



YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI YETİŞTİRME PROJESİ

UYGULAMA RAPORU

8 MART – 10 NİSAN 2021

ERZURUM

Bu rapor,

Atatürk Üniversitesi

Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi tarafından hazırlanmıştır.



DİJİTAL DÖNÜŞÜM VE YAZILIM OFİSİ
Digital Transformation and Software Office

İÇİNDEKİLER

PROJE EKİBİ.....	7
Onur Kurulu	7
Kurum Koordinatörleri	7
Eğitimciler.....	7
KURUMSAL DESTEKLER	8
YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI YETİŞTİRME PROJESİ SÜREÇ ÖZETİ.....	9
YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI PROJESİ ÖNCESİ HAZIRLIKLARI	10
Ulusal ve Uluslararası Düzeyde Araştırmalar	12
Proje Çerçevesi Belirleme Toplantısı.....	14
Ön Çalışmalar ve Proje Uygulama Çerçevesi.....	15
Projeden beklentiler nelerdir?	15
Kimler katılabilir?	15
Eğitim konusu ve projenin hedefleri nelerdir?	16
Eğitim işleyişi nasıldır?	17
İstihdam Seçenekleri Konusundaki Arayışlar	18
Eğitim İçeriği ve Ders İzlenesi	19
Eğitim Kapsamı	19
Eğitimin İşleyiş Şekli	19
Eğitim Süresi	20
Eğitmen Kadrosu	20
Kullanılan Uzaktan Eğitim Platformu	20

Ders İzlenesi.....	21
Ortak Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme Protokolü	22
Eğitime Başvurular	24
Başvuru Değerlendirme ve Bilgilendirme	25
YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI PROJESİ EĞİTİM SÜRECİ	26
Eğitimden Kareler	28
EK-1 (DERS İZLENESİ).....	29
Dersin Tanımı	29
Değerlendirme - Dönem sonu projesi	32
Devam (Derslere Katılım)	33
Dersin Hedefleri	33
Sonuç.....	37
EK-2 (PROTOKOL)	3



Bilim ve teknolojinin küresel ölçekte artık tek hâkim güç halini aldığı günümüzde, bu gücü kontrolümüz altında tutmak istiyorsak gerekli adımları da atmak zorundayız. Bir zamanlar elektronik postanın bile ne büyük bir teknolojik devrim olduğunu konuşan bizler, bugün yapay zekâyı konuşuyor ve bu alanda yürütülen çalışmalara şahitlik ediyoruz. Dolayısıyla gelecekte çok daha farklı detayları ve teknolojik devrimleri konuşuyor olacağız. Bu bakımdan dijital çağa hazırlıklı olmak ve gerekleri ne ise yerine getirmek bizlerin sorumluluğudur.

Teknolojinin inanılmaz bir hızla geliştiği ve her dönemde yeni bir takım hedefler ortaya koyduğu günümüzde özellikle yazılımcı insan kaynağına olan ihtiyacın da süratle arttığı yadsınamaz bir gerçektir. Bu ihtiyaca yönelik Cumhurbaşkanımız Sayın Recep Tayyip Erdoğan'ın açıkladığı **“1 Milyon Yazılımcı Projesi”** hedefine Erzurum'dan dâhil olup geleceğin yazılımcılarını yetiştirme seferberliğine destek verme arzusundayız.

Bu kapsamda Erzurum Büyükşehir Belediyesi olarak Atatürk Üniversitesi ile ortak bir yol haritası hazırlayarak 27 Mayıs – 27 Temmuz 2020 tarihleri arasında sıkı bir eğitim programı ile **“Erzurum'da Yaz Zamanı: Yazıyoruz”**

isimli yazılımcı insan kaynağı yetiştirilmesi projesinin Erzurum’da hayata geçirilmesini sağladık. Bu ortak girişime olan yoğun talep üzerine **8 Mart – 10 Nisan 2021** tarihleri arasında Atatürk Üniversitesi ile işbirliğini sürdürerek eğitimi ikinci kez gerçekleştirdik.

Bir tarihi fırsat olan bu proje ile yazılım konusunda altyapıya sahip fakat istihdama henüz katılmamış olan gençlerimizin çağın gerektirdiği yeni bilgi ve becerilerle donatılmasına ve böylece onların iş piyasasına kazandırılmasına katkı sağlamış olmaktan mutluluk duyacağız. Piyasada bilişim sektörünün en fazla ihtiyaç duyduğu alanlardan biri olan cep telefonu uygulaması geliştirmeye odaklanmış bu mobil yazılımcı yetiştirme projesinin başta bölgemiz olmak üzere ülkemize faydalı olmasını ve hem bizim daha sonra yapacağımız projelere hem de başka bölgelerden yapılacak projelere bir model teşkil etmesini temenni ediyorum. Projede emeği geçen gerek Belediyemiz gerekse Atatürk Üniversitesi çalışanlarına teşekkür ediyor, kursu başarı ile tamamlayan öğrencilerimizi de tebrik ediyorum.

Mehmet SEKMEN

Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanı



İçinde bulunduğumuz çağ hızlı değişimler ve dönüşümlere sahne olurken ülkemizin de bu süreç içerisinde olması gerektiği konumda bulunabilmesi için şüphesiz ki yükseköğretim kurumlarına büyük görevler düşmektedir. Bahsedilen dönüşüm ve değişimler içerisinde yazılımsal ve teknolojik gelişmeler büyük bir paya sahip olmaktadır. Bu nedenle her geçen gün bu alanda yetişmiş insan kaynağına olan ihtiyacın arttığı görülmektedir.

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesinin, yazılımcı insan kaynağına olan ihtiyacın süratle artacağına bir göstergesi olmasının yanında mevcut yazılımcıların da sürekli kendisini yeni teknolojilere adapte ederek değişim ve gelişimlere ayak uydurmasını zorunlu hale getirmektedir.

Ülkemizin bu alandaki ihtiyacına yönelik **Cumhurbaşkanımız Sayın Recep Tayyip Erdoğan'ın** açıkladığı ve **Türkiye Cumhuriyeti'nin 2023 Vizyon projeleri** arasına giren **"1 Milyon Yazılımcı Projesi"** ile

Türkiye'de bugün **140 bin** civarındaki yazılımcı insan kaynağının 3 yılda **1 milyona** taşınması hedefleniyor. Bu kapsamda ortaya konulan yazılımcı hedeflerine yönelik öncelikle bölgesel olmak üzere ulusal düzeyde katkı sunmak adına **"Erzurum'da Yaz Zamanı: Yazıyoruz"** isimli yazılımcı insan kaynağı yetiştirmesi projesinin ikinci kez Erzurum'da hayata geçirilmiştir.

Ulusal ve uluslararası alanda birçok başarı sağlayan, bilim ve eğitimin yanında toplumsal katkıyı da hedef edinen Atatürk Üniversitesi hem ülkemizin hem de bulunduğu bölgenin ihtiyaçlarına cevap verebilecek projelerin de hayata geçirilmesi açısından desteklerini sürdürmektedir. Bu vesileyle gerçekleştirilen yazılımcı insan kaynağı yetiştirme projesinde emeği geçen herkese teşekkür ediyor kursiyer öğrencilerimize sektörde başarılar diliyorum.

Prof. Dr. Ömer ÇOMAKLI
Atatürk Üniversitesi Rektörü

PROJE EKİBİ

Mehmet SEKMEN - Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanı

Prof. Dr. Ömer ÇOMAKLI – Atatürk Üniversitesi Rektörü

Kurum Koordinatörleri

Prof. Dr. Bülent ÇAVUŞOĞLU – Atatürk Üniversitesi Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi Koordinatörü

Doç. Dr. İ. Yücel ÖZBEK- Atatürk Üniversitesi Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi Koordinatör Yardımcısı

Doç. Dr. Sevda KÜÇÜK- Atatürk Üniversitesi Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi Koordinatör Yardımcısı

Doç. Dr. Engin KURŞUN – Atatürk Üniv. Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürü

Serkan ÇEKİÇ – Erzurum Büyükşehir Belediyesi Bilgi İşlem Daire Başkanı

Eğitimciler

Dr. Öğr. Üyesi Ömer ARPACIK – Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Öğr. Üyesi

Dr. Öğr. Üyesi Ferhat BOZKURT - BAUM Web Sorumlusu

Arş. Gör. Dr. Nurullah Taş - Eğitimci

Öğr. Gör. Ebubekir KABA - Eğitimci

Özgen İMRAĞ - Eğitimci

Arş. Gör. Mustafa Furkan KESKENLER - Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi

Öğr. Gör. Esra ÇELİK - Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi

KURUMSAL DESTEKLER



DİJİTAL DÖNÜŞÜM VE YAZILIM OFİSİ

Digital Transformation and Software Office



UZAKTAN EĞİTİM UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

Distance Education Application and Research Center



BİLGİSAYAR BİLİMLERİ ARAŞTIRMA VE UYGULAMA MERKEZİ

Computer Sciences Research and Application Center



KİD | ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
KURUMSAL İLETİŞİM DİREKTÖRLÜĞÜ

YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI YETİŞTİRME PROJESİ SÜREÇ ÖZETİ

Erzurum Büyükşehir Belediyesi ve Atatürk Üniversitesi'nin bir araya gelerek, hazırlık aşamasından derslerin sunulması ve derslerin değerlendirmesine kadar birlikte organize ettikleri Mobil Uygulama Geliştirme kursunun ikinci versiyonu çalışmalar başlatılmıştır. Proje sürecinde ilk adım olarak 22-26 Şubat 2021 tarihleri arasında ülkenin yazılımcı konusunda en çok hangi alanda ihtiyaç duyulduğu araştırmaları yapılmış ve sektörün ihtiyacına yönelik araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Sadece ulusal düzeyde değil uluslararası düzeyde de yazılımcılara yönelik iş ilanları analiz edilerek bir ön çerçeve hazırlanmıştır. Daha sonra üniversite ve belediye yöneticilerinin katılımlarıyla gerçekleştirilen toplantıda projenin ana çatısı oluşturulmuş, lutter isimli mobil uygulama geliştirme kiti odak alınarak dart programlama üzerine eğitim verilmesine ve veritabanı uygulamaları ile birlikte web programlamaya yönelik olarak da ilave eğitimlerin sürdürülmesine karar verilmiştir.

Eğitim içerikleri belirlenmesi için eğitim, destek ve koordinasyon ekibi oluşturulmuştur. Eğitimin tasarımı, haftalık işlenecek konular, kullanılacak ara yüzler ve dersi yürütecek olan öğretim elemanlarının belirlenmesi çalışması yürütülmüştür. Erzurum Büyükşehir Belediyesi tarafından çalışma farklı platformlarda duyurularak kurs başvurularının alınması işlemleri gerçekleştirilmiştir. Alınan başvurular Büyükşehir Belediyesi tarafından değerlendirilerek ön elemeleri gerçekleştirilmiş, daha sonra seçilen adaylar arasından Atatürk Üniversitesi koordinasyon ekibi tarafından kursiyerler belirlenmiştir. Aday kursiyerler ile bire bir irtibatlar kurularak gerekli bilgilendirmeler e-posta, sms ve telefon görüşmeleri ile yapılmıştır. Atatürk Üniversitesi'nin Uzaktan Eğitim Sistemi olan AtademiX üzerinden ders süreçleri başlatılmıştır.

YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI PROJESİ ÖNCESİ HAZIRLIKLARI

Türkiye'de şu an itibarıyla yaklaşık olarak **140 bine** ulaşmış yazılımcı kaynağını artırmak amacıyla **Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan** tarafından "**1 Milyon Yazılımcı Projesi**" başlatılmıştır. Bu projenin hedeflerine yönelik öncelikle bölgesel olmak üzere ulusal düzeyde katkı sunmak adına **Erzurum Büyükşehir Belediyesi ve Atatürk Üniversitesi işbirliği** ile yazılımcı insan kaynağı yetiştirme projesinin bu yıl ikinci versiyonunu gerçekleştirmek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda yapılan hazırlıklar aşağıda listelenmiştir:

- Proje konusu üzerine **22-26 Şubat 2021** tarihlerinde ulusal ve uluslararası düzeyde araştırmalar yapıldı.
- Erzurum Büyükşehir Belediyesi ve Atatürk Üniversitesi arasında "**Ortak Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme**" protokolü **1 Mart 2021** tarihinde imzalandı, aynı zamanda proje çerçevesi belirleme toplantısı yapıldı.
- **2-6 Mart 2021** tarihleri arasında eğitim içeriği belirlendi ve ders izlencesi hazırlandı.
- Eğitimden yararlanmak isteyen adayların başvuruları **6 - 8 Mart 2021** tarihleri arasında Büyükşehir Belediyesi tarafından yapılan duyuru/ilan ile alındı.
- **8 Mart 2021** tarihlerinde başvurular değerlendirildi, **1000'i** aşkın başvuru içerisinden yazılım konusundaki eğitimi ve deneyimlerine göre sıralama yapılarak eğitimi almaya hak kazanan **50** kursiyerler belirlendi.
- Kursiyerler, Atatürk Üniversitesi tarafından eposta ve SMS ile bilgilendirildi. Kursiyerlerin **AtademiX** platformuna kayıtları yapıldı.

22-26

ŞUBAT

Ulusal ve Uluslararası düzeyde araştırmalar yapıldı.

1

MART

Toplantı yapıldı, protokol imzalandı.

6-8

MART

Başvurular alındı.

2-6

MART

Eğitimin içeriği belirlendi ve ders izlencesi hazırlandı.

8

MART

Değerlendirme, bilgilendirme ve kayıt işlemleri yapıldı.

8 MART

**-
10 NİSAN**

Eğitim Tarihi

Proje kapsamında ulusal ve uluslararası yazılımcı yetiştirme politikaları/örnekleri araştırılmış ve araştırma sonuçları aşağıda listelenmiştir:

Bugün en önemli yazılım şirketleri ve yazılım mühendisleri Silikon Vadisi veya Seattle'dan olduğu kadar **Şangay, Seul ve Bangalore'den** çıkmaktadır.

Yazılım endüstrisi diğer sektörlerin aksine küresel bir görünüm arz etmektedir.

2021 yılında yazılım endüstrisinin piyasa değerinin **500 milyar** doları aşacağı öngörülmektedir.

