

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Yazılım Geliştirmede Çevik Yöntemler		6	3+0	3	4
<b>Ön koşul Dersler</b>	Yok				
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Verenler</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	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.				
<b>Dersin İçeriği</b>	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.				
<b>Dersin Öğrenme Kazanımları</b>	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yazılım geliştirmede çevik yöntemlerin önemini tanıma,</li> <li>2. Farklı çevik yöntemleri karşılaştırma,</li> <li>3. Çevik yöntemlerin belli bir projeye uygunluğunu belirleme,</li> <li>4. Bir projenin çevik prensipleri ne derece izlediğinin ölçülmesi ve uygun durumlarda projenin daha çevik hale gelebilmesine yardım etme,</li> <li>5. Proje ekibi ile müşteri arasındaki ilişkiyi ve her iki tarafın sorumluluklarını anlama,</li> </ol> <p>Becerisi kazanırlar.</p>				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
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)				
15	Kuruluş Çevikliği, Takım Dinamiği ve İşbirliği				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
Verilen herhangi bir yazılım mühendisliği teknik kavramı konularında araştırma ve öğrenmeyi en doğru şekilde yapabilmek.					
<b>Kaynaklar</b>					
Agile Software Development Ecosystems by Jim Highsmith, Addison-Wesley 2002, ISBN 0201760436 The Art of Agile Development" by James Shore and Shane Warden, O'Reilly Media; 1 edition (November 2, 2007)- ISBN-10: 0596527675 Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum" by Mike Cohn, Addison-Wesley Professional; 1 edition (November 5, 2009), ISBN-10: 0321579364					

**Değerlendirme Sistemi**

Ara Sınav, Kısa Sınav, Yarıyıl Sonu Sınavı ve Değerlendirmelerin yapılacağı tarih, gün ve saatler daha sonra Fakülte Yönetim Kurulunun alacağı karara göre açıklanacaktır.

<b>PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU</b>											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
ÖK1	4	3	3	5	4	4	4	5	5	4	4
ÖK2	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4
ÖK3	4	4	3	4	5	3	3	3	3	3	3
ÖK4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
ÖK5	4	3	3	5	5	3	3	3	4	3	3
<b>ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları</b>											
<b>Katkı Düzeyi</b>	<b>1 Çok Düşük</b>		<b>2 Düşük</b>		<b>3 Orta</b>		<b>4 Yüksek</b>		<b>5 Çok Yüksek</b>		

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
<b>Yazılım Geliştirmede Çevik Yöntemler</b>	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3

