

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi
Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi

Robotik ve Kodlama Eğitimi

haftada
18 saat;
toplam
64 saat

Kurs ücreti 650 tl

Kurs Eğitmeni: Dr. Öğr. Üyesi Hakan Yüksel

Ön kayıt	: 23-30 Kasım 2020
Kesin Kayıt	: 01 - 11 Aralık 2020
Kurs Başlangıç	: 14 Aralık 2020
Kurs Bitiş	: 08 Ocak 2021
Eğitim Günü	: Pazartesi-Salı-Çarşamba-Perşembe-Cuma-Cumartesi
Saatleri	: Pazartesi-Salı-Çarşamba-Perşembe-Cuma-Cumartesi (3 er saat)
Not	: Talepler doğrultusunda ders saatleri belilenecektir.
Eğitim Türü	: Uzaktan Eğitim Canlı Ders

Detaylı Bilgi : <https://sem.isparta.edu.tr/>

Kurs Kayıt İçin İletişim Bilgileri:

Telefon: + 90 (246) 214 67 00

e-posta: sem@isparta.edu.tr

ADRES:

ISUBÜ Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
Isparta Meslek Yüksekokulu Binası, Doğu Kampüsü 32260 Çünür-İSPARTA



ISPARTA
UYGULAMALI BİLİMLER
ÜNİVERSİTESİ



ISUBÜ
SÜREKLİ EĞİTİM
UYGULAMA VE ARAŞTIRMA
MERKEZİ

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde gerçekleştirecek kurs bilgi akışı aşağıdaki gibidir.

Eğitimin Amacı : **Robotik ve Kodlama Eğitimi**

21. yy. ve geleceğin dünyasında önemli becerilerden biri olan kodlama becerisi, problemlerin çözümünde, problemin tanımlanması, analiz edilmesi, probleme çözüm üretimi ve çözümün basamaklandırılarak gerçekleştirilmesi süreçlerini içerir. Bu süreçte, farklı çözümler üretmek (yaratıcılık), sistematik düşünmek, ilişki kurmak, eleştirel bakabilmek, işbirliğine gitmek gibi birçok beceriyi de kullanmayı gerektirir. Bu eğitim programı sayesinde farklı alanlarda görev yapan uygulayıcılara Kodlama ve Robotik Eğitimi konusunda teorik ve pratik boyutlarıyla bilgi, beceri ve yetkinlik kazanacaklardır. Dolayısıyla katılımcılardan, temel seviyede bilgisayar ve internet kullanımını becerileri istenmektedir.

Eğitim Süresi	: 64 Saat
Ön Kayıt	: 23-30 Kasım 2020
Kesin Kayıt	: 01 – 11 Aralık 2020
Kurs Başlangıç	: 14 Aralık 2020 *1 Ocak 2021 resmi tatil
Kurs Bitiş	: 08 Ocak 2021
Eğitim Günleri	: Pazartesi-Salı-Çarşamba-Perşembe-Cuma-Cumartesi
Saatleri	: Pazartesi-Salı-Çarşamba-Perşembe-Cuma-Cumartesi (3 er saat)
	Not: Talepler doğrultusunda dersin saati belirlenecektir.
Eğitim Türü	: Uzaktan Eğitim Canlı Ders
Eğitim Ücreti	: 650 TL.
Detaylı Bilgi	: https://sem.isparta.edu.tr/
İletişim	: + 90 (246) 214 67 00
Eğitmen	: Dr. Öğr. Üyesi Hakan Yüksel

