

DEĞERLENDİRME RAPORU

1) Süreci Değerlendirme :

Hedefimiz hakem adaylarının kendilerini takip edebilme konusundaki eksikliklerini gidermesi, tam bir bilgi olmadığı için çıkan kargaşaları ve hakem adaylarının bu tutuma karşı gösterdikleri tepkiyi olumlu yönde çevirmektir. Gördüğümüz ise bu konulara ilişkin ön yargılarını ve kargaşaları ortadan kaldırmak, her bir hakem adayının kendini rahatlıkla takip edebilmesi, çıkacağı maçları bilmesi, maçlardan sonra hakem değerlendirmelerini takip edebilmesi, maç sonu yönettiği şekilde puanını görebilmesi konusunda otomasyonumuzu kullanan hakem adaylarını rahatlatmaktır. Gözlemediğimiz kadarıyla da otomasyonu kullanan adaylarımız memnundur.

2) Ürünü Değerlendirme :

Hakem adayları otomasyon hakkında daha önceden verilen eğitim sayesinde bilgi sahibi olmuşlardı. Ancak yaptığımız uygulamaların sonucunda bu bilgilerin üstüne ek bilgiler sağlanarak otomasyon hakkında ki eksiklikler giderilmeye çalışıldı.

Hakem Adayları Otomasyonu Kullanmayı Öğrendiler mi ?

Yapılan uygulama ile hakem adaylarına, onların işlerini rahatlatacak bu otomasyonu nasıl kullanacağı anlatıldı. Bir nevi kullanım kılavuzu şeklinde seminer verildi. Hakem adaylarından otomasyonu denemelerini isteyerek , bu bilgiler sağlanmış oldu.

Gerçekleştirme Raporu

Kısa Özet

Daha önce hazırlamış olduğumuz analiz raporlarında grupça belirlenen önemli noktaların bir kısmını gerçekleştirdik. Bu aşamada yapmış olduğumuz proje kodlama ve deneme aşamalarını gerçekleştirdik. Gerçekleştirme hakkında neler bildiklerimiz gerçekleştirme raporunun amacını, hazırlamış olduğumuz projede hazırlarken karşılaştığımız sorunları ve bu sorunlara nasıl bir çözüm bulduğumuzu, proje bileşenleri ve bileşenlerin işlevleri nelerdir. Görsel kesitler hakkında bilgi vereceğiz.

Gerçekleştirim Hakkında Ne Biliyorsunuz?

Gerçekleştirim tasarımın uygulamaya konulmadan önceki aşamasıdır. Karşılaşılan problemleri ve uygulanan çözümleri, yazılım bileşen ve görevlerini, proje form ve bileşenlerini, veritabanını tablolarını, yazılımdan kesitlerini, kullanıcı kılavuzlarını, proje planı ve takvimini içeren bir süreçtir. Gerçekleştirim sürecindeki projedeki hatalar gözlemlenir. Proje üzerinde rastlanılacak sapmalar veya hedefe yönelik istemli sapmalar tespit edilir ve bu aşamada düzenlemeye koyulur. Proje geliştirme aşamasında gerçekleştirim önemlidir.

Gerçekleştirim Amacı Nedir?

Gerçekleştirme amacı; Projeyi hazır hale getirmek ve bu çalışmalar sırasında ortaya çıkan problemleri tespit etmek ve çözüm yolu bulmaktır. Amacımız; analiz ve tasarım aşamalarında planladığımız maddeleri eksiksiz yerine getirmek ve sorunsuz olarak çalıştırmaktır.

