

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
YAZILIM GELİŞTİRME ORTAM VE ARAÇLARI	BPR2160530	Güz Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Özkan SARI				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu ders yazılım mühendisliği kavram ve prensiplerini, yazılım süreçlerini, yazılım kalitesini, yazılım geliştirme yöntemlerini, sistem modelleme için UML kullanımını tanıtmayı hedefler.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Yazılım Geliştirme Kavramları ve Tümüleşik Geliştirme Ortamı Kullanımı,Konfigürasyon Yönetim Sistemlerine Giriş ve Git Kullanımı,Tasarım (UML) Diyagramları,Yazılım Geliştirme Süreç Adımları ve Modelleri,Yazılım Sınama Teknikleri ve Birim Testler,Yazılım sinama araçları,Gereksinim Mühendisliği,Yazılım proje yönetimi ve araçları,Nesneye Yönelik Tasarım ve Çözümleme,Tasarım modelleri,Tasarım modelleri araçları,Tasarım süreci ve ilkeleri,Yazılım kalitesi ve yazılım ölçütleri,Yazılım kalitesi araçları; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları	Öğretim Yöntemleri		Ölçme Yöntemleri		
Çeşitli dizayn prensiplerini tanımlar	10, 12, 13, 14, 16, 17, 2, 4, 5, 8, 9		A, D, E, F, G		
Yazılım geliştirme yaklaşımının önemini kavrar.	10, 12, 14, 2, 8		A, E, F		
Yazılım geliştirmenin temel kavram ve prensiplerini kavrar.	12, 14, 2, 6		A, E, F		
Yazılım geliştirme süreçlerini kavrar.	12, 14, 2, 6, 8		A, E, F		
Yazılım kalitesi kavramlarını ve tekniklerini tanımlar.	10, 12, 14, 2, 6, 8, 9		A, E, F		
Çeşitli yazılım geliştirme araçlarını ve tekniklerini bilir.	12, 14, 2, 6, 9		A, E, F		
UML kullanarak temel modelleme	12, 14, 2, 6, 8, 9		A, E, F		
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 12: Problem Çözme Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 17: Deney yapma Tekniği, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 4: Sorgulama Temelli Öğrenme Modeli, 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, D: Sözlü Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, G: Kısa Sınav				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Yazılım Geliştirme Kavramları ve Tümüleşik Geliştirme Ortamı Kullanımı				
2	Konfigürasyon Yönetim Sistemlerine Giriş ve Git Kullanımı				
3	Tasarım (UML) Diyagramları				
4	Yazılım Geliştirme Süreç Adımları ve Modelleri				
5	Yazılım Sınama Teknikleri ve Birim Testler				
6	Yazılım sinama araçları				
7	Gereksinim Mühendisliği				
8	Yazılım proje yönetimi ve araçları				
9	Nesneye Yönelik Tasarım ve Çözümleme				
10	Tasarım modelleri				
11	Tasarım modelleri araçları				
12	Tasarım süreci ve ilkeleri				
13	Yazılım kalitesi ve yazılım ölçütleri				
14	Yazılım kalitesi araçları				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar	