



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilişimde Proje Yönetimi	BM5006		3 + 0	7,5	Seçmeli
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - YL - Lisansüstü (Yüz yüze)				
Amaç	Temel Yazılım Proje Yönetimi konularını öğretmek ve Proje geliştirme, proje yönetme sürecinin öğretilmesi ve ilgili becerilerin kazandırılması				
Ders İçeriği	Yazılım proje fizibilitesi, planlanması , yürütülmesi, izleme ve kontrolü, sonlandırılması. Yazılım süreç modelleri, yazılım takvim, bütçe planlaması				
Ders Kaynakları	Cadle J., Yeates D. (2008). Project Management for Information Systems, 5th Edition, Pearson Education Limited, England.				

Hafta	Konu
1	Dersin Tanıtımı ve Amaçlarının Sunulması, Proje Yönetimi, Bilgi Sistemleri Proje Yönetimi İle İlgili Temel Kavramlar ve Tanımlamalar
2	Temel Kavramlar
3	Yazılım Geliştirme Modelleri
4	Yazılım Geliştirme Modelleri
5	Proje Yönetimine Genel Bakış
6	Projenin Başlatılması
7	Projenin Planlanması
8	Projenin Planlanması
9	Proje Bütçesinin Oluşturulması, Risk Yönetimi Planlama
10	Projenin Yürütülmesi, Değişiklik Taleplerinin Uygulanması, Proje Ekibinin Kurulması
11	Proje İzleme Ve Kontrol
12	Proje Sonlandırma
13	Ödev Sunumları
14	Ödev Sunumları

Program Çıktıları

1	Bilgisayar Mühendisliği Programı mezunları, matematik, fen ve mühendislik bilimleri alanında yeterli bilgiye sahip ve işiyle ilgili gerekli olan problem çözme yeteneği, mesleki ve yaşam boyu eğitimi takip becerisine sahiptir.
2	Bilgisayar Mühendisliği Programı mezunları ilgili mühendisliğin en az bir alanında yoğunlaşmalıdır. İlgili alanları uygulamalı yazılım, donanım ve ağ yapılarını içerebilir.
3	Mühendislik uygulamaları için gerekli olan modern teknik ve araçları seçme ve kullanma, bilişim teknolojilerini etkin kullanma becerisine sahiptir.
4	Bireysel çalışma becerisi, disiplin içi ve disiplinler arası takım çalışmasına yatkınlığı vardır.
5	Mühendislik problemlerinin formüle etmek ve bir sistemi tasarlamak veya bileşenden istenen gereksinimleri karşılama yeteneğine sahiptir.
6	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve mesleki bilgileri sürekli güncel tutma becerisine sahiptir.
7	Bilgiye ulaşabilmek için kitap, makale, internet vb. tüm gerekli kaynakları kullanabilme becerisine sahiptir.
8	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisine sahiptir.
9	Bilgisayar Mühendisliği uygulamalarında sürdürülebilirliği sağlama becerisi, girişimcilik, yaratıcılık ve yenilikçilik bilincinin gelişmesi, bireysel, toplumsal, ekonomik, teknolojik gereksinimler için çevreyle uyumlu çözüm yaratabilme becerisine sahiptir.
10	Mühendislik çözümlerinin ve uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlardaki etkilerinin bilincindedir; girişimcilik ve yenilikçilik konularının farkındadır ve çağın sorunları hakkında bilgi sahibidir.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10
Bilişim Sistemleri Proje Yönetimi ile ilgili temel kavramlar hakkında bilgi ve kavrama düzeyindeki bilgi ve becerilere sahip olmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilişim Sistemleri Projelerinde başarısızlık nedenlerini ve kritik başarı faktörlerini açıklamak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yazılım süreç modellerini bilmek, projelere uygulayabilmek.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilişim Sistemleri Proje Yönetimi sürecinde yönetimsel bilgiler ile teknik detayları bütünleştirebilmek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Projelerde risk analizi yapabilmek, takvim, bütçe oluşturabilmek.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilişim Sistemleri Proje Yönetimi ile ilgili temel kavramlar hakkında bilgi ve kavrama düzeyindeki bilgi ve becerilere sahip olmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilişim Sistemleri Projelerinde başarısızlık nedenlerini ve kritik başarı faktörlerini açıklamak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yazılım süreç modellerini bilmek, projelere uygulayabilmek.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilişim Sistemleri Proje Yönetimi sürecinde yönetimsel bilgiler ile teknik detayları bütünleştirebilmek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Projelerde risk analizi yapabilmek, takvim, bütçe oluşturabilmek.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-