ISUBÜ SEM EĞİTİM PROGRAMI ÖNERİ FORMU

Eğitim Programı Öneri Sahibi	Dr. Öğr. Üyesi Hakan Yüksel		
İletişim Bilgileri	<u>hakanyuksel@isparta.edu.tr</u>		
E-posta	0 (505) 920 99 22		
Mobil Telefon			
Eğitimin Adı	Robotik ve Kodlama Eğitimi		
Eğitmenlerin isimleri, Ünvanları ve programın daha önce açılıp açılmadığı bilgisi	Dr. Öğr. Üyesi Hakan Yüksel		
Programın Türü		Kurumsal Eğitim	Bireysel Eğitim
	Sertifika		
	Kurs		1
	Seminer		
	Diğer...		
Programın Amacı ve İçeriği	21. yy. ve geleceğin dünyasında önemli becerilerden biri olan kodlama becerisi, problemlerin çözümünde, problemin tanımlanması, analiz edilmesi, probleme çözüm üretimi ve çözümün basamaklandırılarak gerçekleştirilmesi süreçlerini içerir. Bu süreçte, farklı çözümler üretmek (yaratıcılık), sistematik düşünmek, ilişki kurmak, eleştirel bakabilmek, işbirliğine gitmek gibi birçok beceriyi de kullanmayı gerektirir. Bu eğitim programı sayesinde farklı alanlarda görev yapan uygulayıcılara Kodlama ve Robotik Eğitimi konusunda teorik ve pratik boyutlarıyla bilgi, beceri ve yetkinlik kazanacaklardır.		



ISPARTA
UYGULAMALI BİLİMLER
ÜNİVERSİTESİ

ISPARTA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ
SÜREKLİ EĞİTİM UYGULAMA ve ARAŞTIRMA MERKEZİ



ISUBÖ
SÜREKLİ EĞİTİM
UYGULAMA ve ARAŞTIRMA
MERKEZİ

	Dolayısıyla katılımcılardan, temel seviyede bilgisayar ve internet kullanımı becerileri istenmektedir.
Programın Hedef Kitlesi ve Katılımcılarda aranılacak özellikler	Yetişkin Eğitimi: Teknoloji Tasarım, Bilişim Teknolojileri, Fen Bilimleri, Robotik alana ilgili öğretmenler ayrıca çocuklarına eğitim vermek isteyen alana ilgisi olan ve teknolojik alt yapısı olan üniversite mezunları.
Eğitimin neticesinde alınacak Katılım Belgesi/Sertifikanın Meslek ve İş hayatına kazanımı ne olacaktır?	Eğitimin sonunda, eğitim süresince edinmiş olduğunuz bilgiler ve örnek olaylar ışığında sınava tabi tutulursunuz. Katılım belgesi ile özel ve resmi kurumlarda iş imkanı şartları sağlanabilir.
Programın Planlanan Tarihi	14 Aralık 2020– 8 Ocak 2021 Pazartesi-Salı-Çarşamba-Perşembe-Cuma-Cumartesi (3 er saat) *1 Ocak 2021 resmi tatil
Programın Süresi: Saat/Hafta/Ay	64 Saat
Program için önerilen Mekân/Salon Donanım	Uzaktan Eğitim

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi – Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Isparta Meslek Yüksekokulu Binası Kat: 2 No: 265 Çünür Isparta Merkez
www.sem.isparta.edu.tr / 0246 214 67 00 /sem@isparta.edu.tr

Form No:SEM-FR-0001 Yayın Tarihi:22.09.2020 Değ.No:0 Değ. Tarihi:-



ISPARTA
UYGULAMALI BİLİMLER
ÜNİVERSİTESİ

ISPARTA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ
SÜREKLİ EĞİTİM UYGULAMA ve ARAŞTIRMA MERKEZİ



ISUBÜ
SÜREKLİ EĞİTİM
UYGULAMA ve ARAŞTIRMA
MERKEZİ

Kişi Başı	650
Katılım Ücreti (Ortalama Piyasa Fiyatı)	
Programın açılabilmesi için gereken asgari katılımcı sayısı	15
Sertifika Belgesi verme koşulları	
Katılım Belgesi verme koşulları	Derse Aktif katılımının % 85 olması
Değerlendirme Sistemi	Sınav
Sınav / Ödev / Sunum	

FORMA EKLENECEK BELGELER:

- 1.DERS ÇİZELGESİ
- 2.DERS BİLGİ FORMU
- 3.BAŞARI DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ FORMU (SERTİFİKA PROGRAMLARI İÇİN)
- 4.EĞİTMENLERİN ÖZGEÇMİŞLERİ
- 5.ISUBÜ SEM EĞİTİM PROGRAMIN DUYURU METNİ

