İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
IT 515	Çevik Sistem Tasarımı	1	4	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	İngilizce
Türü	Zorunlu
Dersin Düzeyi	Yüksek Lisans
Dersin Amacı	Bu derste öğrencilere çevik yazılım geliştirme ve çevik proje yönetimi konuları tanıtılmaktadır. Böylece öğrenciler, iş hayatlarında ve akademik kariyerleri boyunca, içinde bulunacakları projelerin etkin yürütülmesi için gerekli bilgi ve becerileri kazanacaklardır. Öğrencilerin çevik yönetim temelleri, bir problemin tasarımını yapma, kullanıcı hikayeleri çıkarma, tasarım döngülerini planlama, tasarım döngülerini test etme, çevik takımları yönetme, çevik takımlar içinde karar verme ve çevik yazılım geliştirmede test konu başlıklarında bilgi ve beceri kazanmaları amaçlanmıştır.
İçerik	1. Yazılım mühendisliği, tasarımı ve çevik ürün geliştirme metodolojisine giriş 2. Yazılım ister analizi 3. Nesneye yönelik modelleme, tasarım kavramı (wireframing, mockups, prototypes, responsive design) 4. Nesneye yönelik modelleme, teknik tasarım (UML) 5. Tasarım uygulamaları 6. Sistem tasarımı prensipleri (Ölçeklenebilirlik, yatay ve dikey mimariler) 7. Vize sınavı 8. Sistem tasarımı prensipleri (Veritabanı seçimleri, mimarileri ve gerçek hayat örnekleri) 9. Sistem tasarımı prensipleri (Ön bellek mimarileri, yedekleme ve gerçek hayat örnekleri) 10. Çevik yazılım geliştirme yaklaşımları 11. Öğrenci sunumları
Kaynaklar	1. Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process, Kenneth S. Rubin, Addison Wesley, 2012. 2. Information Technology Project Management, Jack T. Marchewka, Wiley, 2016. 3. Learning Agile: Understanding Scrum, XP, Lean, and Kanban, Andrew Stellman, Jennifer Greene, O'Reilly Media, 2013.

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Yazılım mühendisliği, tasarımı ve çevik ürün geliştirme metodolojisine giriş
2	Yazılım ister analizi
3	Nesneye yönelik modelleme, tasarım kavramı (wireframing, mockups, prototypes, responsive design)
4	Nesneye yönelik modelleme, tasarım prensipleri
5	UML ve uygulamaları
6	Yazılım mimarisi çeşitleri
7	Vize sınavı
8	Çevik yazılım geliştirme yaklaşımları, Düşünce Odaklı Tasarım
9	Yazılım kalite yönetimi
10	Yazılım testi ve teknikleri
11	Öğrenci sunumları