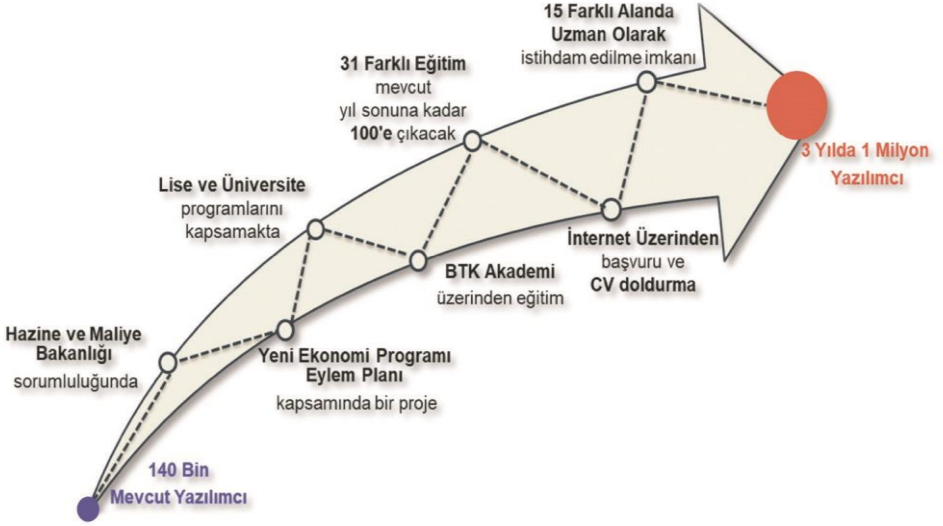
Yazılım endüstrisinin bu hızlı yükselişi ve şiddetli rekabet, **ulusal çapta yazılımcı geliştirme politikalarının** daha fazla önem kazanmasına yol açmıştır.

Bu kapsamda en fazla ön plana çıkan ülkelerin başında **Asya'nın Silikon Vadisi** olarak bilinen **Bangalore** şehri ile **Hindistan** gelmektedir.

Hindistan yazılım endüstrisinin geliştirilmesinde **Hindistan yönetimi tarafından başlatılan politika atılımları** bu sürecin en belirleyici faktörü olmuştur.

1990'ların sonundan itibaren Hindistan'da sayısı hızla artan yazılım eğitimi veren özel şirketlere yılda ortalama **200.000 kişiden fazla kayıt** yaptırılmıştır.

Yine proje kapsamında 1 Milyon Yazılımcı projesi incelenmiş ve içeriği aşağıda görselleştirilmiştir.



Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme projesi ile ilgili önerilerde bulunmak ve çalışmalar yapmak üzere proje çerçevesi belirleme toplantısı yapılmıştır. İlgili toplantı katılımcıları aşağıda listelenmiştir:

Prof. Dr. Bülent ÇAVUŞOĞLU – Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi Koordinatörü

Doç. Dr. Engin KURŞUN – Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürü

Serkan ÇEKİÇ - Erzurum Büyükşehir Belediyesi Bilgi İşlem Daire Başkanı

Gökşin AKSOY – Erzurum Büyükşehir Belediyesi İnsan Kaynakları ve Eğitim Daire Başkanı

Proje çerçevesini belirlemek üzere yapılan toplantıda aşağıda listelenen sorular netlik kazanmıştır. Buna göre;

Projeden beklentiler nelerdir?

- İstihdam edilebilir yazılımcılar yetiştiren
- Sektörde ihtiyaç duyulan boşluğu azaltan
- Spesifik uygulama becerileri kazandıran
- Belediyenin bilişim ihtiyacını karşılayan
- İstihdam teşviki
- Ücretsiz
- Katılım Belgeli (Atatürk Üniversitesi)

Kimler katılabilir?

Yeterlilik

Kime yönelik?

- Lise
- Önlisans (Bilgisayar Pr.)
- Lisans

Yazılım konusunda ön bilgi sahibi

- Eğitim / Deneyim
- Katılım Belgesi

Çalışma ve ikamet durumu

- Çalışıyor Olmak
- Bilişim dışında başka bir sektöre çalışıyor olmak
- Erzurum'da ikamet etmek

Aday Belirleme

- Veritabanlarından aday belirleme
- BB insan kaynakları
- İşkur
- Atauni Mezun Bilgi Sistemi
- SGK
- Çağrı açılması ve yapılan başvurulara göre aday belirleme

Seçme

- Eleme/seçme kriterleri
- 2 aşamalı eleme
- Mülakat
- Motivasyon-ilgi
- Eğitim Düzeyi

Eğitim konusu ve projenin hedefleri nelerdir?

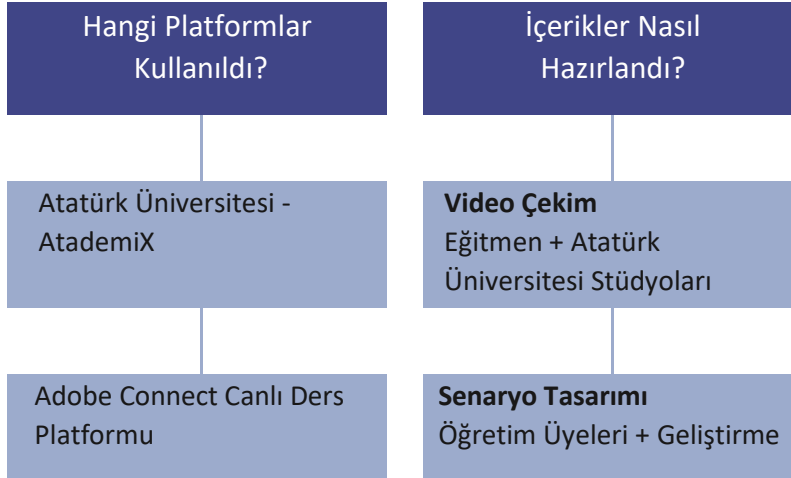
Konular

- Mobil Uygulama Geliştirme
- Veri tabanı

Hedef ve Kazanımlar

İlgili alanda çalışan bir kurumda yazılım geliştirebilecek veya yazılım geliştirme ekibinde yer alabilecek düzeyde uygulama becerisine sahip olmak

Eğitim işleyişi nasıldır?





Proje kapsamında veritabanı yönetimi, mobil uygulama geliştirme ve web programlama alanlarında yazılımcı insan kaynağı yetiştirmek üzere verilen eğitimin detayları aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Eğitim Kapsamı

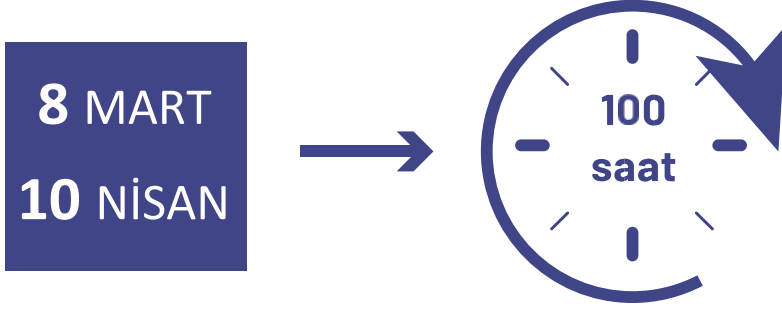
- **Veritabanı Yönetimi:** Temel bilgilerin verilerek, gerekli altyapının oluşturulması
- **Mobil Uygulama Geliştirme:** Ana eğitim konusudur. Piyasadaki ihtiyaçların karşılanması adına gerçekleştirilecek uygulamalara yönelik eğitimlerin verilmesi
- **Web Programlama:** Mobil uygulamaya destek niteliğinde kısmi olarak verilmesi

Eğitimin İşleyiş Şekli

- Canlı ders ve uygulama içerikli uzaktan eğitim
- Büyükşehir Belediyesi veya Özel sektörde uygulama / mini staj
- ATABAUM ve/veya ATATEKNOKENT'te gerçek projelerle uygulama- Bitirme projesi

Eğitim Süresi

100 saatlik 5 hafta süreli eğitim verilmesi planlanmıştır.



Eğitmen Kadrosu

Eğitim faaliyetleri, akademik ve özel sektörden deneyimli olan bir öğretici kadro tarafından verilmektedir.

