

TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ

ÖĞRENCİ ÜRÜN DOSYASI

ÖĞRENCİNİN

ADI:

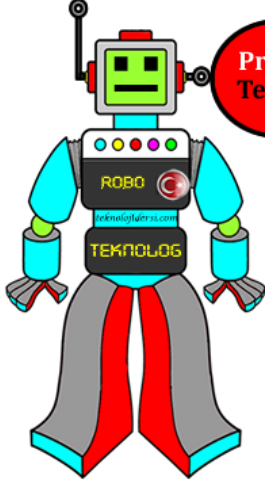
SOYADI:

SINIFI: 8/

OKUL NO:

ÖĞRETMENİN

ADI SOYADI:



Proje Bizim İşimiz
Teknoloji ve Tasarım Aşkına

www.teknolojidersi.com

DÜZEN KUŞAĞI

Etkinliğe başlamadan önce 7. sınıf teknoloji ve tasarım dersi “ürün dosyası” ile “birimden bütüne” etkinliğinde yaptığımız çalışmaları inceleyiniz.

Bu bütünsel çalışmaları renk, yön ve oran kavramları yönünden değerlendiriniz. Böylece bütünlerimizde ne gibi farklılıklar yaratılabileceği daha iyi anlaşılacaktır.

İncelediğiniz çalışmaların benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir?

İncelediğiniz çalışmaya hareketli bir görüntü veren tema nasıl bir şekle sahiptir? En basit çizgilerle gösteriniz.

Yukarıdaki biçimlere bir bakınız hangilerinin daha renkli olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?

Değişkeni olmayan biçimleri çizip kesiniz ve onlardan katlamalar yolu ile 3 boyutlu birim ya da birimler oluşturunuz. Elde ettiğiniz birimler bu etkinliği gerçekleştirme sırasında yapacağınız bütünsel çalışmanın altyapısını oluşturacaktır. En beğendiğiniz birim ve düzenleri kaydediniz. Basit haliyle çiziniz.

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Ortaya çıkan birimlerden oluşan basit düzenlerin çoğalma imkanlarını deneyiniz. Çoğalma işlemi bir yerde tıkanıyorsa yanlış yoldasınız demektir. Tekrar başa dönerek çoğalma devamlı oluncaya kadar denemelisiniz. Bu arama-deneme çalışmaları hem özgün eserler ortaya çıkarmanızı hem de sizi başarıya götürecektir.

Seçtiğiniz birim ya ad birimlerle oluşturduğunuz düzeni çizerek gösteriniz. Düzeni çoğaltınız.

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Seçtiğiniz düzenli birimlerle yapmayı tasarladığınız bütüne ilişkin tasarımlarınızı anlatınız ve çiziniz.

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

1-Bu etkinlikte ne öğrendim?

2-Neyi iyi yaptım? Neden?

3-Hangi konuda zorlandım? Neden?

4-Nerede yardıma ihtiyacım oldu?

5-Hangi alanda kendimi geliştirmeliyim?

6-Kuvvetli ve zayıf yönlerim neler?

7-Daha sonraki çalışmalarda neyi farklı yapacağım?

8-Etkinlikte planlı ve özenli çalıştığım söylenebilir mi?

9-Arkadaşlarımla çalışmaları ile ilgili gözlemlerim neler?

10-Bu etkinliği başka hangi araç ve gereci kullanarak yapabilirim?

11-Etkinlikte işleri kolaylaştırabilecek farklı bir yöntem deneyebilirdim? Neden?

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

KİŞİSEL TASARIM GÜNLÜĞÜ

Tasarım günlüğünü yazmamızın amacı; bir önceki etkinlikte neleri nasıl düşündüğümüzü nasıl çizdiğimizi, nasıl kurguladığımızı ve nasıl yaptığımızı gösterecek verileri kaydetmektir. Her dersin sonunda 3 -5 dakikalık süre, yarına ışık tutacak verileri duygu ve düşüncelerinizi kaydetmenize yetecektir.