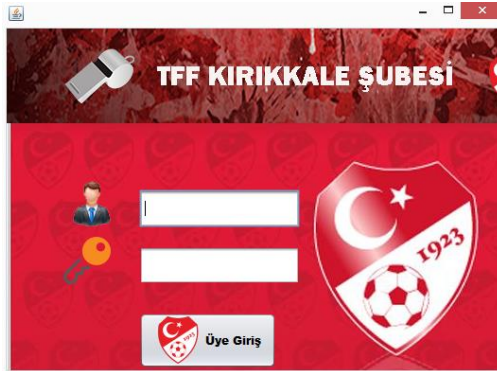
- Proje sonunda hakemlerin maç bilgileri hakkında iyi duruma gelmesi
- Hakemlere daha iyi bir bilgi sunumu
- Yönetici hakemlerin bilgi erişimi

Karşılaşılan Sorunlar ve Uygulanan Çözümler

Projemizi hazırlamaya başlayacağımız dönemde ilk olarak tasarım hakkında genel bir plan hazırladık. Bu kısımla alakalı çok fazla sorun yaşamadık. Daha sonrasında ise kodlama kısmında ve değişkenler kısmında uyumsuzluklar yaşadık. Ancak bu sorunu yapmış olduğumuz araştırmalarla hangi renklerin birbirine daha uyumlu olduğunu saptayarak sorunumuzu halletmiş olduk

Temele indiğimizde sorun olarak belki de kodlamalarda yaşadığımız ufak tefek küçük hataları söyleyebiliriz. Bunları noktalı virgül koyma, soruları hazırlarken aynı değişkenleri kullanma gibi gözden kaçan basit hatalardır.

Projenin Bileşenleri ve Görevleri



Kullanıcı bu giriş sayfası ile bilgilere buradan erişecektir.



Yeni bir kullanıcı burada eklenecektir.

Projeden Kesitler

Kullanıcı Kılavuzu

Kullanıcı kılavuzu oluşturmamızın temel amacı Proje için kullanıcı kitlesine rehber olmaktır. Kullanıcı kılavuzu Projemize kullanıcı girdiğinde neler yapabileceği, gezineceği sayfaları gibi birçok bilginin paylaşıldığı bölümdür. Hakem sayfalarda herhangi değişiklik yapamaz sadece bilgileri görebilir. Yönetici hakem bilgiler üzerinde değişiklik yapabilir ve tüm bilgileri saklayabilir.

TASARIM RAPORU

Tasarım analizden sonra gelen, analizde şekillenmiş olan yapının somut olarak kâğıt üstüne dökülmesidir. Bu aşama görselliği ifade ettiğinden analiz raporunda belirtmiş olduğunuz otomasyonunuzun genel hatları daha belirgin hale getirilmelidir. Bu aşamada gerekli ise görsel materyallerden destek alınmalıdır.

Proje, belirli bir hedefe ulaşmak için eldeki kaynakların ve zamanın kullanım planıdır. Tasarım ise bu planın düzgün bir şekilde uygulanmasında yardımcı olur. Tasarım bu yönüyle tasarım programcısına yol gösterir. Otomasyonunuzun tasarım aşamasında kullanıcıların sıkılmaması için uzun düz yazılar yerine az ve öz bilgilerin bulunduğu resimler yer almalıdır. Tasarım gayet sade ve gözü yormayacak şekilde hazırlanmalı ve görselliğe önem verilmelidir. Otomasyonda renk uyumuna, bilgilerin karışık olmamasına, tasarımın otomasyon konusuna uygun, otomasyon içeriğinin bilgilendirici olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Ayrıca tasarımda kullanım kolaylığına da dikkat edilmelidir. Kullanıcılar otomasyonu interaktif olarak kullanmalıdırlar.

Tasarım kendinden ondan sonra gelen her aşamayı etkiler, özellikle geliştirmeye temel oluşturmaktadır. Projenin uygulama aşamasında ise tasarımı yapacak olan programcıya yön gösterir ve kendisinden ne beklediği hakkında bilgi verir. Tasarımın kısmı ne kadar iyi olursa diğer kısımlar o kadar hızlı bir şekilde ilerler. Proje sonunda ulaştığımız sonuçla tasarımımızı karşılaştırırız, bu da değerlendirme aşamasını etkilemesi demektir. Tasarım bize her aşamada yardımcı olacağından tasarımın göstermiş olduğu yoldan ilerlemeliyiz.

Tasarım sürecinin sonucunda çalışmamızın genel yapısını tamamen belirlemeyi hedefliyoruz.