Kullanılan Uzaktan Eğitim Platformu

Atatürk Üniversitesi Herkese Açık Ders Platformu (AtademiX)



AtademiX; Dünyada hızlı bir şekilde yaygınlaşan Kitleli Açık Çevrimiçi Ders (MOOC) platformlarının, Atatürk Üniversitesi teknik altyapı ve tecrübesiyle kurulan, Türkiye’deki ilk uygulamalardan biridir.

Çevrimiçi sanal toplantı ve uzaktan eğitim aracı (Adobe Connect)

Adobe Connect; Farklı mekânlardaki kullanıcıların İnternet üzerinden iletişimini sağlayan yeni nesil bir çevrimiçi sanal toplantı ve uzaktan eğitim

aracıdır. Adobe Connect, sanal sınıflarda uzaktan eğitim gerçekleştirilmesine, eğitim içeriklerinin kursiyerlerle paylaşılmasına ve takip edilmesine olanak sağlamaktadır.



Adobe Connect

Ders İzlenesi

Eğitime ait ders izlenesi **EK-1’de** yer almaktadır.

Erzurum Büyükşehir Belediyesi ve Atatürk Üniversitesi arasında **“Ortak Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme”** protokolü **01.03.2021** tarihinde imzalandı. İlgili protokol **EK-2’de** yer almaktadır.

Protokol Çerçevesinde Yüklenilen Sorumluluklar

- Yazılımcı insan kaynağı yetiştirilmesi kapsamında gerekli tanıtım ve duyuruları yapmak,
- Katılımcı belirleme süreçlerini koordine etmek,
- Adayların başvurularını almak ve ön eleme süreçlerini yürütmek,
- Ön eleme sonrasında Üniversiteyle birlikte katılımcıları belirlemek,- Eğitimlerde yapılacak gerçek hayat uygulamaları için yazılım projeleri önermek ve bu projelerde çalışan katılımcıları bilgi işlem daire başkanlığı imkânları ölçüsünde yönlendirmek,
- Eğitim sonunda başarılı bulunan kursiyerlere verilecek istihdam desteklerini imkânlar ölçüsünde sunmak, sunabilecek kurumların katılımlarını organize etmek ve eğitim kapsamında verilecek istihdam desteğini her bir eğitimin çağrısında/duyurusunda ilan etmek,
- Projenin kapsamında verilecek eğitimlerin ders ücreti giderini karşılamak,
- Yazılımcı insan kaynağı yetiştirilmesi için verilecek eğitimin içerik, etkinlik, sınav vb. öğrenme süreçlerini tasarlamak ve yürütmek,
- Eğitim boyunca çevrimiçi ders platformu hizmeti ve teknik altyapı desteği sunmak,
- Ön eleme sonrasında Belediye ile birlikte katılımcıları belirlemek,
- İmkânları ölçüsünde eğitime katılan adaylara kendi bünyesinde staj/uygulama olanağı tanımak,

- Ortam, teknik altyapı, materyal ve içerik ile ilişkili giderleri karşılamak,- Eğitime katılan adaylar için Belediye ile birlikte kariyer planlamasının yapılması destek vermek.



Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanlığı Adına

İsim : Mehmet SEKMEN
Unvan : Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanı
Tarih : 01./03./2021

İmza:

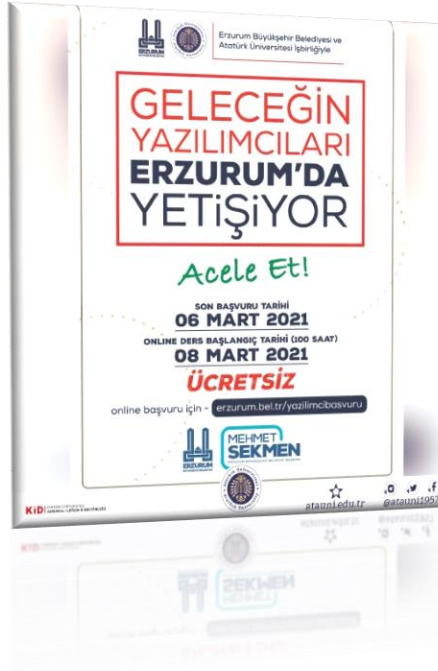
Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü Adına

İsim : Prof. Dr. Ömer ÇOMAKLI
Unvan : Rektör
Tarih : 01./03./2021

İmza:

Kursun duyurulması konusunda Erzurum Büyükşehir Belediyesi tarafından çeşitli mecralarda (web sitesi, sosyal medya vs.) bilgilendirmeler yapılmıştır. Kısa süre içerisinde bölgesel olarak birçok kesime bu bilgiler ulaştırılmıştır.

Ücretsiz yazılımcı eğitimlerine başvuruda bulunmak isteyenler için Belediyenin resmi internet sayfasında yer alan <http://www.erkurum.bel.tr/yazilimcibasvuru> adresini kullanmaları ve ilgili sayfadaki başvuru formunu doldurmaları yeterli olmuştur. Başvurularda kursiyer adayları tanımlayıcı birçok bilgi toplanmış ve bu bilgiler doğrultusunda ön değerlendirme ve değerlendirme süreçleri tamamlanmıştır.



Yazılımcı eğitime yapılan bini aşkın başvuru içerisinde yazılım konusundaki eğitimleri ve deneyimlerine göre sıralama yapılarak eğitimi almaya hak kazanan **50 kursiyer** belirlendi. Ayrıca 9 kursiyerde yedek kursiyer listesinden alınarak toplam **59 kursiyer** için eğitimler verildi (59 kursiyere ait isim listesi aşağıda yer almaktadır). Öte yandan kursiyerler, Atatürk Üniversitesi tarafından eposta ve SMS ile bilgilendirildi ve **AtademiX** platformuna kayıtları yapıldı.

Kursiyer Listesi:

S.NO	T.C KİMLİK NO	AD	SOYAD	S.NO	T.C KİMLİK NO	AD	SOYAD
1	255*****	AB*****	YA****	31	190*****	SU*****	Yİ****
2	138*****	AB*****	AY****	32	372*****	VE*****	KÜ****
3	231*****	AH*****	Bi****	33	266*****	ZE*****	KO****
4	463*****	AH*****	YE****	34	271*****	AH*****	Çİ****
5	255*****	AH*****	KO****	35	269*****	AY*****	Kİ****
6	108*****	AY*****	DE****	36	173*****	CE*****	AR****
7	229*****	BE*****	CA****	37	279*****	CI*****	MÜ****
8	288*****	BE*****	Yİ****	38	261*****	EN*****	ÜR****
9	258*****	Bi*****	KO****	39	288*****	EN*****	SA****
10	201*****	Bi*****	KO****	40	256*****	ES*****	EF****
11	243*****	CA*****	YA****	41	310*****	FU*****	GÜ****
12	125*****	FE*****	Yİ****	42	343*****	HA*****	ÇA****
13	172*****	FE*****	ÖZ****	43	269*****	İH*****	ÖL****
14	133*****	FU*****	AK****	44	452*****	ME*****	DU****
15	141*****	GÖ*****	BU****	45	311*****	MU*****	KA****
16	328*****	HA*****	TE****	46	206*****	MU*****	PA****
17	469*****	HA*****	ŞE****	47	223*****	SE*****	Yİ****
18	121*****	İR*****	Hİ****	48	232*****	ZE*****	HA****
19	365*****	ME*****	YO****	49	430*****	MU*****	TE****
20	217*****	ME*****	EM****	50	458*****	ME*****	Pİ****
21	203*****	MU*****	KA****	51	417*****	YU*****	Kİ****
22	443*****	MU*****	TO****	52	247*****	HA*****	AK****
23	221*****	MÜ*****	TA****	53	443*****	EB*****	AK****
24	232*****	ÖM*****	DE****	54	425*****	ME*****	Yİ****
25	461*****	ÖM*****	DO****	55	154*****	Mİ*****	ÖZ****
26	377*****	ÖM*****	AL****	56	335*****	MU*****	İN****
27	216*****	RE*****	TA****	57	265*****	ME*****	DU****
28	115*****	RE*****	CE****	58	152*****	ER*****	Yİ****
29	310*****	RU*****	KA****	59	194*****	HA*****	ŞA****
30	108*****	SE*****	KU****				

