

# MACS Kulübü Sitesi Geliştirici Kısa Rehber

Bu metin, **siteyi yeni geliştirmeye katılan herkesin** hızlıca resmi havaya girmesini sağlamak için yazıldı. Tam anayasa değil; özet, pratik ve geliştirici gözüyle düşünülmüş bir “kutsal kitap özeti” gibi düşünebilirsin.

## 1. Bu sitenin olayı ne?

MACS (Matematik ve Bilgisayar Kulübü) sitesi sadece bir “tanıtım sayfası” değil:

- Kulübün **felsefesini, işleyişini** ve **projelerini** dış dünyaya anlatan dijital vitrin.
- Kulüp içi projelerin, etkinliklerin ve ekiplerin **görünür** olduğu bir merkez.
- Uzun vadede **kulüp hafızasının** (projeler, etkinlikler, başarılar) tutulduğu yer.

Kulübün felsefesi kısaca:

- Profesyonel hayatın bir **simülasyonunu** deneyimliyoruz.
- Süreçler bizim için katı kurallar değil, **hedefe giden esnek araçlar**.
- Öncelik: **insan, gelişim ve dayanışma**.

Site, bu ruhu yansıtmak zorunda.

## 2. Hedef kitle kim?

Siteyi tasarlarken içerik ve deneyim şu kişilere hitap ediyor:

- **Matematik ve Bilgisayar Bölümü öğrencileri** (özellikle 1. ve 2. sınıflar)
- Diğer bölümlerden kulübe katılmak isteyen öğrenciler
- **Akademisyenler** (danışman hocalar, bölüm hocaları)
- **Sponsorluk/destek düşünen kafeler, şirketler, kurumlar**
- Etkinlik daveti için kulübü araştıran dış misafirler (konuşmacılar, şirket temsilcileri vs.)

Her sayfanın tasarımını ve metinlerini yazarken:

“Bu sayfaya giren kişi, 10 saniyede **biz kimiz ve ne yapıyoruz** sorusuna cevap bulabiliyor mu?”

sorusuna “Evet” diyebilmemiz gerekiyor.

## 3. Sitenin ana bölümleri (şu anki ve planlanan)

### 3.1. Anasayfa

- Kulübün **kimliğini** ve **felsefesini** anlatan ana vitrin.
- Kısa bir hero metni: “Biz kimiz, ne yapıyoruz?”

- Öne çıkan birkaç bölüm:
- Aktif/proje halinde olan **projeler**
- Yaklaşan veya önemli **etkinlikler**
- Kulübün temel **vizyon & misyon** özeti

Amaç: Ziyaretçi 1 sayfada kulübün ciddiyetini ve samimiyetini hissetsin.

### 3.2. Etkinlikler

- Geçmiş ve gelecek etkinliklerin listelendiği alan.
- Her etkinlik için minimum:
- Başlık, tarih, yer
- Kısa açıklama (ne öğrendik / amacı neydi)
- Varsa görsel veya link
- Uzun vadede: Filtreleme (tarih, tür: eğitim / seminer / sosyal etkinlik vb.) düşünülebilir.

### 3.3. Projeler

- Kulübün **gerçek üretim yaptığı** alan; bizim için çok kritik.
- Her proje kartında en az:
- Proje adı
- Kısa özet (2–3 satır)
- Teknolojiler (örn. React, FastAPI, Flutter...)
- Durum: fikir / geliştirme / yayında
- Ekip (sadece isim veya rol bazlı)
- Amaç: Yeni gelen bir üye veya dışarıdan bakan biri, “Bu kulüp gerçekten **iş üretiyor**” desin.