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

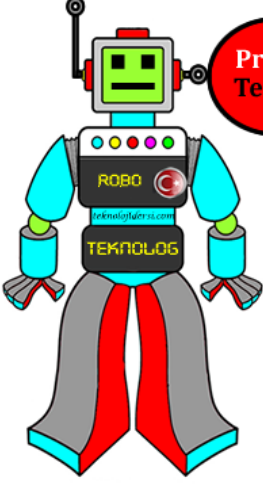
.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....



Proje Bizim İşimiz
Teknoloji ve Tasarım Aşkına

www.teknolojidersi.com

KURGU KUŞAĞI

Aşağıdaki şekle dikkatlice bakınız. Bu şekli çizen kişi, buluşu ile ilgili açıklamaları yapmayı unutmuş şimdi siz gerekli açıklamaları ve ilaveleri yaparak buluşu bize anlatınız ve çizimi tamamlayınız. Daha sonra buluşla ilgili düşüncelerinizi sınıfla paylaşınız.

Buluşunuzla ilgili tek kelime dahi olsa yorumda bulunmanız sizin ve arkadaşlarınızın yaratıcılığını engelleyecek, olaya tek taraflı bakmanıza neden olacaktır.



Sorun:

Çözüm:

İşleyiş:

Çizim:

Yaşamınızda neleri merak ediyorsunuz? Neleri hayal ediyorsunuz? Yaşadığınız çevrede veya dünyada neyi/neleri değiştirmek, güzelleştirmek, kolaylaştırmak vb. istiyorsunuz? Değiştirmeyi, güzelleştirmeyi planladığınız şeyleri maddeleyiniz

1-

2-

3-

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Birka dakikalığına gözlerinizi kapatınız. Evinizin ya da okulunuzun sokağına ıktığıınızı hayal ediniz. Elinde ağır olduğunu düşündüğünüz anta taşıyan bir adam, koşan bir kadın, korna alan kamyon şoförü vb.nin olduğunu düşününüz. Kısacası hayatı şöyle gözleyiniz. Ne ok olay ve sorun var. Onları anlamaya alışmamız problemleri görmemize yardımcı olur.

Gözleriniz kapalı iken sizi en ok rahatsız eden olay ve durumlar nelerdi? Bunları düşününüz ve bir tanesine yönelik özümler geliştirip izerek anlatınız.

Sorun:

Olası özüm önerileri:

Belirlenen özüm:

izim:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Yukarıda verilen şekillerden en az 4 tanesini kullanılarak bir buluş yapınız. Buluşunuzu tamamladıktan sonra geri dönerek “Bu araç benim hangi sorunumu çözdü, başka nasıl çözümlenebilirdi? Nasıl çalışıyor? Nerelerde kullanılabilir?” gibi sorular sorunuz. Cevaplarınızı aşağıda ayrılan bölüme yazınız.

Çizim:

Sorun:

Olası çözüm önerileri:

Belirlenen çözüm ve işleyiş:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Yaşamımızda neleri merak ediyorsunuz? Neleri hayal ediyorsunuz? Yaşadığımız çevre ya da dünyada neyi/neleri değiştirmek, güzelleştirmek, kolaylaştırmak vb. istiyorsunuz? Değiştirmeyi, güzelleştirmeyi planladığımız işlerden birini çizerek açıklayınız.

Sorun:

Olası çözüm önerileri:

Belirlenen çözüm önerisi:

Çizim:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Beşer kişilik gruplar oluşturunuz. Evinizin bölümlerinden birini seçerek burada kullanılan araç ve gereçleri düşününüz. Her grup bir eşya adı söylesin ve tahtaya yazılsın.

Tahtaya yazılan dört nesneyi kapsayacak bir buluş tasarlayınız. Bakalım neler olacak? Nesnelere değişik fonksiyonlar ve ölçüler verebilirsiniz. Daha sonra buluşunuzu çizerek açıklayınız. Tasarımınızı sınıfla paylaşınız.

Yaşamınızda neleri merak ediyorsunuz? Neleri hayal ediyorsunuz? Yaşadığınız çevrede ya da dünyada neyi/neleri değiştirmek, güzelleştirmek, kolaylaştırmak vb. istiyorsunuz? Değiştirmeyi, güzelleştirmeyi planladığınız şeylerden birini çizerek açıklayınız.

