



BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ
2022 – 2023 EĞİTİM YILI BAHAR DÖNEMİ
BMB2014 PYTHON PROGRAMLAMAYA GİRİŞ
PROJE ÖNERİ FORMU

Grup Numarası: 16

A. Genel Bilgiler

İsim	Numarası
Sude KARGI	032090104
Mhd Adnan DASOUKI	031990138
Sami NECCAR	032090089
Ali ABBAS	032090118
Sami Cihan AKSU	031990102

Projenin Başlığı: e-Randevu Sistemi

B. Özet

Projemiz, öğrencilerin kolaylıkla hocalarına randevu talep edebilmelerini ve hocaların randevu taleplerini yönetebilmelerini sağlar. Bu sistem, geleneksel randevu yönetimlerine göre daha hızlı, daha kullanıcı dostu ve daha esnek bir yaklaşım sunar. E-randevu sistemi, öğrenci ve hocaların zamanlarını daha iyi yönetmelerine yardımcı olur ve randevu sürecinin daha verimli hale gelmesini sağlar. Ayrıca, sistemin belirli verileri toplaması ve analiz etmesi, eğitim kurumlarına faydalı bilgiler sağlayabilir ve karar verme süreçlerine yardımcı olabilir.

1. ÖZGÜN DEĞER

1.1. Konunun Önemi, Araştırma Önerisinin Özgün Değeri ve Araştırma Sorusu/Hipotezi

Projemizin birçok faydası bulunmaktadır. Öncelikle E-randevu sistemi sayesinde, öğrencilerin ve hocaların birbirleriyle randevu almak için fiziksel olarak bir araya gelmelerine gerek kalmadan, zaman tasarrufu sağlar. Öğrenciler ve hocalar, kolayca randevu alabilir ve herhangi bir zamanda görüşme yapmak için uygun bir tarih ve saat belirleyebilirler.

E-randevu sistemi sayesinde, hocaların ve öğrencilerin kolayca randevu alabilmelerine ve randevularını yönetmelerine olanak tanır. Bu, öğrencilerin ve hocaların daha rahat ve verimli bir çalışma ortamı sağlayarak daha iyi performans göstermelerine yardımcı olabilir.

E-randevu sistemi sayesinde, öğrencilerin ve hocaların randevu geçmişlerini takip etmelerine ve randevu verilerini kaydetmelerine olanak tanır. Bu veriler, öğrenci performansını takip etmek, ders planlaması yapmak ve diğer stratejik kararlar vermek için kullanılabilir.

E-randevu sistemi sayesinde, öğrencilerin ve hocaların iletişim kurmalarını kolaylaştırır. Öğrenciler, hocalarıyla randevu alırken, ayrıca e-posta veya mesaj yoluyla iletişim kurabilirler. Bu iletişim, öğrencilerin ve hocaların daha iyi bir işbirliği yapmalarını sağlayabilir.

E-randevu sistemi sayesinde, öğrencilerin ve hocaların daha esnek bir çalışma ortamı sağlar. Öğrenciler ve hocalar, randevuları için ofiste olmalarına gerek

kalmadan, kendi çalışma alanlarından randevularını yönetebilirler. Bu, daha verimli bir çalışma ortamı sağlayabilir.

Bu nedenlerden dolayı, hocalar ve öğrenciler için yapılmış bir e-randevu sistemi, birçok önemli fayda sağlayarak, daha iyi bir çalışma ortamı ve iletişim imkanı sunar.

Araştırma Hipotezi: Hocalar ve öğrenciler için yapılmış bir e-randevu sistemi, geleneksel randevu yöntemlerine göre daha etkili bir iletişim aracıdır ve öğrenciler ve hocalar tarafından sıklıkla kullanılır.

Bu araştırma önerisi, e-randevu sistemlerinin kullanımının yaygınlaşması ve hocalar ve öğrenciler arasındaki iletişimin geliştirilmesi için önemli bir adım olabilir. Araştırma sonuçları, e-randevu sistemlerinin etkililiğini ve kullanım sıklığını göstererek, hocaların ve öğrencilerin e-randevu sistemlerine daha fazla yatırım yapmalarına teşvik edebilir. Ayrıca, araştırma sonuçları, e-randevu sistemlerinin kullanımının artırılması için stratejiler geliştirmek için de kullanılabilir.