YAZILIMCI İNSAN KAYNAĞI PROJESİ EĞİTİM SÜRECİ

Yazılımcı insan kaynağı yetiştirmeyi amaçlayan projenin eğitim süreci toplamda 5 haftayı kapsamaktadır. **Eğitimler Atatürk Üniversitesi bünyesinde yer alan AtademiX platformu ve Adobe Connect sistemi kullanılarak deneyimli bir öğretici kadro tarafından verilmektedir.**

Bu kapsamda:

- **8-10 Mart 2021** tarihlerini kapsayan haftada eğitmen kursiyer tanışması, çevrimiçi platformun tanıtımı/testi ve eğitim sürecinde gerekli programların tanıtımı ve kurulumu yapıldı.
- Eğitimin ilk haftası olan **12-13 Mart 2021** tarih aralığında Dart Programlama Dilinin Temelleri ve Flutter’a Giriş konusu işlendi.
- **15-20 Mart 2021** tarih aralığını kapsayan eğitimin ikinci haftasında Widgetlar (Komponentler) konusu işlendi.
- Eğitimin üçüncü haftasında (**22-27 Mart 2021**) Layout ve Yerleşim ve Formlar (Sayfalar) konusu işlendi.
- **29 Mart – 3 Nisan 2021** tarih aralığını kapsayan eğitimin dördüncü haftasında Animasyonlar, Gesture (Dokunmatik işlemler) ve Timer ve Oyun Programlamaya Giriş konusu işlendi.
- **5-10 Nisan 2021** tarihleri arasında beşinci haftanın konusu olan Veritabanı - Firebase ile Bulut Tabanlı Veritabanı, Flutter ile Lokal Depolama, Flutter ile HTTP ve Json işlendi.
- **12 Nisan - 5 Mayıs 2021** tarihleri arasında başarı değerlendirmesi için dönem sonu projesi verildi ve kursiyerlerin başarı durumları değerlendirildi.

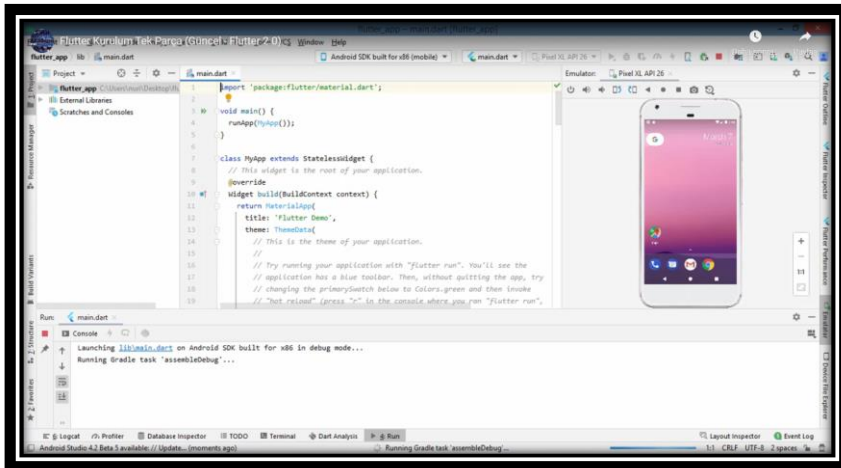
Aşağıda özet tablosu verilen ders izlencesinin detayları EK-1’de sunulmuştur.

8-10 MART Tanışma, sistem testi ve program kurulumu yapıldı.	12-13 MART Dart programlama dilinin temelleri ve Flutter’a giriş işlendi.	15-20 MART Widgetlar (Komponentler) işlendi.	22-27 MART Layout ve Yerleşim ve Formlar (Sayfalar) işlendi.
29-3 MRT-NSN Animasyonlar, Gesture (Dokunmatik işlem.) ve Timer ve Oyun Programlama işlendi.	5-10 NİSAN Veritabanı - Firebase ile Bulut Tabanlı Veritabanı, Flutter ile Lokal Depolama, Flutter ile HTTP ve Json işlendi.	12-5 NSN-MYS Dönem sonu projesi verildi ve kursiyerlerin başarı durumları değerlendirildi.	7-17 MAYIS Eğitim Raporu ve Süreci Tamamlandı

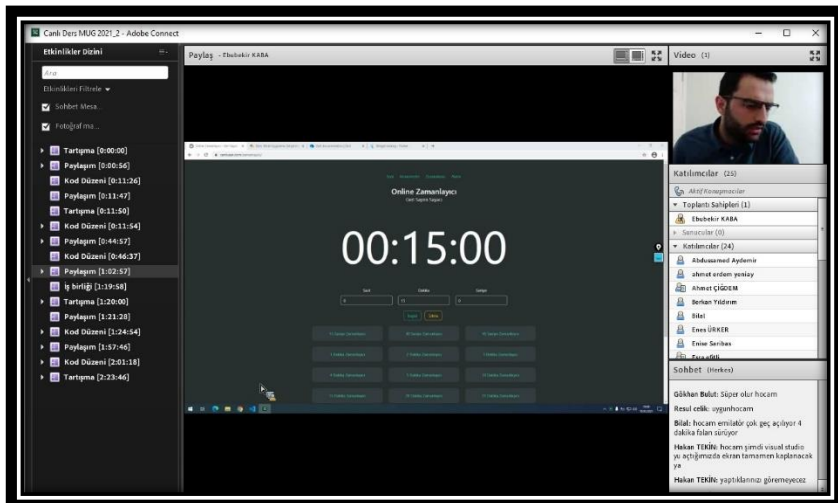
8
MART
10
NİSAN

Eğitimden Kareler

Eğitimden Görüntüler - 1



Eğitimden Görüntüler - 2



EK-1 (DERS İZLENCESİ)



Dersin adresi: <https://atademix.atauni.edu.tr>

Süreç işleyişi:

Haftalık 4 oturum:

- Her bir oturum için 2 saatlik asenkron video ile eğitim.
- Her bir oturum için 3 saatlik senkron eğitim.

Senkron Dersler 8.03.2021-10.04.2021

Pazartesi	18:00 - 20:30
Çarşamba	18:00 - 20:30
Cuma	18:00 - 20:30
Cumartesi	18:00 - 20:30

Asenkron Dersler 8.03.2021-10.04.2021

Senkron dersler öncesi sistemde yayınlanacak olan video dersleri izlenmesi gerekmektedir.

Dersin Tanımı

Bu kurs ile yazılım konusunda altyapısı olan ancak bilişim sektöründe yer bulamamış kişilere yenilikçi yazılım çözümleri sunarak bir kurumda yazılım geliştirebilecek veya yazılım geliştirme ekibinde yer alabilecek yazılımcıların yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu kurs mobil cihazlara yönelik uygulama geliştirme için dart programlama dili kullanılarak Visual Code'da Flutter ile uygulama geliştirme süreçlerini içermektedir.