Sorun:

Olası çözüm önerileri:

Belirlenen çözüm ve işleyiş:

Çizim:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Yaşamımızda neleri merak ediyorsunuz? Neleri hayal ediyorsunuz? Yaşadığınız çevre ya da dünyada neyi/neleri değiştirmek, güzelleştirmek, kolaylaştırmak vb. istiyorsunuz? Değiştirmeyi, güzelleştirmeyi planladığınız işlerden birini çizerek açıklayınız.

Sorun:

Olası çözüm önerileri:

Belirlenen çözüm önerisi:

Çizim:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Kağıt, seramik, elektrik, pil, radyoaktif enerji, lazer kavramlarından ilginizi çeken hangisi ya da hangileridir? Bu kavramı kısaca öyküleştiriniz.

Kavram:

Bulunuşundan günümüze kadar geçirdiği aşamalar ve kısaca öyküsü:

Bu kavramla ilgili bir sorun tespit ederek çözüm yollarını araştırınız.

Sorun:

Olası çözüm önerileri:

Belirlenen şekil ve işleyiş:

Çizim:

Adı ve Soyadı	Sınıfı / Nu	Etkinlik Adı

Adı ve Soyadı	Sınıfı / Nu	Etkinlik Adı

Adı ve Soyadı	Sınıfı / Nu	Etkinlik Adı

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

1-Bu etkinlikte ne öğrendim?

2-Neyi iyi yaptım? Neden?

3-Hangi konuda zorlandım? Neden?

4-Nerede yardıma ihtiyacım oldu?

5-Hangi alanda kendimi geliştirmeliyim?

6-Kuvvetli ve zayıf yönlerim neler?

7-Daha sonraki çalışmalarda neyi farklı yapacağım?

8-Etkinlikte planlı ve özenli çalıştığım söylenebilir mi?

9-Arkadaşlarımla çalışmaları ile ilgili gözlemlerim neler?

10-Bu etkinliği başka hangi araç ve gereci kullanarak yapabilirim?

11-Etkinlikte işleri kolaylaştırabilecek farklı bir yöntem deneyebilirdim? Neden?

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Tasarım günlüğünü yazmamızın amacı; bir önceki etkinlikte neleri nasıl düşündüğümüzü nasıl çizdiğimizi, nasıl kurguladığımızı ve nasıl yaptığımızı gösterecek verileri kaydetmektir. Her dersin sonunda 3 -5 dakikalık süre, yarına ışık tutacak verileri duygu ve düşüncelerinizi kaydetmenize yetecektir.

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....

Tarih : .../.../....

.....

Tarih : .../.../....

.....

Tarih : .../.../....

.....

Tarih : .../.../....

.....

Tarih : .../.../....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....

Tarih : .../.../....

.....

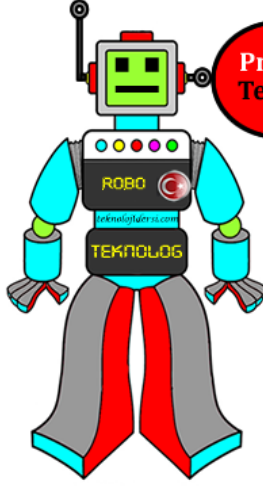
Tarih : .../.../....

.....

Tarih : .../.../....

.....

Tarih : .../.../....



