

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Yazılım Mühendisliği	504533	V	3+0	3	4
<b>Ön koşul Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Verenler</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Yazılım projelerinin gerçekleştirilme evrelerini öğretmek ve ders kapsamında yapılacak proje ile proje hazırlama deneyimi kazandırmaktadır				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<p><b>Bu dersin sonunda öğrenci;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yazılım tasarım sürecini anlayabilme ve yazılım gerçekleştirim için temel kuralları uygulama becerisi edinir.</li> <li>2. Yazılım geliştirme süreçlerini anlayabilir.</li> <li>3. Başarılı projelerin ortak yönlerini öğrenebilme ve örnekleyebilme, bir grup projesi içerisinde çalışmayı öğrenir.</li> <li>4. Bilişim teknolojilerinin yönetim, denetim, gelişim ve güvenliği/güvenilirliği hakkında bilgi sahibi olur.</li> </ol>				
<b>Dersin İçeriği</b>	Yazılım Mühendisliği, Yazılım Geliştirme, Yazılım Proje Yönetimi				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	Bilgisayar Yazılımının Gelişimi ve Yazılım Mühendisliğinin Tanımı				
2	Yazılım Bileşenleri ve Uygulamaları				
3	Yazılım Geliştirme Aşamaları				
4	Proje Yönetimi. Risk Yönetimi. Yazılımı Ölçülmesi				
5	Yazılımın Gereksinimleri. Gereksinim Türleri. Gereksinimlerin Tanımlanması				
6	Yazılımın Tasarımı. Tasarım İlkeleri				
7	Ara Sınav				
8	Yazılımın Maliyetinin Değerlendirilmesi				
9	Mimari Tasarım				
10	Kullanıcı Ara Yüzü Tasarım				
11	Doğrulama ve Geçerlilik				
12	Doğrulama ve Geçerlilik				
13	Deneme				
14	İnsan Kaynakları Yönetimi				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
Mühendislik problemlerinin çözümüne yönelik kaynak tarama, veri toplama, deney tasarlama, deney yapma, sonuçları analiz etme, yorumlama ve uygulamaya aktarma becerisine sahiptir.					
Problem çözümü sonucunda ortaya çıkacak sistemi, süreci veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama ve bu amaçla modern yöntemleri uygulama becerisine sahiptir					
<b>Kaynaklar</b>					
Wesley, A., <i>Software Engineering by Ian Sommerville</i> , 6th Edition.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
<b>Ara sınav: % 40</b>					
<b>Final: % 60</b>					
<b>Bütünleme:</b>					

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

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Yazılım Mühendisliği	3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5