### 3.4. Ekibimiz & Organizasyon Yapısı

- Kulübün **organizasyon şemasını** ve kilit rolleri gösteren bölüm.
- Üst Yönetim Kurulu (Başkan, Bşk. Yrd., Genel Koordinatör, İnsan İlişkileri, Denetim Kurulu vb.)
- Koordinatörlükler:
- Proje Koordinatörlüğü
- AR-GE Koordinatörlüğü
- Eğitim Koordinatörlüğü
- Sponsorluk Koordinatörlüğü
- Denetim Koordinatörlüğü
- İnsan İlişkileri
- Sosyal Medya
- Tasarım
- Etkinlik & Organizasyon
- Burada amaç: “Kim, hangi işten sorumlu?” sorusuna görsel ve basit bir cevap vermek.

### 3.5. Sponsorluklar & Destekçiler

- Kulüp olarak ilişki kurduğumuz **kafeler, şirketler, kurumlar** bu alanda listelenebilir.
- Gelecek fikir: Harita üzerinde, sponsorluk alınan kafeleri işaretleme.
- Amaç: Hem şeffaflık hem de dışarıdan bakanlar için “Bu kulübün arkasında kimler duruyor?” sorusuna yanıt.

### 3.6. Kulüp Hafızası & Dokümanlar

- Kulüp Anayasası (bu okuduğun “kutsal kitap”), önemli iç dokümanlar, prosedürler vs. için merkezi alan.
- Burayı, kulüp içi süreçlerin *şeffaf ve ulaşılabilir* olması için kullanıyoruz.
- Yeni geliştiriciler için: Burası “uygulama” kısmını yazdığımız; kulübün kafası ve kalbi.

### 3.7. İletişim & Katılım

- Kulübe katılmak isteyenler için basit bir yol:
- İletişim formu veya mail
- Sosyal medya linkleri
- İleride: “Projeye katıl”, “Ekip kur”, “Fikir gönder” gibi özel formlar eklenebilir.

---

## 4. Tasarım & içerik tonu

Sitede vermek istediğimiz his:

#### 1. Sıcak ama profesyonel

2. Ne kurumsal kurum gibi kasıntı, ne de tamamen geyik ortamı.

3. “İş yapıyoruz ama birbirimize insan gibi davranıyoruz.” hissi.

#### 4. İnsan odaklı

5. Metinlerde ve görsellerde odak: öğrenciler, ekipler, süreçler.

6. Çok teknik jargon yerine, herkesin anlayacağı net cümleler.

#### 7. Şeffaf ve samimi

8. Gösteremeyeceğimiz şeyleri vaat etmiyoruz.

9. Gerçekten yaptığımız projeleri, gerçekten düzenlediğimiz etkinlikleri koyuyoruz.

#### 10. Süreçler = araç

11. Kurallar, sıkıcı duvarlar değil; bize yol gösteren esnek çerçeveler.

12. Site de aynı şekilde: Değişebilir, gelişebilir, yaşayan bir yapı.

---

## 5. Geliştiriciler için temel ilkeler

Bu siteyi geliştirirken teknik detaylardan bağımsız olarak hep akılda tutmamız gereken birkaç ilke:

#### 1. Anlaşılır ol

2. Hem koda hem içerikte basitlik önemli.

3. Biri sayfaya ya da koda ilk baktığında “Ne oluyor burada?” sorusuna 1-2 dakikada cevap bulabilsin.

#### **4. Kulüp hafızasını güçlendir**

5. Yaptığımız işleri “bitirdik ve unuttuk” yapmayalım.

6. Projeleri, etkinlikleri ve çıktıları siteye düzgünce eklemek, uzun vadede kulübün en değerli şeyi olacak.

#### **7. Esnek bırak**

8. Yapıyı, sonra yeni sayfalar ve bölümler eklenebilecek şekilde kurgulamak.

9. Tasarımda ve içerik mimarisinde modüler düşünmek.

#### **10. İnsan faktörünü unutmama**

11. Kullanıcılarımız öğrenciler; her seviyeden insan var.

12. Bazı sayfalar, “hiç teknik bilgisi olmayan bir 1. sınıf öğrencisi için” bile anlaşılır olmalı.

---

•