temada web sitesine uygun kod değişikliği yapar.
51	Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.	105	Web sitesine uygun eklenti yükler.
52	Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur.	106	Yorum ayarlarını yapar
53	Seri iletişim yöntemlerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.	107	Yazılımsal güvenlik önlemlerini açıklar.
54	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.	108	Örnek bir proje sonuç raporu yazar.
ÖĞRENCİNİN		ÖĞRENCİNİN	
SIRA	OKUL NO	ADI	SOYADI
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

AÇIKLAMA : 1- Bu gelişim tablosu, zümre öğretmenlerince öğretim programları esas alınarak her meslek alanı için ayrı hazırlanacak ve uygulamaya konulacaktır.

2- Gelişim tablosu, işletmelerde öğretim programlarına uygun eğitim yapıp yapılmadığını ve öğrencilerin telafi eğitimine ihtiyaç duyulmadığını tasbit amacıyla kullanılacaktır.

Eğitici Personel
(Ad-Soyad-İmza)

Koordinator Öğretmen
(Ad-Soyad-İmza)