

1. xxx@ogr.dpu.edu.tr mail adresinizle oturum açip linki tıklayınız.
2. https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KohKX0QK10AzKPIYga-3K8f_C6RNW5sfL0okTmO26ig/edit?usp=sharing
3. Açılan tablonun tamamen yüklemesini bekleyiniz, tam yüklenmeden işlem yaparsanız dolu alanları göremezsiniz.
- 4.

Proje No	Konu Başlığı	Kişi Sayısı	1. Öğrenci No	2. Öğrenci No	3. Öğrenci No	4. Öğrenci No
1	Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) Gözlükleri ile Desteklenen Mobil Tanıtım/Eğitim Uygulaması	4				
2	Ameliyat Simülasyonu Tasarımı	4				
3	Android bütçe takip sistemi: Uygulamada kullanıcı aylık bazda aldığı maaşı girecek, ve ileride dönüp sabit harcamalarını, anlık harcamalarını vs. girebileceği ve kalan bütçesini takip edebileceği bir uygulama olacaktır.	2				
4	ardunio ve raspberry pi kullanarak robot kolu kontrolü,	4				
5	Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) teknolojisi 3D Kurgulama Çalışması	4				
6	Bilgi güvenliği ve alanında yeni teknolojilerin araştırılması ve uygulanması	4				
7	Bulut Sistemlerin karşılaştırılması ve analizi	4				
8	Buyuk Data uygulaması	4				
9	CSharp ile E ticaret web sitesi	4				
10	Derin öğrenmenin Kullanımı	4				
11	Derin öğrenme ile bilgisayarlı görü mobil uygulaması: Derin öğrenme yöntemleri ile mobil cihaz kamerası üzerinden görüntü tanıma uygulaması	3				
12	E-Andaç ve Sosyal Medya: Aynı bölümde okuyan öğrencilerin öğrenim hayatları boyunca birlikte geçirdikleri zamanları paylaştıkları bir sosyal medya uygulaması ve bu paylaşımlardan mezuniyet sonrası otomatik andaç oluşturma	4				
13	Endüstriyel Alanda Kullanılan Test Cihazına Yönelik Otomasyon Yazılım Çalışması	4				
14	FPGA tabanlı dijital filtre tasarımı	2				

Proje No	Konu Başlığı	Kişi Sayısı	1. Öğrenci No	2. Öğrenci No	3. Öğrenci No	4. Öğrenci No
1	Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) Gözlükleri ile Desteklenen Mobil Tanıtım/Eğitim Uygulaması	4				
2	Ameliyat Simülasyonu Tasarımı	4				
3	Android bütçe takip sistemi: Uygulamada kullanıcı aylık bazda aldığı maaşı girecek, ve ileride dönüp sabit harcamalarını, anlık harcamalarını vs. girebileceği ve kalan bütçesini takip edebileceği bir uygulama olacaktır.	2				
4	ardunio ve raspberry pi kullanarak robot kolu kontrolü,	4				
5	Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) teknolojisi 3D Kurgulama Çalışması	4				
6	Bilgi güvenliği ve alanında yeni teknolojilerin araştırılması ve uygulanması	4				
7	Bulut Sistemlerin karşılaştırılması ve analizi	4				
8	Buyuk Data uygulaması	4				
9	CSharp ile E ticaret web sitesi	4				
10	Derin öğrenmenin Kullanımı	4				
11	Derin öğrenme ile bilgisayarlı görü mobil uygulaması: Derin öğrenme yöntemleri ile mobil cihaz kamerası üzerinden görüntü tanıma uygulaması	3				
12	E-Andaç ve Sosyal Medya: Aynı bölümde okuyan öğrencilerin öğrenim hayatları boyunca birlikte geçirdikleri zamanları paylaştıkları bir sosyal medya uygulaması ve bu paylaşımlardan mezuniyet sonrası otomatik andaç oluşturma	4				

5.
 - Kayıt yapmak istediğiniz alana gelip turuncu kutucuğun olmadığından emin olunuz.
 - Kayıt yapmak istediğini alana gelip sağ tıkladıktan sonra "Comment/Yorum" diyerek öğrenci numaranızı giriniz ve ardından yorum butonuna basınız.