Dr. Öğr. Gör. Hakan YÜKSEL

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi – Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Isparta Meslek Yüksekokulu Binası Kat: 2 No: 265 Çünür Isparta Merkez
www.sem.isparta.edu.tr / 0246 214 67 00 /sem@isparta.edu.tr

Form No:SEM-FR-0001 Yayın Tarihi:22.09.2020 Değ.No:0 Değ. Tarihi:-

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE KAZANIMLAR

	Hafta	Modüller/İçerik/Konular
	DERSİN İÇERİĞİ VE DAĞILIMI (MODÜLLER VE HAFTALARA GÖRE DAĞILIMI)	1
<ul style="list-style-type: none">Bilgisayarların Tarihi		
<ul style="list-style-type: none">Algoritma Nedir?		
<ul style="list-style-type: none">Algoritmaya Neden İhtiyaç Duyarız?		
<ul style="list-style-type: none">Akış Şeması		
<ul style="list-style-type: none">Programlama		
<ul style="list-style-type: none">Scratch Web Sitesi İnceleme		
<ul style="list-style-type: none">Kod Bloklarının İncelemesi		
<ul style="list-style-type: none">Olaylar ve Görünüm Bloğu İncelemesi		
<ul style="list-style-type: none">Kontrol Bloğu ve Veri Bloğu İncelemesi		
<ul style="list-style-type: none">Hareket ve Kalem Blokları İncelemesi		
<ul style="list-style-type: none">Algılama ve Ses Bloğu İncelemesi		
<ul style="list-style-type: none">İşlemler Bloğu ve Özel Taşlar		
<ul style="list-style-type: none">Döngüler (Tekrarlanan işlemler)<ul style="list-style-type: none">for Döngüsüwhile Döngüsüfor-each Döngüsü		
<ul style="list-style-type: none">Scratch Döngü uygulamalarıCode Studio Döngü uygulamaları		
<ul style="list-style-type: none">Koşul Yapıları<ul style="list-style-type: none">Blockly Koşul yapılarıScratch Koşul yapılarıCode Studio Koşul yapıları		
<ul style="list-style-type: none">Fonksiyonlar (Tekrar kullanılabilir programlar)<ul style="list-style-type: none">Resimleri KullanmakGenel resim kurallarıBlockly Resim uygulamalarıScratch Resim uygulamalarıPikseller ve Code.orgMatematik grafikleri çizmek		
<ul style="list-style-type: none">Değişkenler<ul style="list-style-type: none">Liste ve Dizilerin Kullanımı (Çoklu değişken)Blockly Liste kullanımıScratch Liste kullanımı		
KODLAMA (SCRATCH Uygulama)		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Hareketler Bloğu)		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Yarış Oyunu)		
<ul style="list-style-type: none">Sahne Geçişleri		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Kedi-Fare Oyunu)		
<ul style="list-style-type: none">Ses ve Görüntü Efektleri Kullanımı		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Labirent Oyunu)		
<ul style="list-style-type: none">Görsel Efekt Kullanımı		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Flappy Bird)		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Tuğla Kırma Oyunu)		
<ul style="list-style-type: none">UYGULAMA (Araba Sürüş Oyunu)		
<ul style="list-style-type: none">Scratch Oyun Kaydetme		
<ul style="list-style-type: none">Oyunları Başka Bilgisayarda Oynama		

	ROBOTİK (PROGRAMLAMA)
	• Robotik Kodlamaya Giriş
	• Temel Kavramlar
	• Robotiğin Gelişim Süreçleri
	• Robotiğin Kullanım Alanları
	• Devre Tasarımından Önce Öğrenmemiz Gerekenler
	• Akım, Gerilim, Direnç, Güç, AC/DC, Seri/Paralel Bağlama
	• Breadboard Nedir?
	• Jumper Kablolar
	• Ledler
	• Arduino Giriş
	ROBOTİK (UYGULAMA)
	• UYGULAMA (Ledleri Yakma)
	• Birden Çok Ledin Programlanması
	• UYGULAMA (Çakar Lambası)
	• Devre Tasarımı
2	• Arduino Kart Kullanımı
	• Butonların Kullanımı
	• Potansiyometre Kullanımı
	• Buzzer in devreye Eklenmesi ve Kullanımı
	• RGB Ledlerle Devre Tasarımı ve Kodlanması
	• Devre Elemanlarının Temini
	• Sensörler Hakkında Bilgiler
	• UYGULAMA (Sensörler)
	• UYGULAMA (Sıcaklık Sensörü)
	• UYGULAMA (Gaz Alarmı)
	• PIR Sensörü Kullanımı
	• UYGULAMA (Hırsız Alarmı)
	• Motor Kullanımı
	• DC Motor Kontrolü
	• Motor Devre Sürücülerini Kullanma
	• Step Motor Sürücülerini
	• UYGULAMA (Step Motor Programlama)
	• Servo Motor Kullanımı
	3B YAZICI VE 3B MODELLEME
	• 3 Boyutlu tasarım ve yazıcı uygulamaları
	• 3 Boyutlu tasarım ve mühendislik tasarımı
	• TinkerCad tasarım programına giriş
	• TinkerCad UygulamalarıI
	• TinkerCad UygulamalarıI
3	• TinkerCad UygulamalarıI
	• TinkerCAD Circuite ile devre tasarımı ve simülasyonu
	• TinkerCAD ile Devre tasarım uygulamaları
	• Arduino ile TinkerCAD Circuite uygulamaları 1
	• Arduino ile TinkerCAD Circuite uygulamaları 2
	• Arduino ile TinkerCAD Circuite uygulamaları 3
	• Arduino ile TinkerCAD Circuite uygulamaları 4

		<ul style="list-style-type: none">• Arduino ile TinkerCAD Circuite uygulamaları 5• 3 Boyutlu yazıcılar ve çalışma yapıları• 3 Boyutlu yazıcılarda çıktı alma ve temel parametreler• 3 Boyutlu yazıcı için dilimleme ve dikkat edilmesi gerekenler.• 3 Boyutlu yazıcıda baskı alma• 3 Boyutlu yazıcıda baskı alma• 3 Boyutlu yazıcıda baskı alma
	4	ROBOTİK UYGULAMALAR <ul style="list-style-type: none">• Robotik eğitim araçları (mBlock, OpenBot, OBot, Lego, VEX Robotics)• OpenBot açık mimari robot yapımı• Robot parçalarının 3D Yazıcı ile üretimi• Robot montajı• mBlock araç kontrolü• mBlock ile otonom araç yapımı• mBlock ile çizgi izleyen araç yapımı• mBlock ile mobile cihaz bağlantısı• mBlock ile mobile cihaz örnek uygulama• mBlock ile mobile kontrollü robot yapımı• Proje bazlı çalışma• Mühendislik kültürü• Proje nedir ? Ne değildir ?• Proje süreci nasıl yönetilir ?

HAKAN YÜKSEL

Dr. Öğr. Üyesi

E-Posta Adresi :hakanyuksel@isparta.edu.tr
Telefon (İş) :2462146924-6901
Telefon (Cep) :+90 5059209922
Adres :Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi,
Teknik Bilimler MYO, Batı Kampüsü



Öğrenim Bilgisi

Doktora	GAZİ ÜNİVERSİTESİ BİLİŞİM ENSTİTÜSÜ/YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ (DR)
2015	Tez adı: Çalışan Stres Yönetimi ile Yapay Zekâ Tabanlı Performans İyileştirme Modeli Geliştirilmesi Tez Danışmanı:(ASLIHAN TÜFEKÇİ)
Doktora	SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ/TEKSTİL MÜHENDİSLİĞİ (DR)
2010 2018	Tez adı: İnteraktif Sanal Giyim Simülasyonunun Geliştirilmesinde Yeni Bir Yaklaşım Tez Danışmanı:(MELİHA OKTAV BULUT)
Yüksek Lisans	SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ/ELEKTRONİK BİLGİSAYAR EĞİTİMİ (YL) (TEZLİ)
2007 2010	Tez adı: Medikal Görüntü İşleme için Fraktal Geometri Kullanarak Üç Boyutlu Modelleme ve Hızlı Prototipleme Yazılımının Geliştirilmesi (2010) Tez Danışmanı:(OĞUZ ÇOLAK)
2018	SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ/İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ (YL) (TEZSİZ)
Lisans	SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ TEKNİK EĞİTİM FAKÜLTESİ/ELEKTRONİK VE BİLGİSAYAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ/BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ ÖĞRETMENLİĞİ PR.
2003 2007	
2019	SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ/BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ PR.