Bu genel yapıyı oluştururken;

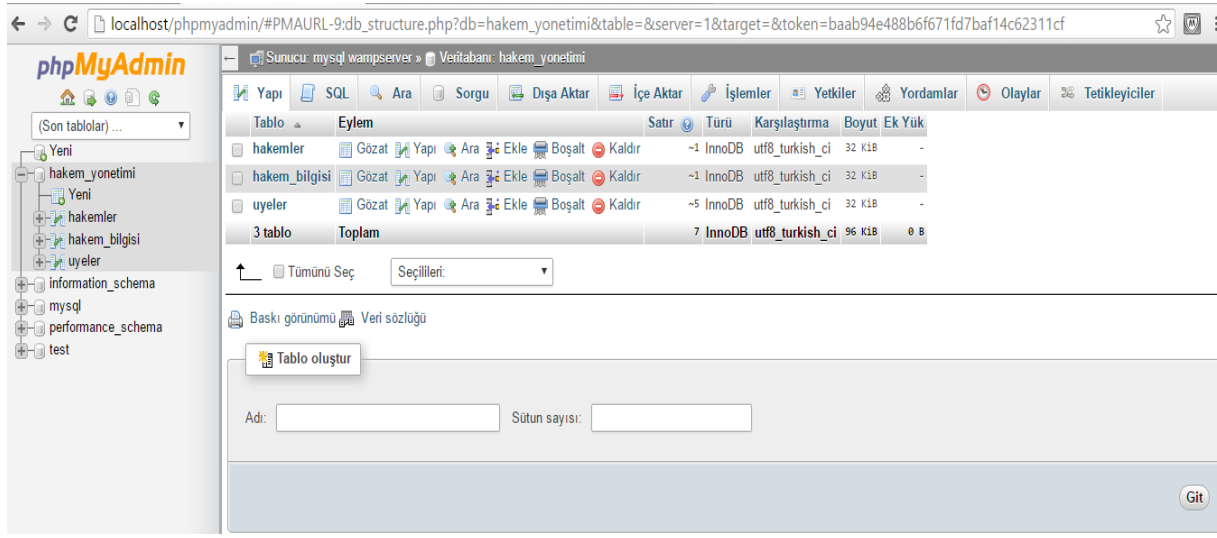
- İçeriğin öncelik kullanıcılar olmak üzere her bir ziyaretçiye açıklayıcı ve anlaşılır olmasına özen göstermeye,

- Otomasyonumuzda görsellik, erişebilirlik ve kullanılabilirlik kriterlerine göre sayfaların birbiri ile ilişkili kendi içerisinde uyumlu olmasını,
- Otomasyon içinde bağlantıların (yerleşim, yazı tipi, renk, uyum vb) hangi düzende olacağını,

Amaçlıyoruz.

Hazırlamış olduğumuz otomasyonda kullanıcıların kendi maç detaylarını daha hızlı ve kolay bir şekilde takip edebilmelerini amaçladık. Uyguladığımız tasarım sürecinde hedef kitleyi hakem adayları olarak belirledik.