- Birden fazla kutuda numaranızın bulunması halinde ilk “Yorum” yaptığınız konuya kayıt edileceksiniz ve değerlendirme esnasında -5 puan notunuza işlenecektir.
- Tabloya hangi mail adresinden “Yorum” yapıldığı yönetici sisteminde görüldüğünden başka birinin yerine “Yorum” yapılması durumunda “Yorum” geçersiz sayılacak ve ilgili yorumu yapan öğrencinin değerlendirmesine -5 puan eklenecektir. Ve aynı zamanda ikinci yorumu yapan öğrencinin kaydı silindiği için herhangi bir derse kayıt edilmemiş olacaktır (tabloda gözüküyor olması fark etmez). Tekrar kayıt yaptırabilmek için bölüm başkanlığına ulaşmak zorundadır.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xTdtLcrVFPjMc-i8FKERK9P4npXqP3aGN8br5iu9b0/edit#gid=2115746892

Lisans Bitirme Konuları

Dosya Düzenle Görünüm Ekle Biçim Veri Araçlar Eklentiler Yardım

100% Salt yorum

Proje No	Konu Başlığı	Kişi Sayısı	1. Öğrenci No	2. Öğrenci No	3. Öğrenci No	4. Öğrenci No
1	Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) Gözlükleri ile Desteklenen Mobil Tanıtım/Eğitim Uygulaması	4				
2	Ameliyat Simülasyonu Tasarımı	4				
3	Android bütçe takip sistemi: Uygulamada kullanıcı aylık bütçe aldığı maaşı girecek, ve ileriye dönüp sabit harcamalarını, anlık harcamalarını vs. girebileceği ve kalan bütçesini takip edebileceği bir uygulama olacaktır.	2				
4	ardunio ve raspberry pi kullanarak robot kolu kontrolü.	4				
5	Artırılmış Gerçeklik (Agumented Reality) teknolojisi 3D Kurgulama Çalışması	4				
6	Bilgi güvenliği ve alanında yeni teknolojilerin araştırılması ve uygulanması	4				
7	Bulut Sistemlerin karşılaştırılması ve analizi	4				
8	Buyuk Data uygulaması	4				
9	CSharp ile E ticaret web sitesi	4				
10	Derin öğrenmenin Kullanımı	4				
11	Derin öğrenme ile bilgisayarlı görü mobil uygulaması: Derin öğrenme yöntemleri ile mobil cihaz kamerası üzerinden örüntü tanıma uygulaması	3				
12	E-Andaç ve Sosyal Medya: Aynı bölümde okuyan öğrencilerin öğrenim hayatları boyunca birlikte geçirdikleri zamanları paylaştıkları bir sosyal medya uygulaması ve bu paylaşımlardan mezuniyet sonrası otomatik andaç oluşturma	4				
13	Endüstriyel Alanda Kullanılan Test Cihazına Yönelik Otomasyon Yazılım Çalışması	4				
14	FPGA tabanlı dijital filtre tasarımı	2				

Form Yanıtları 1 Sayfa 1

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xTdtLcrVFPjMc-i8FKERK9P4npXqP3aGN8br5iu9b0/edit#gid=2115746892

Lisans Bitirme Konuları

Dosya Düzenle Görünüm Ekle Biçim Veri Araçlar Eklentiler Yardım Tüm değişiklikler Drive'a kaydedildi

100% Salt yorum

Proje No	Konu Başlığı	Kişi Sayısı	1. Öğrenci No	2. Öğrenci No	3. Öğrenci No	4. Öğrenci No
2	Ameliyat Simülasyonu Tasarımı	4				
3	Android bütçe takip sistemi: Uygulamada kullanıcı aylık bütçe aldığı maaşı girecek, ve ileriye dönüp sabit harcamalarını, anlık harcamalarını vs. girebileceği ve kalan bütçesini takip edebileceği bir uygulama olacaktır.	2				
4	ardunio ve raspberry pi kullanarak robot kolu kontrolü.	4				
5	Artırılmış Gerçeklik (Agumented Reality) teknolojisi 3D Kurgulama Çalışması	4				
6	Bilgi güvenliği ve alanında yeni teknolojilerin araştırılması ve uygulanması	4				
7	Bulut Sistemlerin karşılaştırılması ve analizi	4				
8	Buyuk Data uygulaması	4				
9	CSharp ile E ticaret web sitesi	4				
10	Derin öğrenmenin Kullanımı	4				
11	Derin öğrenme ile bilgisayarlı görü mobil uygulaması: Derin öğrenme yöntemleri ile mobil cihaz kamerası üzerinden örüntü tanıma uygulaması	3				
12	E-Andaç ve Sosyal Medya: Aynı bölümde okuyan öğrencilerin öğrenim hayatları boyunca birlikte geçirdikleri zamanları paylaştıkları bir sosyal medya uygulaması ve bu paylaşımlardan mezuniyet sonrası otomatik andaç oluşturma	4				
13	Endüstriyel Alanda Kullanılan Test Cihazına Yönelik Otomasyon Yazılım Çalışması	4				
14	FPGA tabanlı dijital filtre tasarımı	2				
15	Görüntü işleme ile kayış sınıflandırması: Jeoloji mühendisliğinde kullanılan kayaçların görüntüleri					

Form Yanıtları 1 Sayfa 1