Görevler

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ DOKTOR 2018 – 2020	ISPARTA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ/TEKNİK BİLİMLER MESLEK YÜKSEKOKULU/BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ)
DR. ÖĞR. ÜYESİ 2020-	ISPARTA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ/TEKNİK BİLİMLER MESLEK YÜKSEKOKULU/BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ)

Projelerde Yaptığı Görevler:

1. Kimse Siz Değil!
Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı, Gençlik Programı,
Proje No: TR-12-635-2011-R4.
(Yürütücü) 02/01/2012 - 24/06/2012 (ULUSAL)
2. Modeling Cultural Sewing Techniques
Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı, Leonardo Da Vinci
Programı, Proje No: 2013-1-TR1-LEO04-48031-1.
(Yürütücü) 01/08/2013 - 31/07/2015 (ULUSLARARASI)
3. İnteraktif Sanal Giysi Simülasyonunun Geliştirilmesinde Yeni Bir Yaklaşım
Yükseköğretim Kurumları tarafından destekli bilimsel araştırma projesi,
Süleyman Demirel Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi,
Proje No: 3416-D2-13
(Araştırmacı) 20/02/2013-20/05/2015 (ULUSAL)
4. Isparta Somut Olmayan Kültürel Mirasın Tespiti,
Yükseköğretim Kurumları tarafından destekli bilimsel araştırma projesi,
Süleyman Demirel Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi,
Proje No: 4973 GÜP-17
(Araştırmacı) 05/06/2017-12/12/2017 (ULUSAL)

SCI İndekslerinde Taranan Makaleler:

1. DAYIK M.,ÇOLAK O.,YÜKSEL H (2016). Real Time Virtual Clothes Try On System.
Industria Textila, 67(6), 396-401. (Yayın No: 3109527)

Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

1. YÜKSEL H., OKTAV BULUT M., (2019). Üç Boyutlu Tarama Sistemleri. Tekstil ve Mühendis, 26 (116), 406-414.
2. AYDIN S., YÜKSEL H., (2018). Internet Based Data Collection and Anlysis of Objects in Solar Energy Production System. International Journal of Computational and Experimental Science and Engineering, 4 (3), 5-8
3. AYDIN S., YÜKSEL H., (2017). DLP Projeksiyon Cihazının VGA Kontrollü Elektrik Yönetimi. Teknik Bilimler Dergisi, 7 (1), 6-11.
4. YÜKSEL H. (2016). The Use of Kinect In Teaching and Learning Enviroment. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 585-589. (Yayın No: 3110096)
5. YÜKSEL H.,DAYIK M.,ÇOLAK O. (2016). Designing And Implementation Of An Expert System To Be Used To Determine The Body Size. The Online Journal of Science and Technology, 6(1), 13-17. (Yayın No: 3109792)
6. ÇALIŞKAN F., YÜKSEL H., DAYIK M. (2016). Genetik Algoritmaların Tasarım Sürecinde Kullanılması. Teknik Bilimler Dergisi, 6 (2), 21-27.
7. YÜKSEL H., YÜKSEL A. (2015). The Effect of the Computer Assisted Instruction on the Academic Achievement and Retention of Technical Programme Students in Vocational Foreign Language. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 174, 2513-2518., Doi: 10.1016/j.sbspro.2015.01.924 (Yayın No: 2134608)



8. ÇOLAK O., YÜKSEL H., SUNGURAY C., GÜMÜŞ R. (2013). Uzaktan Kontrollü İnsan Makine Arayüz Uygulamasıyla Yeni Bir Eğitim Platformu. Teknik Bilimler Dergisi, 3 (5), 1-5.

Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler :

1. TÜFEKÇİ A., KÖSE U., YÜKSEL H., (2019). İnsan Performans Teknolojisi Modeliyle Örgüt Performansının Artırılmasındaki Süreçler. Uluslararası Bilim, Teknoloji Ve Sosyal Bilimlerde Güncel Gelişmeler Sempozyumu, 69-81 (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum).
2. YÜKSEL H., OKTAV BULUT M., (2018). Development of the 3D Clothing Simulation System in Virtual Reality Using Motion Capture. 18th AUTEX World Textile Conference, 696-700 (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum).
3. OKTAV BULUT M., YÜKSEL H., (2017). Hareket Sensörü ile Gerçek Zamanlı Sanal Giysi Simülasyonu. XIV. Uluslararası İzmir Tekstil ve Hazır Giyim Sempozyumu, 253 (Özet Bildiri/Poster/Sözlü Sunum)(Yayın No:3985173)
4. AYDIN S., YÜKSEL H., Baysal N. (2017). Wireless Data Transmission and Analysis During Solar Energy Production and Consumption On a Garden Gazebo. International Advanced Technologies Symposium, 203-203. (Özet Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:4111165)
5. YÜKSEL H., AYDIN S., (2017). Improving Real-Time Depth Images. International Advanced Technologies Symposium(15), 3346-3351. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:4111050)
6. OKTAV BULUT M., YÜKSEL H. (2017). Gerçek Zamanlı Temassız Beden Tahminlemesi ve İnteraktif Mobil Sanal Giyim Uygulaması. IX. Uluslararası Ar-ge Proje Pazarı, 47 (Özet Bildiri/Poster/Sözlü Sunum)(Yayın No:3985704)
7. YÜKSEL H. (2016). The Use of Kinect In Teaching and Learning Enviroment. International Educational Technology Conferences, 804-808. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:3109335)
8. YÜKSEL H., DAYIK M., ÇOLAK O. (2015). Designing And Implementation Of An Expert system To Be Used To Determine The Body Size. International Science and Technology Conference, 160-165 (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:2136910)
9. YÜKSEL H., YÜKSEL A. (2014). The Effect of the Computer Assisted Instruction on the Academic Achievement and Retention of Technical Programme Students in Vocational Foreign Language. 5th International Conference of New Horizons in Education, 688-693. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
10. YÜKSEL H., YÜKSEL A. (2014). Grafik Ve Animasyon İı Dersindeki Teknoloji Destekli Öğretim Öğrenci Akademik Başarısına Etkisi. VI. Uluslararası Türkiye Eğitim Araştırmaları Kongresi, 334-341. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
11. DAYIK M., ÇOLAK O., YÜKSEL H. (2013). Üç Boyutlu Temassız Vücut Tarama, Modelleme Ve Giydirmeye Sisteminin Geliştirilmesi. V. Uluslararası Ar-ge Proje Pazarı, 248 (Özet Bildiri/Poster/Sözlü Sunum)
12. YÜKSEL H., YÜKSEL A. (2013). Ön Lisans Öğrencilerinin Bilgisayar Destekli Öğretimin Veri Tabanı Ve Yönetim Sistemleri I Dersindeki Akademik Başarısına Ve

Kalıcılığa Etkisi. V. Uluslararası Türkiye Eğitim Araştırmaları Kongresi, 1877-1884, (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

13. YÜKSEL H., ÇOLAK O., SUNGURAY C., GÜMÜŞ R. (2012). Design of a Low Cost 3D Body Scanning System. 3 rd International Conference on Sustainable Life In Manufacturing, 146-149, (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

14. YÜKSEL H., YILMAZ E., ÇOLAK O., (2011). A Review on Innovative Thinking's of Turkish Engineering Academics. 2 st International Conference on Sustainable Life In Manufacturing, 146-149, (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

15. YÜKSEL H., ÇOLAK O., (2010). 3D Complex Design with Using Fractal Geometry for Sustainable Design. 1st International Conference on Sustainable Life In Manufacturing, 175-181, (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler :

1. YÜKSEL H., (2013). İnsan Hareketinin Algılanmasından Yeni Bir Teknoloji Platformu: KINECT. XV. Akademik Bilişim' 13, 200-205, (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

Üniversite Dışı Deneyim

- 2010-2018 ÖĞRETİM GÖREVLİSİ
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ, BİGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ
PROGRAMI/ ÖĞRETİM GÖREVLİSİ, (Diğer)
- 2010-2010 ÖĞRETİM GÖREVLİSİ
BİLECİK ÜNİVERSİTESİ, BİGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ PROGRAMI/ ÖĞRETİM
GÖREVLİSİ, (Diğer)
- 2007-2010 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ
ŞİŞLİ YUNUS EMRE LİSESİ, BİLGİSAYAR ÖĞRETMENLİĞİ,

Eğitim ve Danışmanlıklar

- 2018- Küçük Dehalar Akademisi
Robotik ve Kodlama Eğitimlik ve Danışmanlığı
- 2018- Yılmaz Şener İlkokulu
Robotik ve Kodlama Eğitimlik ve Danışmanlığı
- 2019- TBE Bucak Koleji
Robotik ve Kodlama Eğitimlik ve Danışmanlığı
- 2020- DENEYAP ISPARTA/TÜRKİYE (T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, T.C.
Gençlik ve Spor Bakanlığı, TÜBİTAK ve Türkiye Teknoloji Takımı Vakfı)
Robotik ve Kodlama Eğitimlik ve Danışmanlığı/ Yerel Yönetim Kurul Üyesi

DERS BİLGİ FORMU VE DERS ÇİZELGELERİ

Dersin Adı	Robotik ve Kodlama			
Ders Kitlesi	Genel			
Dersin Dili	Türkçe			
Ön Şartlar				
Dersin Süresi	Haftalık Ders Saati	Kurs Eğitim Süresi	Toplam	
	18 Saat	3,5 Hafta	64 Saat	
Dersin Amacı	21. yy. ve geleceğin dünyasında önemli becerilerden biri olan kodlama becerisi, problemlerin çözümünde, problemin tanımlanması, analiz edilmesi, probleme çözüm üretimi ve çözümün basamaklandırılarak gerçekleştirilmesi süreçlerini içerir. Bu süreçte, farklı çözümler üretmek (yaratıcılık), sistematik düşünmek, ilişki kurmak, eleştirel bakabilmek, işbirliğine gitmek gibi birçok beceriyi de kullanmayı gerektirir. Bu eğitim programı sayesinde farklı alanlarda görev yapan uygulayıcılara Kodlama ve Robotik Eğitimi konusunda teorik ve pratik boyutlarıyla bilgi, beceri ve yetkinlik kazanacaklardır.			
Dersin Öğrenme Kazanımları	Sistem gereksinimlerine uygun kodlama platformlarının öğrenir. Geliştirme kartı (Arduino) Kart ide yazılımının kurulumunu yapar. Geliştirme kartı ve çevresel sensörlerini kullanarak uygulamalar geliştirir. Robotik uygulamaları geliştirir. 3 boyutlu yazıcıları öğrenir. TINKERCAD programı ile 3 boyutlu tasarım konularında teorik ve pratik uygulamalar geliştirir.			
Eğitim Öğretim Ortam ve Donanım	Ortam: Uzaktan Eğitim, Donanım: Bilgisayar ve İnternet			
Ölçme ve Değerlendirme	Katılımcı performansı belirlemeye yönelik çalışmalar değerlendirilirken gözlem formu, derecelendirme ölçeği ve dereceli puanlama anahtarı gibi ölçme araçlarından uygun olanlar seçilerek kullanılabilir.			
Kazanım Sayısı ve Süre Tablosu	Öğrenme Birimi	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Oran (%)
	Kodlama (Scratch) Kodlama (Scratch Uygulama)	5	18	%28,1
	Robotik (Programlama) Robotik (Uygulama)	4	18	%28,1

	3B Yazıcılar 3B Modelleme (Tincercad)	6	18	%28,1
	Robotik Uygulamalar	4	10	%15,7