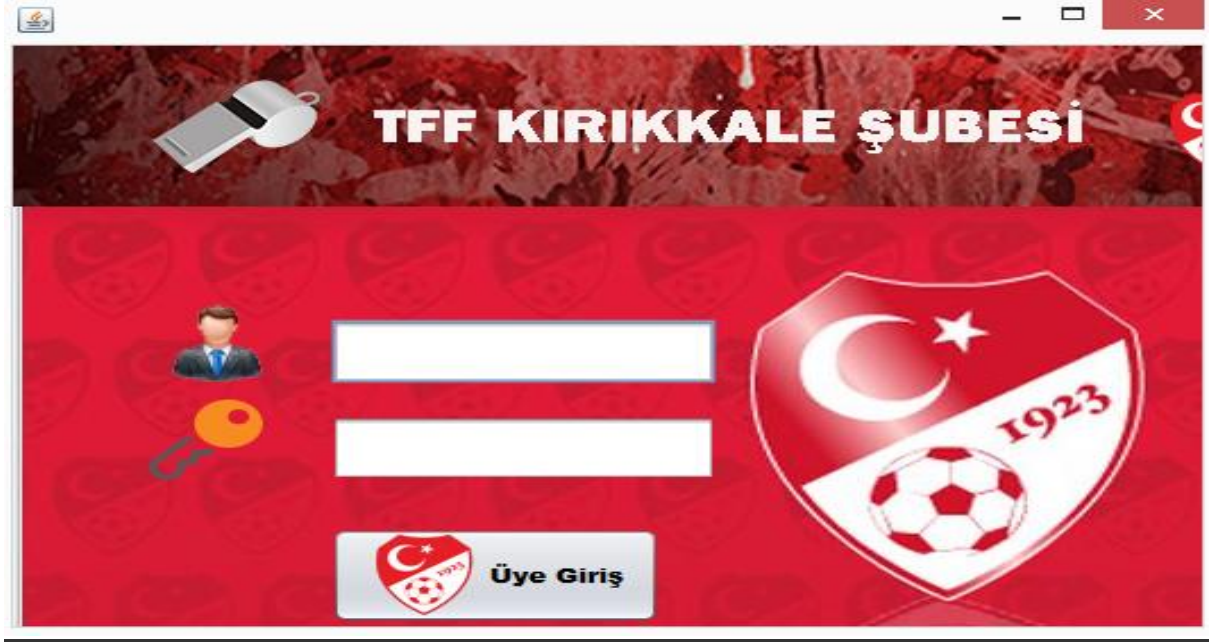
Veri Tasarım



The screenshot shows the phpMyAdmin interface for a MySQL database named 'hakem_yonetimi'. The left sidebar displays a tree view of databases, including 'hakem_yonetimi', 'information_schema', 'mysql', 'performance_schema', and 'test'. The main area shows a table list with columns: Tablo, Eylem, Satır, Türü, Karşılaştırma, Boyut, Ek Yük. The table list includes 'hakemler', 'hakem_bilgisi', and 'uyeler'. Below the table list, there is a 'Tablo oluştur' (Create Table) form with input fields for 'Adı:' and 'Sütun sayısı:', and a 'Git' button.

Veri Tabanı Mysql de oluşturulmuş olup adı proje hakem_yönetimidir.3 tane tablomuz bulunmaktadır. Yukarıdaki resimde ayrıntılı olarak gözükmektedir.

Arayüz Tasarımı



Burası kullanıcı giriş panelidir.



Burası ise yönetici hakemin görebildiği veritabanı uygulamasıdır.

 **TFF**
HAKEM YÖNETİM SİSTEMİ

Kullanıcı Türü :

Adı Soyadı :

Kullanıcı Adı :

Kullanıcı Şifresi :

E-Posta Adresi :

 **Üye Kaydet**

Kullanıcı kayıtlarının eklendiği bölüm

id	adi_soyadi	meslek	lisans_no	klasman	tel_no
22	Eyüpcan	Öğrenci	140805025	Aday	05343019921

Adı Soyadı :

Mesleği :

Lisans No :

Klasman :

Telefon Numarası :

EKLE

GÜNCELLE

SİL

KAPAT

Hakem bilgilerinin görüntülediği sayfa

Lig :

Hafta :

Hakem :

1. Yardımcı hakem :

2. Yardımcı hakem :

Ev Sahibi Takım :

Misafir Takım :

Saha :

Sezon :

Hakem Puanı :

1. Yardımcı Hakem Puanı :

2. Yardımcı Hakem Puanı :

Maç bilgileri ve puanlarının görüntülediği bölüm

Lig	Hafta	Hakem	YH1	YH2	Ev Sahibi ...	Misafir Tak...	Saha	Sezon	Hakem Pu...	YH1 Puanı	YH2 Puanı
U16	11	Eyüpcan A...	Fatih	Mehmet K...	Ankaragücü	Beşiktaş	Hasan Do...	2015-2016	8,4	8,5	6,8

Hakemlerin kendi maç puanlarını gördüğü bölüm.

