



YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ DIŞA AÇIK DERSLER KOORDİNATÖRLÜĞÜ

Okul/Fakülte: MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

Bölüm/Program: BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ - TÜRKÇE

Ders Dili:	Türkçe	Ders Kodu:	BLG411
Ders Türkçe İsmi:	YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ		
Ders İngilizce İsmi:	SOFTWARE ENGINEERING		
Dersi Verecek:	Öğrt. Gör Kezban ALPAN		
Dersin Türü:	ZORUNLU	Dersin Seviyesi:	LİSANS
Yıl	4	Semester	7
Ders Kredisi:	3	AKTS Kredisi:	6
Teori(saat/hafta):	4,00	Uygulama(saat/hafta):	0,00
		Laboratuvar(saat/hafta):	0,00

Dersin İçeriği: Temelden başlayarak, öğrencilerin yazılım mühendisliği disiplini öğrenmesi.

Öğrenme Kazanımları: İlgili kavramları/kuramları anlayabilecek
İlgili kavram/kuramların geçerliliğini tartışabilecek
İlgili kavram/kuramların, gerçek hayattaki muhtemel uygulamalarını tartışabilecek ve öneriler sunabilecek
İlgili kavram/kuramları gerçek hayata/verilen diğer durumlara/vakalara uygulayabilecek
İlgili kavram/kuramların gerçek hayatta var olan uygulamalarını eleştirel olarak analiz edebilecek
Farklı kavram ve kuramları kendi özgün yaklaşımlarını yaratılmak için sentezleyebilecek
İlgili kavramlarla ilgili özgün bir yaklaşım geliştirebilecek
Sunum(lara)a hazırlık
Verilen ölçütlere göre kendi çalışmalarını değerlendirebilecek
Verilen ölçütlere göre arkadaşlarının çalışmalarını değerlendirebilecek
Yeni yaklaşım geliştirebilecek/yaratabilecek
Verilen parametreler çerçevesinde yeni bir ürün geliştirebilecek/yaratabilecek
Verilen çalışmayı bağımsızca yürütebilecek
Verilen bir çalışma üzerinde grup halinde çalışabilecek
İlgili kavramları sayabilecek ve açıklayabilecek
Öğrenmenin değerini takdir edecek
Hedeflenen becerileri geliştirebilecek

Dersin Amaçları: Belirlenen kavram(ları) açıklamak/anlatmak
İlgili kavram(lar)la alakalı farkındalık yaratmak ve bunu geliştirmek.
Belirlenen kavram(lar)ın geçerliliğini tartışmak.
Seçilen/belirlenen becerileri geliştirmek
Seçilen konuların derinlemesine/detaylı bir şekilde incelemek
Belirlenen kavram/kuram/konularla ilgili öğrencilerin var olan bilgilerini geliştirmek
Seçilen kavramlar bağlamında öğrencilerin fikirlerini/bilgilerini/kavrayışlarını geliştirmek
Belirlenen kavram/kuram/konularla ilgili öğrencilerle var olan bilgilerini yenilemek
Yeniliği teşvik etmek
Eleştirel düşüncüyü geliştirmek

Öğrenci İş Yüğü:

	Ders saatleri Ara sınav Ara sınava hazırlık Final sınavı Final sınavına hazırlık Proje(ler)/makale(ler) için araştırma Proje yazımı Grup çalışması Sınıf içi tartışma(lar)
AKTS Formülü:	
Kaynaklar:	Sarıdoğan, E. (2008). Yazılım mühendisliği: profesyonel yazılım geliştirmeyi öğrenmek isteyenler için. Papatya Yayıncılık.
Değerlendirme:	Ara Sınav- %30 Final Sınavı - %40 Proje - %30
İşe Yerleştirme(Staj):	
Ön Koşul Ders Kodları:	BLG312
1. Hafta (19 – 23 Eylül)	Bilgisayar Yazılımı Tarihçesi
2. Hafta (26 – 30 Eylül)	Yazılım Mühendisliği Disiplini Tanımı
3. Hafta (3 – 7 Ekim)	Bilgi Sistemleri ve Sınıflaması
4. Hafta (10 – 14 Ekim)	Bilgisayar Sistemi Mühendisliği
5. Hafta (17 – 21 Ekim)	Yazılım Mühendisliği
6. Hafta (24 – 28 Ekim)	Yazılım İsterleri Çözümlemesi
7. Hafta (31 - 4 Kasım)	Yazılım Tasarımı
8. Hafta (7 - 11 Kasım)	Ara Sınav
9. Hafta (14 – 18 Kasım)	Mantıksal Tasarım ve Fiziksel Tasarım
10. Hafta (21 – 25 Kasım)	Yazılımın Gerçekleştirilmesi
11. Hafta (28 - 2 Aralık)	Yazılım Testi
12. Hafta (5 – 9 Aralık)	Yazılım Bakımı
13. Hafta (12 -16 Aralık)	Nitelik Güvence
14. Hafta (19 - 23 Aralık)	Vaka Analizi Çalışması
15. Hafta (24 – 30 Aralık)	FİNAL SINAVLARI HAFTASI
16. Hafta	
17. Hafta	
18. Hafta	
19. Hafta	
20. Hafta	
21. Hafta	
22. Hafta	
23. Hafta	
24. Hafta	
25. Hafta	
26. Hafta	
27. Hafta	
28. Hafta	
