

İŞLETMELERDE MESLEK EĞİTİMİNE DEVAM EDEN ÖĞRENCİLERE AİT GELİŞİM TABLOSU

İŞLETMENİN ADI :		MESLEK ALAN/DALI : BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI / YAZILIM GELİŞTİRME DALI		SINIF/SUBE :		ÖĞRETİM YILI :	
1.DÖNEM				2.DÖNEM			
MODÜL ADI	Öğretim Programı İçeriği	Tarih	MODÜL ADI	Öğretim Programı İçeriği	Tarih	MODÜL ADI	Öğretim Programı İçeriği
1	Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.	1. HAFTA	55	A	Web sayfası yayınlama ile ilgili genel kavramları açıklar.	19. HAFTA	
2	Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.		56	B	Web yazılımcısı rollerini açıklar.		
3	Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.		57	A	İşaretleme Dili (HTML) kodlarının kullanılabilirliği editörlere örnek verir.		
4	Blok tabanlı programlamada projeler oluşturur.	2. HAFTA	58	L	Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.	20. HAFTA	
5	Programlama dilini bilgisayara kurar.		59	U	Web Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.		
6	Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.		60	Y	Web Tasarım'da yeni teknolojilerin kullanılmasının önemini açıklar.		
7	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.	3. HAFTA	61	G	Web sitesinin, alan adı, içerik vb. konularda uygunluğunu açıklar.	21. HAFTA	
8	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.		62	U	Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.		
9	Program dilinde fonksiyonları kullanır.		63	L	HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.		
10	Metin bilgisini biçimlendirir.	4. HAFTA	64	M	Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.	22. HAFTA	
11	Try-except bloklarını kullanır.		65	G	Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.		
12	Programlama dilinde dosya okuma işlemlerini yapar.		66	E	Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.		
13	Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.	5. HAFTA	67	L	Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.	23. HAFTA	
14	Sanayi devrimlerini açıklar.		68	S	Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.		
15	Ar-Ge projesi geliştirmeyi açıklar.		69	I	MVC tasarım desenini kullanarak web uygulamaları geliştirir.		
16	Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı monte eder.	6. HAFTA	70	T	Standart klasör ve dosyaları kullanarak web uygulamaları geliştirir.	24. HAFTA	
17	Bileşik birimleri analizi üzerine doğru monte eder.		71	R	Entity Framework Core ile veri tabanı işlemlerini yapar.		
18	Yarıcılarla kablo bağlantılarını yapar ve sürücünü yükler.		72	M	Web servislerini kullanır.		
19	Yönergelere uyarak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.	7. HAFTA	73	E	Yayınlama (Publish) işlemini yapar.	25. HAFTA	
20	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar		74	M	Mobil Uygulama için işletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.		
21	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar		75	L	Mobil Uygulama Testi için Emulator kurulumunu ve ayarlarını yapar.		
22	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin kurulumunu yapar.	8. HAFTA	76	A	Yerleşim (Layout) çeşitlerini kullanarak ekran tasarımını yapar.	26. HAFTA	
23	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.		77	M	İhtiyaca uygun dizi tanımlamaları yapar.		
24	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.		78	O	Mobil Uygulama için Yapılandırma bilgilerine uygun proje oluşturur.		
25	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.	9. HAFTA	79	B	Gelişmiş görünümün araştırılması kullanarak kullanıcı arayüzünü tasarlar.	27. HAFTA	
26	Açık ve kapalı kodlu işletim sistemlerinde web tarayıcılarını kullanır.		80	i	Uygulama içinde çoklu aktiviteyi çalışır.		
27	Fiziksel ortama göre ağ sisteminin fiziksel bağlantı tasarımını yapar.		81	L	Fragment yapısını oluşturarak uygulamada kullanılır		
28	Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre ağ topolojisi seçer.	10. HAFTA	82	U	SharedPreferences yapısını kullanır	28. HAFTA	
29	Ağ isteğe uygun alt ağlara ayırır.		83	Y	Yerel veri tabanı erişimini sağlayarak veri tabanını kullanır.		
30	Ethernet kablolu bağlantısını yapar.		84	G	Uzak veri tabanı erişimini sağlayarak veri tabanını kullanır.		
31	Teknik resim kurallarına uygun olarak temel geometrik çizimler yapar.	11. HAFTA	85	U	Mobil uygulama geliştirme servislerini kullanır.	29. HAFTA	
32	Çizim programında hesap oluşturup program ara yüzünü kullanır.		86	L	E-posta ve SMS gönderimi yapabilen mobil tabanlı uygulama geliştirir.		
33	Dijital üretim program ara yüzünü kullanır.		87	A	Uygulama market geliştirici ayarlarını yapar.		
34	Dijital üretim programında basit parametrik model ekler.	12. HAFTA	88	M	Uygulamayı platformlarda yayımlar.	30. HAFTA	
35	Tasarlanan modelin 3D baskısını alır.		89	L	Görüntü işleme programlarının kurulumunu yapar.		
36	Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.		90	A	Görsel efekt yazılımında Dönüştürme işlemlerini (transform) uygular.		
37	Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.	13. HAFTA	91	N	Görsel efekt yazılımında Dönüştürme işlemlerini (transform) uygular.	31. HAFTA	
38	Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.		92	L	Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde dönüştürme işlemlerini yapar.		
39	Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır		93	A	Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirilerek görüntüler oluşturur.		
40	Yazım formatına dikkat ederek fonksiyon yapılarını kullanır	14. HAFTA	94	N	Çalışmaya uygun ipik tipini belirleyerek hareketlendirir.	32. HAFTA	
41	İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.		95	D	Oyun motoru ile yeni proje oluşturur.		
42	Tanımlama adımlarına dikkat ederek sınıf içerisinde metodları tanımlar. Farklı metod imzaları tanımlayarak metodları aşırı yükler.		96	I	Kullanıcı girişi için kodlama yapar		
43	Kapsülleme (encapsulation), kalıtım (inheritance) ve çok biçimlilik	15. HAFTA	97	R	Oyunu son kullanıcı için paketler.	33. HAFTA	
44	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.		98	M	Yapay zekâ kavramlarını açıklar		
45	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.		99	A	Makine öğrenmesi temellerini açıklar.		
46	Formları kullanarak programlar geliştirir	16. HAFTA	100	Y	Yapay sinir ağlarının temel kavramlarını açıklar.	34. HAFTA	
47	Açık kaynak veri tabanı yazılımını kurar.		101	A	Hosting ve domain satın alma işlemini yapar.		
48	SQL komutlarını kullanır.		102	N	Yönetim panelinde web sitesi ile ilgili ayarları yapar.		
49	Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar.	17. HAFTA	103	Y	Web sitesine uygun temayı yükler	35. HAFTA	
50	Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.		104	U	Temada web sitesine uygun kod değişikliği yapar.		
51	Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur		105	Y	Web sitesine uygun eklentiyi yükler.		
52	Seri iletişim yöntemlerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.	18. HAFTA	106	Y	Yorum ayarlarını yapar	36. HAFTA	
53	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.		107	A	Yazılımsal güvenlik önlemlerini açıklar.		
54			108	M	Örnek bir proje sonuç raporu yazar.		

ACIKLAMA : 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 yapılıp yapılmadığını ve öğrencilerin telafi eğitimine ihtiyaç duyulmadığının tespit amacıyla kullanılacaktır.

Eğitici Personel
(Ad-Soyad-İmza)

Koordinator Öğretmen
(Ad-Soyad-İmza)