

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Yazılım Mühendisliğine Giriş		1	3+0	3	6
Ön koşul Dersler	Yok				
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu dersin amacı, yazılım mühendisliğinin prensipleri hakkında temel bilgileri vermektir. Derste, bilgisayar yazılımı ve türlerini, yazılım mühendisliği disiplini ile ilgili temel kavramları, çeşitli yazılım süreç modellerini, aşamalı yazılım geliştirme yaklaşımını, faaliyetlerini, kullanılan araç ve teknikleri, yazılım proje, konfigürasyon ve kalite yönetimini tanıtarak öğrencinin yazılım geliştirme hakkında genel bir bilgi sahibi olması amaçlanmaktadır.				
Dersin İçeriği	Bilgisayar yazılımı ve çeşitleri, yazılım mühendisliği disiplini ve temel kavramları, yazılım süreç modelleri, gereksinim mühendisliği kavramları, sistem modellemesi, mimari tasarım, tasarım ve uygulama, yazılım testi, yazılım evrimi ve bakımı, proje yönetimi, kalite ve konfigürasyon yönetimi.				
Dersin Öğrenme Kazanımları	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mühendislik, yazılım, bilgisayar ve sistem mühendisliği kavramlarını açıklayabilecektir. 2. Yazılımda süreç kavramını tanımlayabilecek, çeşitli yazılım süreç modellerini öğrenebilecek ve karşılaştırabilecektir. 3. Yazılım geliştirme aşamalarını kavrayabilecektir. 4. Yazılım proje, konfigürasyon ve kalite yönetiminin temellerini anlayabilecektir. 5. Yazılım geliştirme aşamalı yaklaşımının çeşitli faaliyetlerinde kullanılan araç ve tekniklerini tanıyacak ve kullanabilecektir. 				
Haftalar	Konular				
1	Bilgisayar Yazılım ve Türleri				
2	Yazılım Mühendisliği Disiplini ve Temel Kavramlar				
3	Proje Yönetimi ve Planlaması				
4	Yazılım süreçleri				
5	Yazılım Gereksinimleri				
6	Yazılım Gereksinim Mühendisliği Kavramları				
7	Sistem Modelleme				
8	Yazılım Tasarımı				
9	Yazılım Tasarımı – Üst Düzey				
10	Yazılım Geliştirme				
11	Çevik Yazılım Geliştirme				
12	Süreç Modelleri				
13	Yazılım Sınama, Metrikler				
14	Yazılımın İnşası ve Bakımı				
15	Yazılımın Evrimi				
Genel Yeterlilikler					
Verilen herhangi bir yazılım mühendisliği teknik kavramı konularında araştırma ve öğrenmeyi en doğru şekilde yapabilmek.					
Kaynaklar					

R. Stevens, "Beginning Software Engineering", John-Wiley, 2015, ISBN: 9781118969144
Sommerville, Software Engineering, 10e, Pearson, 2016. ISBN 9781292096131
Fowler, UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language, 3/e, Addison-Wesley, 2004,
ISBN-13: 978-0321193681.
Larman, Applying UML and Patterns: An Introduction to ObjectOriented Analysis and Design and Iterative
Development, 3/e, Pearson, 2005, ISBN-13: 978-0131489066.

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.

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
ÖK1	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4
ÖK2	5	4	4	4	4	3	3	3	5	4	5
ÖK3	5	5	5	4	5	3	3	3	3	3	3
ÖK4	5	5	5	3	5	4	3	3	3	3	3
ÖK5	5	5	5	4	5	3	3	3	3	3	3
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

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Yazılım Mühendisliğine Giriş	5	5	5	4	5	3	4	4	3	4	3