1.2. Amaç ve Hedefler

Hocalar ve öğrenciler için yapılmış bir e-randevu sisteminin amacı, hocalar ve öğrenciler arasındaki iletişimi kolaylaştırmak ve randevu planlama sürecini daha verimli hale getirmektir. Hedefleri ise şu şekilde tasarlanabilir: kolay ve hızlı randevu planlama, randevu takvimi yönetimi, iletişim kolaylığı, verimlilik artışı (E-randevu sistemi, randevu planlama sürecini daha verimli hale getirerek, hem hocaların hem de öğrencilerin zamanını daha iyi kullanmalarına yardımcı olur.), geri bildirim alımı (E-randevu sistemi, hocaların ve öğrencilerin randevu süreci hakkında geri bildirimlerini alır. Bu geri bildirimler, sistemin daha da geliştirilmesine yardımcı olabilir.)

2. YÖNTEM

Bu sistemi geliştirirken öncelikle gereksinim analizi yapılmalıdır. Hocalar ve öğrencilerin randevu sürecinde ihtiyaç duyacakları özelliklerin ve işlevlerin analizi yapılmalıdır. Bu, sistem gereksinimlerinin belirlenmesine yardımcı olacaktır. Gereksinimlerin belirlenmesinden sonra, sistemin prototipi oluşturulabilir. Bu, sistemin tasarımının ve işlevselliğinin test edilmesine ve geri bildirim alınmasına olanak tanır. Prototipin test edilmesinden sonra, e-randevu sistemi için yazılım geliştirme süreci başlatılabilir. Bu süreç, belirlenen gereksinimleri karşılayacak bir sistem geliştirmek için yazılım mühendisliği yöntemleri kullanarak gerçekleştirilir. Yazılım geliştirme sürecinden sonra, e-randevu sistemi için sistem testleri yapılmalıdır. Bu testler, sistemin işlevselliği, performansı ve güvenirliliği hakkında bilgi sağlar. Sistem testleri tamamlandıktan sonra, e-randevu sistemi hocalar ve öğrenciler tarafından kullanılabilir hale getirilir ve kullanıcı testleri yapılabilir. Bu testler, sistemin kullanıcı dostu olup olmadığını ve kullanıcıların ihtiyaçlarını karşıladığını gösterir. E-randevu sistemi kullanıldıktan sonra, hocalar ve öğrencilerden geri bildirim toplanmalıdır. Bu geri bildirimler, sistemin geliştirilmesine ve iyileştirilmesine yardımcı olabilir.

3. PROJE YÖNETİMİ

3.1. İş - Zaman Çizelgesi

İŞ – ZAMAN ÇİZELGESİ			
İş Paketinin Adı	Sorumlu Kişiler	Zaman Aralığı	Projeye Katkısı
Araştırma	Mhd Adnan Dasouki, Sami Neccar		15%
Rapor	Sude Kargı	13.05.2023	15%
Tasarım ve kodlama	Mhd Adnan Dasouki		60%
Sunum	Sami Cihan Aksu		10%

3.2. Risk Yönetimi

RİSK YÖNETİMİ TABLOSU	
En Önemli Riskler	Risk Yönetimi (B Planı)
Süre yetmemesi	Tamamlanması için projeden bazı şeyler çıkarılacak
Ders dışı bilgi ihtiyacı	Projeyi bitirmek için alternatif yollar bulmak

4. YAYGIN ETKİ

PROJE ÖNERİSİNDEN BEKLENEN YAYGIN ETKİ TABLOSU	
Yaygın Etki Türleri	Beklenen Çıktı, Sonuç, Etkiler
Bilimsel/Akademik	Düzenli bir akademik yaşam ve sağlıklı iletişim
Ekonomik/Ticari/Sosyal	Zaman kazanımı
Yeni Projeler Oluşturma	Bilgi alışverişleri sayesinde yeni projelere kapı aralama olasılığı

6. KAYNAKLAR

1. YouTube
2. GitHub
3. W3Schools
4. Google