Eğitim sonrasında katılımcılar ilgili alanda çalışan bir kurumda yazılım geliştirebilecek veya yazılım geliştirme ekibinde yer alabilecek düzeyde uygulama becerisi kazanmış olacaktır. Üstelik belirli sayıda katılımcı için istihdam ve kariyer yönlendirme desteği sunulacaktır.

Konu	İçerik	Uygulama	Eğitmen	Saat
1.Gerekli Kurulumlar	Gerekli Kurulumlar Android Studio Kurulumu SDK ve Api kurulumları Android Studio içinde Flutter Extension kurulumu (Eğer macOS kullanılıyorsa bunlara ek olarak Xcode kurulumu) Emulator		Eğitimci 1	2 saat
2.Dart programlama dilinin temelleri	Dart programlama dilinin temelleri Dart projesinin oluşturulması Veri tipleri ve değişkenler Tip dönüşümleri Kontrol ve Döngü Yapıları Fonksiyonlar Sınıflar Kalıtım ve polymorphism Listeler	Gerçek hayattan canlılar sınıfını Dart dili ile oluşturarak class yapısını ve veri tiplerini pekiştirme.	Eğitimci 1	5 saat
3.Flutter'a giriş	Flutter ortamını tanıma Flutter kod yapısını tanıma		Eğitimci 1	3 saat
4.Widgetlar (Komponentler)	Buttonlar Inputlar Liste elemanları (listview, listTile, gridview) Checkbox, radiobutton Resim dosyalarıyla çalışma Kendi komponentimizi üretme NavBar Events (Olaylar)	Sayı tahmin oyunu yapma ve yüksek skorları listeleme	Eğitimci 1	10 saat
5.Layout ve Yerleşim	Widgetları konumlandırma Layout çeşitleri Widgetların konumlarını birbirlerine bağımlı kılma	Instagram tasarımını yapma	Eğitimci 1	5 saat
6.Formlar (Sayfalar)	Yeni form ekleme Yeni formu çağırma ve görüntüleme Formlar arası veri aktarımı	LOGIN VE SIGN UP işlemlerini yapan uygulama	Eğitimci 1	5 saat
7.Gesture (Dokunmatik işlemler)	Dokunma Basılı tutma Sürükle bırak	Slider ile resimlerden slayt oluşturma	Eğitimci 2	5 saat

8.Animasyonlar	Geçiş Animasyonları Renk Animasyonları Konum Animasyonları Diğer Animasyonlar	Yanıp sönen button oluşturma Ekranla (scroll) birlikte kayan resim	Eğitimci 2	5 saat
9.Timer ve Oyun Programlamaya Giriş	Timer oluşturma Interval kavramını öğrenme ve Timer hızını belirleme	Kronometre uygulaması 2 boyutlu araba yarışı oyunu.	Eğitimci 2	10 saat
10.Flutter ile Lokal depolama ve dosya işlemleri	Android dosya yapısını ve klasörleri tanıma iOS dosya yapısını tanıma Flutter ile cihazda dosya oluşturma Flutter ile dosyaya veri yazma Veri okuma	Not defteri uygulaması	Eğitimci 2	10 saat
11.Firebase ve Sqlite	Sqlite database oluşturma ORCD işlemleri		Eğitimci 3	10
12.Firebase ile Bulut Tabanlı Veritabanı	Firestore ortamını tanıma Kullanıcı girişi NoSQL veritabanı mantığını kavrama Firestore veritabanında manuel işlemler (create, delete, update) Firestore Kuralları ile güvenlik önlemleri Flutter ile firestore bağlantısı Flutter ile firestore veri yazma Flutter ile firestore veri okuma Flutter ile firestore üzerine arama yapma Flutter ile firestore üzerinde dosya işlemleri	LOGIN VE SIGN UP işlemlerini yapan uygulama İş takip uygulaması	Eğitimci 4	30 saat

Her bir katılımcıdan dönem sonu projesi yapması beklenmektedir. Bu projenin konusu öğrenci tarafından belirlenecektir. Fakat her proje aşağıda listelenen maddelerin tümünü içermelidir.

1. En az 3 farklı buton widget kullanma
2. En çok kullanılan menüleri navigation bar'da kullanma (hızlı erişim)
3. En az 2 farklı resim widget kullanma
4. Kendi komponentinizi üretme
5. Dinamik liste elemanlarını kullanma
6. Hizalama widget'larını kullanma
7. Timer
8. Periodic Timer
9. Renk Animasyonu
10. Scale (Boyut) Animasyonu
11. İki nesnenin birbiri ile temas etmesi
12. Class (Sınıf)
13. Method
14. Property
15. Constructor
16. Sqlite veritabanı ve ekleme, görüntüleme, silme, güncelleme işlemleri
17. Dependencies'e gerekli kütüphaneleri ekle.
18. Veri modeli tanımla
19. databaseHelper sınıfı yaz. Bu sınıf ile iletişime geçecek databaseHelper nesnesini oluştur. (Veritabanı sınıfını nesne yönelimli yazınız)
20. Bu sınıfı kullanarak veritabanını oluştur
21. Bu sınıfı kullanarak, veritabanında tablo oluştur.
22. Bu sınıfı kullanarak, bu tabloya kayıt ekle, sil güncelle
23. Bu sınıfı kullanarak, bu tablodaki verileri bir Widget ile listele.
24. Firebase bağlantısı
25. Firebase veri okuma
26. Firebase veri ekleme
27. Firebase güncelleme

- 28.** Firebase silme
- 29.** Firebase kullanıcı kayıt
- 30.** Firebase kullanıcı giriş
- 31.** Firebase resim depolama
- 32.** Firebase depolanan resmi çağırma

Devam (Derslere Katılım)

Devamsızlık hakkı %25'tir. Toplamda 60 saatlik canlı ders için 15 saat devamsızlık hakkı vardır. Bunun yanı sıra ilk haftaya özel olarak 3 gün derse katılmayan öğrencini kaydı silinecektir.

Dersin Hedefleri

- 1.** Flutter geliştirme için gerekli programları kullanabilir.
- 2.** Android Studio programını kurabilir.
- 3.** SDK ve Api kurulumlarını kendi işletim sistemine tanımlayabilir.
- 4.** Android Studio içinde Flutter Extension kurulumlarını yapabilir.
- 5.** MacOS işletim sisteminde Xcode kurulumu yapabilir.
- 6.** İşletim sistemine uygun Emulator tanımlaması yapabilir.
- 7.** Dart programlama dilinin temellerini tanımlayabilir.
- 8.** Dart projesini oluşturabilir.
- 9.** Dart programlama dilinde veri tipleri ve değişkenleri kullanabilir.
- 10.** Dart programlama dilinde tip dönüşümlerini yapabilir.
- 11.** Dart programlama dilinde kontrol ve döngü yapılarını kullanabilir.
- 12.** Dart programlama dilinde fonksiyonlar tanımlayabilir.
- 13.** Dart programlama dilinde sınıflar tanımlayabilir.
- 14.** Dart programlama dilinde kalıtım ve polymorphism kavramlarını tanımlayabilir.
- 15.** Dart programlama dilinde listeler tanımlayabilir.
- 16.** Flutter kod yapısını açıklayabilir.
- 17.** Button widgetlarını kullanabilir.