Proje Bizim İşimiz
Teknoloji ve Tasarım Aşkına

www.teknolojidersi.com

YAPIM KUŞAĞI

SORUNU ARAŞTIRMA, TANIMLAMA VE ÇÖZÜMÜ TARTIŞMA

Şimdi, bireysel etkinlik zamanı Okuldaki başarınız ya da başarısızlığınız buluş yapmanızı etkilenmez. Buluş yapmaya karar verdiyseniz o konuyu iyi öğrenmeniz gerekir. İlgilendiğiniz konu ile ilgili araştırma yapmak iyi bir yöntem olabilir. İnsanın yaptığı işi sevmesi her zaman kaliteyi artırır. Örneğin futbol ya da herhangi bir spor dalı ile ilgili yeni bir oyun araştırabilirsiniz. Uzayla ilgileniyorsanız yeni bir teleskop üzerinde düşünebilirsiniz. Doğayı seviyorsanız doğadaki canlıları koruyacak yöntemler üzerinde çalışabilirsiniz. Belki de resimle ilgilisinizdir? Yeni boyama teknikleri vb. araştırabilirsiniz. Bilgi toplayınız, araştırınız ve en önemlisi yeni bir düşünce ya da buluş için çalışınız. Buluşunuzun mutlaka bir alet olması gerekmez. Yeni bir yöntem de olabilir. Daha önce bulunmuş bir araçta değişiklikler yapılabilir, yeni tekniklerle ona farklı görevler yükleyebilirsiniz. Buluşların amaçları işleri kolaylaştırmak ya da konfor katmaktır. 7. sınıfta kurgu kuşağının tüm sürecini yaşayarak öğrendiniz. Şimdi üretme tanıtma ve pazarlama zamanı. Bunun için bir ürün tespit edelim. Bir önceki yıl yaptığınız ürün olabileceği gibi yeni bir buluşunuz da olabilir. İnovasyon yaparak ürüne yenilik de getirebilirsiniz. Önemli olan tanıtım ve pazarlama aşamalarını en iyi şekilde gerçekleştirmektir.

Tasarım Yapmak İsteddiğiniz Alanlar:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Çözülmesi Düşünülen Sorun Ve Tasarım:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

HAYAL GÜCÜNÜZÜ GELİŞTİRMEDE BİRKAÇ TAKTİK

- 1-Sıra dışı düşününüz. Her şeyin farklı tarafını görmeye çalışınız.
- 2-Konuya odaklanınız. Böylece beş kat daha fazla öğrenirsiniz.
- 3-Gözlem yeteneğinizi geliştiriniz. Böylece müthiş hayaller kurabilirsiniz.
- 4-Bakış açınızı geliştiriniz. Ufkunuz genişlerse sınırlarınızı zorlayabilirsiniz.
- 5-Roman ve bilim kurgu eserler okuyunuz. Ustaların farkını görünüz.
- 6-Bilinçli seyahat ediniz. Görselliğin gücü ile zihninizi yeni algıtlarla donatınız.
- 7-Beyin fırtınası yapınız. Yenilikler ve farklı çözümler için ara sıra toplanınız.
- 8-Espri, mizah yeteneğinizi geliştiriniz. Kaliteli mizah üretenlerin esprileri de hayal güçleri de çok kuvvetlidir.
- 9-Tersinden düşününüz. Böylece farklı sonuçlara ulaştığınızı göreceksiniz.
- 10-Doğayla iç içe olunuz. Zinde, enerji dolu bir beyne ve engin fikirlere ulaşırsınız.

Tasarım Adı: (Kurgu kuşağında ortaya koyduğunuz çalışmalardan birini de gerçekleştirebilirsiniz. Ancak bu çalışmayı yapım kuşağında öngörülen tasarım süreci doğrultusunda yeniden ele almalısınız.)

Olası çözüm önerileri:

Seçilen çözüm yani tasarım: (çözümü tüm detayları ile açıklayınız.)

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Tasarımınızın taşınması gerektiğini düşündüğünüz ölçütleri, aşağıda verilen sorular çerçevesinde gerekçeleriyle listeleyiniz.

Tasarımınızın Hangi Özelliklere Sahip Olmasını İstiyorum:

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-

Taslak Tasarım Önerileri: (Taslak çizim)

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

TASARIMINIZI GERÇEKLEŐTİRMEYE YÖNELİK AŐAMA

Bu tasarımda hangi araç ve gereçleri kullanacağım?

Bu araç ve gereçleri nasıl temin edeceğim ve nasıl işleyeceğim?

Tasarımın boyutları hangi ölçülerde olmalı?

Rengi, dokusu, biçimi nasıl olmalı? Bunları nasıl yapacağım?

Tasarımım için en uygun birleştirme yöntemi nedir? Ben nasıl birleştireceğim?

Yapım aşamasında dikkat etmem gereken kurallar nelerdir?

