

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ	COE4149660	Güz Dönemi	3+2	4	8
Ön Koşul Dersleri	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA				
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	İngilizce				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. Mehmet Kemal ÖZDEMİR				
Dersi Verenler	Dr.Öğr.Üye. Muhsin Zahid UĞUR				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu ders yazılım sistemleri geliştirmeye yönelik bir mühendislik yaklaşımı sunar. Öğrenciler takımlar halinde bir yazılım ürünü geliştirirken uygunluk çalışması, gereksinim analizi, nesne yönelimli tasarım, uygulama, test etme ve müşteriye teslim aşamalarından geçerler. Derste ayrıca proje yönetimi ve risk analizi gibi ileri derecede konular da ele alınmaktadır.Ders sınıfta eğitim ve laboratuvar şeklinde işlenir. Sınıfta kavramlar ve esas prensipleri işleyeceğiz. Laboratuvarda ise derste ki kavramları uygulamaya yönelik araçları tanıtacağız.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Sistem Analizi ve Tasarımına Giriş ,Gereksinim Belirleme ,Proje Yönetimi ,İş Süreci ve Modelleme ,Yapısal Modelleme ,Davranışsal Modelleme ,Tasarım giriş,Tasarım Yöntemleri - I,Ara sınav,Tasarım Yöntemleri - II,Test stratejileri,Test Yöntemleri,Koruyucu Aktiviteler,İleri derecede konular ,Proje Son Sunumu; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri		Ölçme Yöntemleri		
1.Yazılım geliştirme sürecini anlayacak <input type="checkbox"/>	1, 13, 2		A, C, D		
2. Mevcut yazılım yaşam döngüsü modellerinin avantaj ve dezavantajlarını anlayacak <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1, 13, 2		A, C, D		
3. Yazılım projelerini planlama, analiz etme, tasarlama ve yönetmeye yönelik en iyi yöntemleri kullanacak <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1, 13, 2		A, C, D		
4. Kaliteli bireylerin başarılı projeler için önemli gerekliliklerden biri olduğunu anlayacak <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1, 13, 2		A, C, D		
5. Bir grup projesinde nasıl çalışılacağını öğrenecek <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1, 13, 2		A, C, D		
Öğretim Yöntemleri	1: Anlatım, 13: Deney / Laboratuvar, 2: Soru - Cevap				
Ölçme Yöntemleri	A: Yazılı sınav, C: Ödev, D: Proje / Tasarım				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Sistem Analizi ve Tasarımına Giriş <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 1			
2	Proje Yönetimi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 2			
3	Gereksinim Belirleme <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 3			
4	İş Süreci ve Modelleme <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 4 <input type="checkbox"/>			
5	Yapısal Modelleme <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 5			
6	Davranışsal Modelleme <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 6			
7	Tasarım giriş	Ders kitabı Bölüm 7			
8	Tasarım Yöntemleri - I	Ders kitabı Bölüm 8			
9	Ara sınav	Ders kitabı 1 ile 8. Bölüm arası			
10	Tasarım Yöntemleri - II	Ders kitabı Bölüm 9			
11	Test stratejileri	Ders kitabı Bölüm 10			
11	Test Yöntemleri	Ders kitabı Bölüm 11			
12	Koruyucu Aktiviteler	Ders kitabı Bölüm 12			
13	İleri derecede konular <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ders kitabı Bölüm 13			
14	Proje Son Sunumu	Sunum			
Kaynaklar					
Software Engineering: A practitioner's Approach by Roger S. Pressman and Bruce Maxim, 8th edition, Mc Graw Hill, 2015 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					