

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Yazılım Mühendisliği Projesi | CMPE 356 | Bahar | 02+02+00 | Seçmeli | 3 | 5 |
| Akademik Birim: | Bilgisayar Mühendisliği Bölümü | | | | | |
| Öğrenim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | Yok | | | | | |
| Öğrenim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | -- | | | | | |
| Dersin Amacı: | Bu ders, öğrencilere yazılım sistemi geliştirme süreci ve nesne odaklı teknoloji ile sistem gelişiminin temel ilkelerini sunarak öğrencilerin bir yazılım sistemini sıfırdan nasıl geliştirebileceklerini anlamalarını amaçlamaktadır. Ders, öğrencilere farklı yazılım süreç modelleri, yazılım gereksinimi mühendisliği, proje yönetimi, sistem analizi, tasarımı, uygulaması, doğrulaması, dokümantasyonu ve sunumunu yaptırır. | | | | | |
| Dersin İçeriği: | Bu ders, yazılım geliştirme süreci, gereksinimlerin ortaya çıkarılması ve analizi, belirleme, tasarım, uygulama, test ve gelişme konularını kapsar. Yazılım süreci, yazılım gereksinimleri, proje yönetimi, insan yönetimi, sistem modelleri, mimari tasarım, uygulama, doğrulama ve yazılım geliştirme için çeşitli kavramlar, teknikler ve araçlar gösterilir. Öğrenci grupları, bu derste öğrendikleri konuları gerçek hayat projesi geliştirerek uygularlar. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">1- Yazılım geliştirme süreç modellerini tanıma becerisi2- Yazılım sistemi analiz etme, tasarlama ve geliştirme becerisi.3- Yazılım testi yapma ve yazılım geliştirme proje dokümantasyonu hazırlama becerisi.4- Bir yazılım geliştirme ekibine katılma, web tabanlı bir otomasyon sistemi tasarlama ve uygulama, proje yönetimi adımlarını doğru sunum becerileriyle kullanabilme. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Proje Tabanlı Eğitim, Proje Raporu, Proje Sunumu, Proje Uygulaması. | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık | ÖÇ |
|-------|---|-------------------------------|------------|
| 1 | Yazılım Mühendisliğine Giriş | Ders kitabı bölüm 1. | 2 |
| 2 | Proje Yönetimi | Ders notları | 4 |
| 3 | Angular, React, Spring ve Spring Boot araçları. | Endüstri ortağının notları. | 1,3 |
| 4 | Yazılım Süreçleri | Ders kitabı bölüm 2. | 1 |
| 5 | Dönem Projeleri Faz-1 Sunumları | - | 1, 2, 3, 4 |
| 6 | Çevik Yazılım Geliştirme | Ders kitabı bölüm 3. | 2, 3 |
| 7 | Gereksinim Mühendisliği | Ders kitabı bölüm 4. | 3 |
| 8 | UML ile Modelleme | Yardımcı ders kitabı bölüm 2. | 2, 3 |
| 9 | Sistem Modelleme | Ders kitabı bölüm 5. | 2, 3 |
| 10 | Dönem Projeleri Faz-2 Sunumları | - | 1, 2, 3, 4 |
| 11 | Mimari Tasarım | Ders kitabı bölüm 6. | 2 |
| 12 | Tasarım ve Uygulama | Ders kitabı bölüm 7. | 2, 3 |
| 13 | Yazılımda Test ve Bakım | Ders kitabı bölüm 8 ve 9. | 2, 3 |

| | | | | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| OC4 | | | | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek