

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 hissedsin.

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. Sponsorlıklar & 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 kodda 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" yapmаяlım.
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 unutma

11. Kullanıcılarımız öğrenciler; her seviyeden insan var.
 12. Bazı sayfalar, "hiç teknik bilgisi olmayan bir 1. sınıf öğrencisi için" bile anlaşılır olmalı.
-

•