- 18.** Input widgetlarını kullanabilir.
- 19.** Liste elemanları (listview, listTile, gridView) widgetlarını kullanabilir.
- 20.** Checkbox widgetlarını kullanabilir.
- 21.** Radiobutton widgetlarını kullanabilir.
- 22.** Resim dosyalarıyla çalışabilir
- 23.** Kendi komponentini üretebilir.
- 24.** NavBar widgetlarını kullanabilir.
- 25.** Events (Olaylar) kendi projesinde uygulayabilir.
- 26.** Widgetları konumlandırabilir
- 27.** Layout widgetlarını kullanabilir.
- 28.** Widgetların konumlarını birbirlerine bağımlı kılabilir
- 29.** Yeni sayfa ekleyebilir.
- 30.** Yeni sayfayı çağırma ve görüntüleme yapabilir.
- 31.** Sayfalar arası veri aktarımı yapabilir.
- 32.** Animasyon çeşitlerini tanır ve widgetlara ve layoutlara animasyon ekleyebilir.
- 33.** Bir widget üzerinde renk değişimini animasyonlu bir şekilde gerçekleştirebilir.
- 34.** Bir widgetın veya bir layoutun boyutunu animasyonlu bir şekilde değiştirebilir.
- 35.** Bir widget veya layoutun konumunu animasyonlu bir şekilde değiştirebilir.
- 36.** Bir iş veya iş paketini belirlenmiş zamanda gerçekleştirme işlemini yapabilir.
- 37.** Belirli dakika veya saniye sonra cihazı otomatik kapatma gibi zamanlanmış özellikleri uygulayabilir.
- 38.** Bir iş veya iş paketini periyodik olarak belirli zaman aralıklarında uygulayabilir.
- 39.** Animasyon sınıflarını ve kütüphanelerini kullanmadan animasyon yapabilir.
- 40.** Oyun programlamada nesnelerin hareketi için gerekli zamanlama özelliklerini uygulayabilir.
- 41.** Ekrandaki bir widget veya nesneyi yatay olarak hareket ettirebilir.
- 42.** Ekrandaki bir widget veya nesneyi dikey olarak hareket ettirebilir.

43. Ekrandaki bir widget veya nesneyi yatay ve dikey olarak hareket ettirebilir.
44. Ekrandaki bir widget veya nesneye doğrusal olmayan hareketler kazandırabilir.
45. Ekrandaki nesnelerin birbirleri ile temas etmesini tespit edebilir
46. Ekrandaki nesnelerin ekran sınırları ile temasını tespit edebilir.
47. Ekran genişliğini ve yüksekliğini piksel veya dp değerinden elde edebilir.
48. Ekrandaki nesnelerin birbirleri ile veya ekran sınırları ile teması sonucunda event(olay) oluşturabilir ve yönetebilir.
49. Nesne tabanlı programlama hakkında fikir sahibi olur ve gerektiği yerlerde kullanabilir.
50. Yeni bir class oluşturabilir.
51. Bir class içerisinde bulunabilecek ve bulunması gereken nesneleri kullanabilir.
52. Bir class için constructor oluşturabilir ve gerektiğinde kullanabilir.
53. Yeni bir fonksiyon oluşturabilir ve bu fonksiyonu kullanabilir.
54. Oluşturduğu bir fonksiyona parametre vererek bu parametreleri yönetebilir.
55. Parametrelili fonksiyonlar ile fibonacci ve faktoriyel gibi hesaplamaları yapabilir.
56. Oluşturmuş olduğu bir sınıftan yeni bir nesne oluşturabilir ve bu sınıfın üyelerini yönetebilir.
57. Flutter da veritabanı oluşturabilir.
58. Veritabanında tablo oluşturabilir.
59. Tablolara veri ekleyebilir.
60. Tablolardan veri çekebilir.
61. Veri güncelleyebilir.
62. Veri silebilir.
63. Tablolarla veri ekleme, güncelleme, silme ve çekme işlemi yaparken widgetları kullanabilir.
64. İlişkisel tablolar oluşturabilir, bu tablolardan veri çekebilir.
65. Veritabanında log (kayıt) dosyaları oluşturabilir, Veritabanı Yedeği Alma, Yedeği Geri Yükleme yapabilir
66. Firebase veri tabanını tanımlayabilir.

- 67.** Firebase veri tabanının temel işlevlerini söyleyebilir.
- 68.** Diğer veri tabanlarından farkını söyleyebilir.
- 69.** Real-Time işlevinin ne olduğunu tanımlayabilir.
- 70.** Firebase sistemine kaydolabilir ve giriş yapabilir.
- 71.** Firebase console arayüzünü kullanarak yeni proje açabilir.
- 72.** Flutter projesini Firebase projesine bağlayabilir.
- 73.** Firebase'e veri aktarabilir.
- 74.** Firebase'den veri okuyabilir.
- 75.** Firebase verilerini güncelleyebilir.
- 76.** Firebase verilerini silebilir.
- 77.** Firebase ile kullanıcı kayıt işlemlerini yapabilir.
- 78.** Firebase ile kullanıcı girişi işlemlerini yapabilir.
- 79.** Firebase de resim depolayabilir.
- 80.** Firebase de depolanan resmi kontrollere aktarabilir.

Eğitim sonucunda 6 proje sertifika almaya hak kazanmış ve detayları şu şekildedir:

1. KadShare:

KadShare kişilerin anılarını paylaştıkları ve saklayabildikleri bir sosyal medya uygulamasıdır. Uygulama gün içinde veya başka bir tarihte yapılması gereken işleri, olayları, aktiviteleri başlık ve maddeler şeklinde kaydedip daha sonra düzenleme yapılabilecek bir hatırlatıcı da içermektedir. KadShare aktif kullanıldığı zaman menü kısmında her zaman hatırlatıcı görünecektir. KadShare ile arkadaşları takip etmek, onların paylaşımlarını görmek, yorum yapmak ve beğenmek mümkündür. Giriş yöntemi olarak “Google Sign-in” metodunu kullanan KadShare kayıt ve hesap açma işlemlerinde de kolaylık sağlamaktadır.

2. Mobil Kreşim:

Mobil Kreşim, anaokulu ve kreşte görev yapan öğretmenler için hazırlanmış bir uygulamadır. Bu uygulama ile öğrenci bilgileri ve veli iletişim bilgileri veri tabanına kaydedilmektedir. Öğrencilerle ilgili yapılacak işlemlere yönelik planlama ve hatırlatma özelliği iş takip kolaylığı sağlamaktadır. Bunlara ek olarak etkinlik odası özelliği ile çocukların katıldıkları etkinliklerdeki ilerlemeleri ve gelişimleri takip edilebilmektedir.

3. Sosyal Kitaplık:

İnsanlar ilgi alanlarına uygun kitap seçiminde başkalarının tavsiyelerine ihtiyaç duymaktadırlar. Hangi kitabı önce okuyacağına karar vermek ve bu kitapların nerelerde bulunabileceğini tespit etmek zaman alıcı bir işlem olabilir. Sosyal Kitaplık uygulaması bu problemi bir sosyal ağ uygulaması ile çözmek için tasarlanmış olup, okurların okuduğu kitapların bir listesini ve kitap bilgilerini kaydedebileceği ve diğer kişilerle paylaşabileceği bir uygulamadır.

4. Sahip Bul:

Sahip bul uygulaması, hayvan sahiplendirmek veya sahiplenmek için kullanılacak Instagram benzeri bir sosyal paylaşım uygulamasıdır.

5. Kütüphanem ve Ajandam:

Kütüphanem ve ajandam uygulaması ile kütüphane oluşturarak yer ve zamandan bağımsız bir şekilde kitaplara ulaşma ve kitaplardan faydalanma amaçlanmıştır. Ayrıca uygulamada “kendime not” özelliği ile ajandaya not eklenebilmektedir. Kullanıcıların e-mail adresi ile kayıt olabildiği uygulamada gönderi paylaşımına da imkân sağlanmaktadır.

