



## Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Yazılım Mühendisliği	BLM3722	3	4	3	0	0

Önkoşullar	BLM2042 Sistem Analizi ve Tasarımı
------------	------------------------------------

Yarıyıl	Bahar
---------	-------

Dersin Dili	İngilizce, Türkçe
-------------	-------------------

Dersin Seviyesi	Lisans Seviyesi
-----------------	-----------------

Ders Kategorisi	Temel Meslek Dersleri
-----------------	-----------------------

Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze
----------------------	----------

Dersi Sunan Akademik Birim	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
----------------------------	--------------------------------

Dersin Koordinatörü	Yunus Emre Selçuk
---------------------	-------------------

Dersi Veren(ler)	Oya Kalipsiz, Yunus Emre Selçuk
------------------	---------------------------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Yüksek kalitede ve ekonomik yazılım geliştirme süreç ve yöntemlerinin öğretilmesi
--------------	---

Dersin İçeriği	Geleneksel Yazılım Geliştirme Süreç Modelleri; Çevik Yazılım Geliştirme Süreç Modelleri; Gereksinim Mühendisliği; Kullanım Senaryoları; UML Use-Case ve Etkinlik Şemaları; Yazılım Mimarisi; Yazılım Test Teknikleri; Yazılım Kalite Yönetimi; Yazılım Bakımı, Yazılımın Yeniden Kullanımı; Yazılım Konfigürasyon Yönetimi; Yazılım Proje Yönetimi; Yazılım Ölçümü; Yazılım Proje Maliyet Tahmin Yöntemleri; Yazılım Risk Yönetimi; Yazılım Süreci İyileştirme ve Yeterlilik Modelleri (CMMI)
----------------	---

Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok
-------------------------------	-----

### Ders Öğrenim Çıktıları

1	Öğrenciler klasik ve güncel yazılım geliştirme süreçlerini, her birinin karşılaştırmalı avantajları, dezavantajları ve uygulanabilecekleri durumları içerecek şekilde öğrenirler.
2	Öğrenciler yazılım geliştirme projeleri ile ilgili riskleri öğrenerek risk yönetimi yapabilme yeteneği kazanır.
3	Öğrenciler bir yazılım geliştirme ekibinin üyesi veya yöneticisi olarak görev yapabilmelerini sağlayacak ön bilgiyi kazanır.
4	Öğrenciler bir yazılım geliştirme projesinin tüm aşamalarında görev alabilme yeteneği kazanır.
5	Öğrenciler bir yazılım geliştirme projesinin teknik belgelendirmesini yapabilme yeteneği kazanır.

### Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Yazılım Mühendisliğine Giriş, Yazılım Geliştirme Süreç Modelleri (Geleneksel ve Çevik Süreçler)	
2	Yazılım Gereksinim Mühendisliği. Kullanım Senaryoları. UML Use-Case Şemaları	
3	Yazılım Mimarilerine Giriş	
4	Nesneye Yönelik Analiz ve Tasarım. UML Etkinlik Şemaları	

5	UML Modelleme ve Yazılım Geliştirme Araçları	
6	Laboratuvar Çalışması: Analiz odaklı UML Modelleme Araçları	
7	Yazılım Test Teknikleri	
8	Yazılım Kalite Yönetimi, Yazılım Yeniden Kullanımı, Yazılım Risk Yönetimi	
9	Yazılım Bakımı - Yeniden Kullanımı ve Konfigürasyon Yönetimi	
10	Yazılım Bakımı, Konfigürasyon Yönetimi, Yazılım Süreci İyileştirme, Yeterlilik Modeli (CMM)	
11	Laboratuvar Çalışması: Tasarım odaklı UML Modelleme Araçları	
12	Yazılım Proje Yönetimi (Yazılım Ölçümü ve Yazılım Proje Maliyet Tahmin Yöntemleri, Çevik Proje Yönetimi)	
13	Ara Sınav 2	
14	Dönem Projesi Sunumu	
15	Dönem Projesi Sunumu	

## Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuvar	2	10
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev		
Sunum/Jüri		
Projeler	1	15
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	2	35
Final	1	40
<b>Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı</b>		60
<b>Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı</b>		40
<b>TOPLAM</b>		100

## AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	13	3	39
Laboratuvar	2	3	6
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	2	26
Derse Özgü Staj			

Ödev			
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler	1	15	15
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	2	14	28
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	20	20
<b>Toplam İşyükü</b>			134
<b>Toplam İşyükü / 30(s)</b>			4.47
<b>AKTS Kredisi</b>			4

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----