

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Yazılım Geliştirmede Çevik Yöntemler		6	3+0	3	4
Ön koşul Dersler	Yok				
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Veren					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu dersin amacı her bir çevik geliştirme yöntemi hakkında temel prensipleri ve uygulamaları öğretmektir. Başta Scrum ve Uç programlama (XP) olmak üzere çeşitli çevik yöntemler anlatılacaktır.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenci; <ol style="list-style-type: none"> 1- Yazılım geliştirmede çevik yöntemlerin önemini tanıma, 2- Farklı çevik yöntemleri karşılaştırma, 3- Çevik yöntemlerin belli bir projeye uygunluğunu belirleme, 4- Bir projenin çevik prensipleri ne derece izlediğinin ölçülmesi ve uygun durumlarda projenin daha çevik hale gelebilmesine yardım etme, 5- Proje ekibi ile müşteri arasındaki ilişkiyi ve her iki tarafın sorumluluklarını anlama, becerilerini kazanır. 				
Dersin İçeriği	Çevik yöntemlere giriş, eXtreme programlama (XP), Lean, Scrum, Crystal, Feature-driven Development (FDD), Kanban, dinamik sistemler geliştirme yöntemi (DSDM), çevik yazılım yöntemlerinde mimari ve tasarım konuları.				
Haftalar	Konular				
1	Çevik Geliştirme Yöntemlerine Giriş				
2	Çevik Geliştirme Yöntemlerine Giriş				
3	eXtreme Programlama (XP)				
4	eXtreme Programlama (XP)				
5	Scrum – Giriş, Keşik ve Planlama				
6	Scrum – Giriş, Keşik ve Planlama				
7	Crystal Yöntemler				
8	Açık ve Çevik Birleşik Süreç				
9	Açık ve Çevik Birleşik Süreç				
10	Teste Dayalı Geliştirme				
11	Özellğe Dayalı Geliştirme ve and Kanban				
12	Özellğe Dayalı Geliştirme ve and Kanban				
13	Cıllz Geliştirmede Mimari ve Tasarım Konuları				
14	Dinamik Sistemler Geliştirme Yöntemi (DSDM)				
Genel Yeterlilikler					
1- Yazılım geliştirmede çevik yöntem kullanmanın önemini bilir.					
2- Bir proje geliştirirken ihtiyaç duyacağı çevik yöntemi belirleyebilir.					
Kaynaklar					
Highsmith, J. A., & Highsmith, J. (2002). <i>Agile software development ecosystems</i> . Addison-Wesley Professional.					
Shore, J., & Warden, S. (2021). <i>The art of agile development</i> . " O'Reilly Media, Inc."					
Cohn, M. (2010). <i>Succeeding with agile: software development using Scrum</i> . Pearson Education.					
Değerlendirme Sistemi					
Dönem başında ders izlençe formunda ilan edilir.					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
ÖK1	1	2	2								
ÖK2	2	2	2								
ÖK3	2	2	2			3					
ÖK4	3	3	2			3				2	
ÖK5	2	2	2			3	2			3	
ÖK: Öğrenme Çıktıları PÇ: Program Çıktıları											
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük		2 Düşük		3 Orta			4 Yüksek		5 Çok Yüksek	
Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Yazılım Geliştirmede Çevik Yöntemler	2	2	2			3	2			3	