6. Herbirinden.com C2C E-Ticaret:

Alışveriş sitesi olarak tasarlanan herbirinden.com C2C formatına sahip bir mobil uygulamadır. Mobil uygulamaya öncelikle kullanıcılar kullanıcı adı, e-mail ve şifre girişi yaparak kayıt olmaktadır. Sisteme giriş yapan kullanıcılar sayfalar arasında gezinerek ürünleri inceleyebilir ve alışveriş yapabilirler. Ayrıca sistemde istedikleri kategoriye ürün ekleyebilir ve ürünlerinin satışlarını gerçekleştirebilirler.

Kursiyer öğrencilerimizin Flutter 2.0 eğitimi hakkındaki görüşleri aşağıda listelenmiştir.

- ✓ Kısa zaman diliminde güzel bilgiler veren ve öncesinde programlama bilgisi olmayan insanların bile bu eğitimden sonra mobil uygulama geliştirebileceği bir eğitim. Hocaların bilgisi ve tecrübesi ile oldukça yararlı ve başarılı bir eğitim süreci olduğu görüşündeyim.
- ✓ Bu eğitimi almadan önce mobil programlamada zorlanacağımı düşünüyordum. Kolay ve kullanışlı Flutter ortamının varlığının duyurulması bu açıdan çok güzel ve öğretmenlerimizin ilgisi sayesinde gayet başarılı bir eğitim oldu. Web de ilerlerim diye düşünürken mobilde de ilgim arttı ve devam etmeyi düşünüyorum.
- ✓ Eğitim çok iyi ve güzeldi örnekler ve anlatımlar tam istenilen seviyede. Sıfırdan ileri seviyeye her şeyi yapacak düzeye gelmemizi sağladı. Tekrardan eğitime katkısı olan herkese teşekkür ederim.
- ✓ Çok verimli ve bilgilendirici bir eğitim oldu. Bu eğitimden çok şey öğrendiğimi düşünüyorum. Başta öğretmenler olmak üzere emeği geçen herkese çok teşekkür ederim.
- ✓ İlk defa Flutter kullanmama rağmen çok keyif aldım. Mantığını anladıktan sonra eğlenceli bir uygulama olduğunu düşünüyorum. Umarım ilerletirim. Tüm hocalarıma teşekkür ederim.
- ✓ Flutter 2.0 Eğitimi'nin sıfırdan başlayanlar ve bilgi birikimine sahip olan tüm kursiyerler için çok faydalı olduğunu düşünmekteyim. Eğitim son derece anlaşılır, kolay ve akıcı bir şekilde ilerledi. Emeği geçen tüm öğretmenlerimize teşekkür ederim.

Doküman No :	Revizyon No:
	Revizyon Tarihi:
Sayfa Sayısı: 2	Uygulama Tarihi:



**ERZURUM BÜYÜKŞEHİR BELEDİYE BAŞKANLIĞI İLE ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ ARASINDA ORTAK YAZILIMCI İNSAN
KAYNAĞI YETİŞTİRME EK PROTOKOLÜ**

İşbu Ek Protokol, GHUAM-Y-FRM-01 doküman nolu ve05/2020 tarihli Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanlığı ile Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü Arasında Ortak Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme isimli Protokolün eki ve ayrılmaz bir parçası olmak üzere hazırlanmıştır.

İlgili Protokol “*Protokol*” olarak anılacaktır.

MADDE 1. TARAFLAR

İşbu Ek Protokol çerçevesinde, bir tarafta Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanlığı, (Muratpaşa, Merkez Yönetim Cd. No:2, 25100 Yakutiye/Erzurum adresinde mukim) (Protokol metninde “*Belediye*” olarak ifade edilecektir.) ile diğer tarafta Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü, (Atatürk Üniversitesi Kampüsü Yakutiye/Erzurum adresinde mukim) (Protokol metninde “*Üniversite*” olarak ifade edilecektir.) aşağıdaki koşullar üzerinde anlaşmışlardır.

İşbu Ek Protokol tarafı olan kurumlar birlikte “*Taraflar*” olarak anılacaktır.

MADDE 2. EK PROTOKOLÜN KAPSAMI

İşbu Ek Protokol, Taraflar arasında imza altına alınan mezkûr Protokole “2021 Yılı Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme Eğitimi” başlıklı ek hükmün getirilmesini kapsar.

MADDE 3. EK HÜKÜM

Taraflar, Protokol’e aşağıdaki hükmün eklenmesi konusunda anlaşmışlardır:

EK MADDE 1. 2021 Yılı Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme Eğitimi

İşbu Ek Protokol ile, ülkemizin 2023 vizyonu kapsamında ortaya konulan yazılımcı insan kaynağı yetiştirme hedeflerine yönelik, Türkiye İş Kurumu Genel Müdürlüğü’nün “Dijital Ekonominin İhtiyaçlarını Karşılacak Nitelikli İşgücünün Yetiştirilmesine Yönelik Eğitimlerin Düzenlenmesine İlişkin Genelge” (2018/1) kapsamında, öncelikle bölgesel olmak üzere ulusal düzeyde katkı sunmak adına Tarafların birlikte yazılımcı insan kaynağı yetiştirme çalışmalarını çerçevesindeki eğitim ve uygulama faaliyetlerinin planlanması, yürütülmesi ile

Doküman No :	Revizyon No:
	Revizyon Tarihi:
Sayfa Sayısı: 2	Uygulama Tarihi:

egitim sonrası süreçte katılımcılara verilecek kariyer ve istihdam desteklerini kapsayan ve Taraflarca imzalanan Protokol kapsamında Tarafların yüklenmiş olduğu sorumlulukların dahilinde ve eğitim zamanı taraflarca birlikte kararlaştırılmak üzere 2021 yılı içerisinde "Yazılımcı İnsan Kaynağı Yetiştirme" başlıklı eğitimin 1 (bir) kez daha verilmesi hususunda Taraflar anlaşmıştır.

MADDE 4. DİĞER HÜKÜMLER

4.1. İşbu Ek Protokol ile hüküm altına alınmamış olan Taraflar'ın her türlü hak ve yükümlülükleri Protokol ile hükme bağlandığı şekilde geçerliliğini korumakta olup Taraflar bu hususta anlaşmışlardır.

4.2. İşbu Ek Protokol'de bahsi geçmeyen konularda Protokol şart ve hükümleri aynen geçerli olacak ve uygulanacaktır.

MADDE 5. UYUŞMAZLIKLARIN ÇÖZÜMÜ

İşbu Ek Protokol Türkiye Cumhuriyeti kanunlarına göre yorumlanacaktır. İşbu Ek Protokolün uygulanmasından kaynaklanan uyuşmazlıklarda, Erzurum mahkeme ve icra daireleri yetkilidir.

MADDE 6. TANZİM İMZA VE DİĞER HUSUSLAR

6 (Altı) maddeden ve 2 (İki) sayfadan müteşekkil İşbu Ek Protokol, 2 (İki) nüsha halinde düzenlenmiş ve taraflar adına aşağıda isim ve ünvanları belirtilen yetkililerce imzalanmış olup, taraflar Protokolün birer nüshasını muhafaza edeceklerdir.

Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanlığı Adına

İsim : Mehmet SEKMEN
Unvan : Erzurum Büyükşehir Belediye Başkanı
Tarih : 01/03/2021

İmza:

Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü Adına

İsim : Prof. Dr. Ömer ÇOMAKLI
Unvan : Rektör
Tarih : 01/03/2021

İmza:

¹Sözleşmenin bu imza sayfası Taraflarca imzalanacak, diğer tüm sayfaları ise yine Taraflarca paraflanacaktır.



ERZURUM -2021