Tasarımda beni en çok heyecanlandıran kısım ve tereddüt ettiğim bölüm hangisidir?

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Tasarım Önerisini Gerçekleştirme: Tasarımınızın yapım aşamasında olduğunuz için onun tüm parçalarını net bir şekilde görmenizi sağlayacak çizimler yapmalısınız. Keseceğiniz parçaları ölçüleriyle çizerek açıklarsanız sorun yaşamazsınız. Kullanacağımız hazır malzemelerin resimlerini de yapıştırabilirsiniz. Unutmayın sizden teknik ressam gibi çizimler beklenmiyor. Kendinizi teknik ressam gibi hissederek çizim yapmanız bekleniyor.

Yapım resmi: Aşağıda basit bir fırın çizimi ölçüleriyle verilmiştir. İnceleyiniz.

Gövde Parçaları:

- | | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| 1-Fırının üstten görünüşü | 4-Kablo girişiyle sahte panel |
| 2-Kapak ve açılma derecesi | 5-Fırının iç cephesi ve aksesuarları |
| 3-Arka panel | |

Tohum Kalem Tasarımı:

Gerekli malzemeler neler olabilir?

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Tasarım Önerisini Geliştirme: Tasarımınızı resimleyerek açıklayacaksınız. Çiziminizi, tasarımlarınızın genel özelliklerinde belirttiğiniz bütün ayrıntılara yer verecek tarzda yapınız. Çizimde cetvel, pergel, gönye, kuru boya kalemler vb. kullanabilirsiniz. Birden fazla resimleme yapabilirsiniz

Yapım Resmi

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Yapım Resmi

Yapım Aşamaları

Tarzınızın yapım sürecini ve yapılacak etkinlikleri aşağıya listeleyiniz.

1-

2-

3-

4-

5-

6-

7-

8-

9-

10-

11-

12-

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Uygulamanızı yaparken sınıfta çalışmaya özen gösteriniz. Atölyede güvenlik konusunu asla ihmal etmeyiniz. Çalışmalarınızın her aşamasını mutlaka not ediniz. Böylece daha sonraki çalışmalarınıza ışık tutacak veriler elde edersiniz.

Tasarımın Değerlendirilmesi:

Temanızı değerlendirirken aşağıdaki soruların cevaplarını arayınız.

Sorunu çözümlendi mi?

Kullanıcı ihtiyaçlarını karşılıyor mu?

Birleştirme ve şekillendirme teknikleri ne kadar uygun?

Kullanılan gereçlerin avantaj ve dezavantajları neler?

Benzerlerine göre zayıf ve üstün yanları var mı?

Hangi özelliklerinin değiştirilmeye ihtiyacı var?

Daha fazla geliştirilebilir mi?

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Değişiklik Önerme:

Belirlediğiniz değişiklik önerilerinizi tasarımınıza nasıl aktaracağınızı düşününüz. Çözümü yazarak veya çizerek ifade ediniz.

Pazarlanabilir Hale Getirme:

6. veya 7. sınıflarda geliştirdiğiniz ürünlerden birini seçerek pazarlanabilir hale getirebilirsiniz. Ayrıca istediğiniz farklı bir ürünü de pazarlanabilir hale getirmek için tercih edebilirsiniz. Ürünü pazarlayabilir hale getirmek için neler yapılması gerektiğini tartışarak yazınız (ürün inovasyonu, marka, logo, ambalaj, reklam vb.).

Seçilen ürün:

Uygulamanızı yaparken sınıfta çalışmaya özen gösteriniz. Atölyede güvenlik konusunu asla ihmal etmeyiniz. Çalışmalarınızın her aşamasını mutlaka yazınız. Aldığınız bu notlar sonraki çalışmalarınızda size yol gösterici olacaktır. Çalışmanız ile ilgili tüm dökümanları uygulamanın sonunda yapacağınız sunumda ve teknoloji panosunda kullanmayı unutmayınız.

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Seçtiğiniz ürünün inovasyona ihtiyacı var mı? Eğer varsa uygulayınız. Yoksa tanıtım çalışmanıza devam ediniz. Seçilen ürünlerin çok sayıda üretileceğini dikkate alarak benzer ürünlerden farklı, bir marka bulunuz. Bulacağınız markanın özgün ve akılda kalıcı olmasına dikkat ediniz. (bilgi sayfaları, marka, logo, amblem, slogan vb.). Düşündüğünüz markaları yazılı olarak listeleyiniz. İçlerinden en iyi markayı seçerek yazınız.

Düşünülen markalar:

Ürününüzün Markası:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

Pazarlanabilir Hale Getirme:

Ürün için logolar: Ürüne en uygun logoyu bulabilmek için birkaç tane logo çiziniz.

Ürününüzün Logosu:

Seçilen logo: Seçilen logoyu renklendirerek çiziniz. İsterseniz bilgisayarda çizebilir, renklendirebilirsiniz.

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Pazarlanabilir Hale Getirme

Kendi ürününüz için slogan araştırmasına geçmeden önce çevrenizdeki ilginç bulduğunuz sloganları listeleyiniz.

1. “Bu Eserim Eserim”
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Ürün için sloganlar:

ÜRÜNÜN SLOGANI

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

PAZARLANABİLİR HALE GETİRME

Kendi ürününüz için ambalaj hazırlamaya geçmeden önce ilginç bulduğunuz ambalaj türlerine örnekler bulunuz. Bulduğunuz örnekleri listeleyiniz.

1-

2-

3-

4-

5-

6-

Ambalaj özelliklerinin listesi: (ölçüsü, rengi, kullanılacak malzeme, hazırlanışı vb.)

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

PAZARLANABİLİR HALE GETİRME

Ambalaj resmi: (Resmi detaylı bir tarzda çizmeye özen gösteriniz. Renklendirip, üzerine gerekli ilaveleri yapınız.)

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

PAZARLANABİLİR HALE GETİRME

İncelenen reklamın öyküsü:

Kendi ürününüzün reklam senaryosu:

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu	Etkinlik Adı

PAZARLANABİLİR HALE GETİRME

Reklamın öykü panosu: (TV reklam senaryosu) Senaryonuzu çizerek anlatınız.

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

1-Bu etkinlikte ne öğrendim?

2-Neyi iyi yaptım? Neden?

3-Hangi konuda zorlandım? Neden?

4-Nerede yardıma ihtiyacım oldu?

5-Hangi alanda kendimi geliştirmeliyim?

6-Kuvvetli ve zayıf yönlerim neler?

7-Daha sonraki çalışmalarda neyi farklı yapacağım?

8-Etkinlikte planlı ve özenli çalıştığım söylenebilir mi?

9-Arkadaşlarımla çalışmaları ile ilgili gözlemlerim neler?

10-Bu etkinliği başka hangi araç ve gereci kullanarak yapabilirim?

11-Etkinlikte işleri kolaylaştırabilecek farklı bir yöntem deneyebilirdim? Neden?

Adı ve Soyadı	Sınıf / Nu.	Etkinlik Adı

Tasarım günlüğünü yazmamızın amacı; bir önceki etkinlikte neleri nasıl düşündüğümüzü nasıl çizdiğimizi, nasıl kurguladığımızı ve nasıl yaptığımızı gösterecek verileri kaydetmektir. Her dersin sonunda 3 -5 dakikalık süre, yarına ışık tutacak verileri duygu ve düşüncelerinizi kaydetmenize yetecektir.

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../.....

.....
Tarih : .../.../....

.....
Tarih : .../.../....

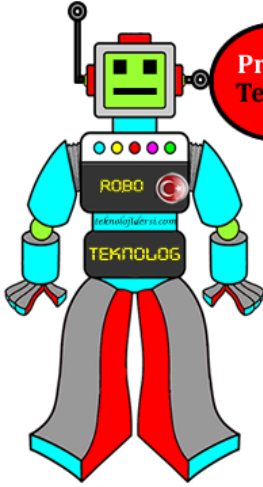
.....
Tarih : .../.../....

.....
Tarih : .../.../....

.....
Tarih : .../.../....

.....
Tarih : .../.../....

.....
Tarih : .../.../....



Proje Bizim İşimiz
Teknoloji ve Tasarım Aşkına

www.teknolojidersi.com