HAKEM SİSTEMİ ÖĞRETİM TASARIMI

ANALİZ

- I. Öğretim Ortamının Analizi
- II. Öğretim Analizi
- III. Öğrenen Analizi
- IV. Medya Analizi
- V. İçerik Analizi
- VI. İhtiyaç Analizi

1) Öğretim Ortamının Analizi

Tasarıma başlamadan önce mevcut durumun ve bu durumdan etkilenecek öğelerin analiz edilmesi gerekir. Bu bağlamda öğretim tasarımının ilk basamağıdır analiz. Kazandırılmak istenilen hakem veri sisteminin ilimizde eksik olduğu tespit edilmiştir. İlde fazla hakem olması, hakemler ile ilgilenecek yetkililerin azlığı ve hakemlerinde kendilerini takip edebilecekleri bir otomasyon sisteminin olmaması gibi sorunlar belirlendi.

2) Öğretim Analizi

Sisteme kazandırılmak istenilen bu otomasyonun yapım aşamasına geçilmeden önce bu gibi sistemlerde neyin var olup neyin eksik olduğu gözlemlendi. Karşılaşılması muhtemel olan problemler göz önüne alındı. Her hakemin faydalanabileceği şekilde tasarım ve geliştirme yapılmasına karar verildi.

3) Öğrenen Analizi

Öğrenenlerin analizi aşamasında ise hakemlerin sistem bilgisi, yetkililerin sistemi kullanması ve hakemlerin yeterliliği literatür taranarak elde edilmiştir. Kişisel özelliklerde hakemlerin ön yeterliliği, bilişsel duyuşsal ve devinişsel özellikleri göz önünde bulundurulup, hakemlik yetenekleri, hakemlik bilgileri, , iletişim becerisi, dinleme becerisi, mantıksal düşünme, öğrenme stilleri, benimsenecektir.

4) Medya Analizi

Öğrenenlerin kazandırılması hedeflenen davranışa karşı ilgi ve güdülerinin arttırmak amaçlı materyaller taranır. Düzeye uygun materyaller belirlenir. Ortamda ihtiyaç duyulan gereksinimlerin ve teknolojik aletlerin listesi çıkarılır. Hedef davranışa ve öğrenme düzeyine uygun medyalar hazır hale getirilir.

5) İçerik Analizi

Hedef davranışın içeriği hakemlerin kendi gözlemci puanlarını ve gözlemcilerin raporlarını düzenleyeceği sistem amaçlanmaktadır. Kullanıcıyı bu yönden rahatlatıcı ve güdüleyici zengin bir içeriğe sahip materyaller kullanılmalıdır. Dikkat dağınıklığı engellenmeli ve otomasyon doğrudan kullanıcı ile bire bir gerçekleşerek karşılıklı bir süreç içerisinde ilerlemelidir.

6) İhtiyaç Analizi

Belirlenen ihtiyaçların giderilmesi konusunda analiz yapıldı. Hakemliği sürdürmede ve öğrenmedeki ortamların tamiri ve eksiklikleri giderildi. Otomasyonu kullanan bireylerin kişisel bilgileri göz önüne alınarak yakın öğrenme düzeyleri belirlendi. Erken ve geç öğrenen hakem adaylarının ve maçlarda ki performanslarına göre hakemlerin düzeyleri belirlendi. Bunları gidermek için toplantılar yapıldı, maç analizleri ve kurslardaki hakem adaylarının hataları tespit edilerek gereği yapıldı.

7) Önceliklerin Belirlenmesi

Hakemliği uygulama ortamında hakemlerin kendine güvenleri, heyecan ve eksiklikleri belirlendikten sonra bu hakemlerin sorunlarının düzeltilmesine öncelik verildi. Bu hakem veya hakem adayları için ek süre tanındı. Ortamda aynı düzeyde ilerleme gerçekleşmesi için kursların ve hakemlerin bilgileri sıklıkla tekrar edildi ve geri bildirimlerle dönütler sağlandı.