

BÖLÜM 1: PROJE YÖNETİMİ (PROJECT MANAGEMENT)

(Kaynak: Chapter 3)

1.1. Proje Başlatma (Project Initiation)

Projeler üç ana tetikleyici ile başlar¹¹¹¹:

- **Organizasyondaki Sorunlar (Problems):** Hatalar, gecikmeler, verimsizlik.
- **Fırsatlar (Opportunities):** Süreçleri iyileştirme veya pazar payını artırma şansı.
- **Yönergeler (Directives):** Yasal zorunluluklar veya yönetim emirleri.

Problem Tanımı (Problem Definition): Analist durumu şu başlıklarla netleştirir²:

- **Problem Statement:** Sorunun bir/iki paragraflık özeti.
- **Issues:** Sorunun bağımsız parçaları.
- **Objectives:** Her bir sorunu çözmek için hedefler.
- **Requirements:** Sistemin yapması gerekenler ve kısıtlamalar.

1.2. Fizibilite Analizi (Determining Feasibility)

Projenin yapılabilitiği üç temel saç ayağına dayanır³:

1. **Operasyonel Fizibilite (Operational):** Sistem kurulduğunda gerçekten kullanılacak mı? Organizasyon kültürüne uygun mu?⁴⁴⁴⁴.
2. **Teknik Fizibilite (Technical):** Mevcut teknolojiye eklenebilir mi? Piyasada gerekli teknoloji var mı?⁵⁵⁵⁵.
3. **Ekonomik Fizibilite (Economic):** Yatırımın getirisi maliyeti karşılıyor mu? (Cost-Benefit Analysis)⁶⁶⁶⁶.

1.3. Donanım ve Yazılım Edinimi (Acquisition)

Yazılım ihtiyacını karşılamak için üç ana strateji vardır⁷:

- **Custom Software (Özel Yazılım):** Şirket içinde (in-house) geliştirilir. İhtiyaca tam uyar ama pahalıdır⁸.
- **COTS (Commercial Off-The-Shelf):** Hazır paket program satın alınır. Güvenilirdir ancak özelleştirme imkanı sınırlıdır⁹⁹⁹⁹.
- **SaaS (Software as a Service):** Bulut tabanlı kiralama modelidir. IT personeli gerektirmez, bakım sağlayıcıya aittir ancak veri güvenliği riski olabilir¹⁰¹⁰¹⁰¹⁰¹⁰¹⁰¹⁰¹⁰¹⁰.
 - **Not:** BYOD (Bring Your Own Device) çalışanların kendi cihazlarını kullanmasıdır; maliyeti düşürür ama güvenlik riski yaratır¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹¹.

1.4. Maliyet ve Fayda Tahmini (Forecasting Costs & Benefits)

- **Tangible Benefits (Somut Faydalar):** Para ile ölçülebilir (Hız artışı, işlem hacmi)¹²¹²¹²¹².
- **Intangible Benefits (Soyut Faydalar):** Ölçülmesi zordur (Karar verme kalitesi, çalışan morali)¹³¹³¹³¹³.

- **Karşılaştırma Yöntemleri:**
 - **Break-Even Analysis (Başa Baş):** Maliyetin kara eşitlendiği nokta¹⁴.
 - **Payback Analysis:** Yatırımın kendini ne kadar sürede geri ödediği¹⁵.

1.5. Zamanlama ve Kontrol (Scheduling & Control)

- **WBS (Work Breakdown Structure):** Projeyi yönetilebilir küçük görevlere ayırma (decomposition)¹⁶¹⁶¹⁶¹⁶.
- **Gantt Charts:** Aktiviteleri zaman çubuğu olarak gösterir, basittir ve iletişim kolaylaştırır¹⁷.
- **PERT Diagrams:** İşler arası bağımlılığı gösterir¹⁸. En önemli kavram **Critical Path (Kritik Yol)**'dır; bu yoldaki bir gecikme tüm projeyi geciktirir¹⁹.
- **EVM (Earned Value Management):** Projenin bütçe ve zamanlamaya göre ilerlemesini ölçen tekniktir²⁰.
- **Fishbone Diagram (Ishikawa):** Kalite, maliyet veya kapsam sorunlarının kök nedenlerini bulmak için kullanılır²¹.

BÖLÜM 2: ETKİLEŞİMLİ YÖNTEMLER (INTERACTIVE METHODS)

(Kaynak: Chapter 4)

2.1. Mülakatlar (Interviewing)

Analistin en temel aracıdır.

- **Soru Tipleri:**
 - **Open-Ended (Ucu Açık):** "Ne düşünüyorsunuz?" Zengin detay verir, analizi zordur²²²²²²²²²²²²²²²².
 - **Closed (Kapalı):** "Evet/Hayır". Kesin veri verir, zaman kazandırır ama detay kaçırabilir²³²³²³²³²³²³²³²³.
 - **Probes (Sondaj):** "Neden?", "Örnek verir misiniz?" Detaya inmek için kullanılır²⁴.
- **Mülakat Yapıları (Structures):**
 - **Pyramid:** Kapalıdan aşağı (Özelden genele)²⁵.
 - **Funnel:** Açıktan kapalıya (Genelden özele)²⁶.
 - **Diamond:** Kapalı başlar, açılır, tekrar kapanır²⁷.

2.2. JAD (Joint Application Design)

Kullanıcılar, analistler ve yöneticilerin bir araya gelerek yoğun grup çalışması yapmasıdır²⁸.

- **Avantajı:** Zaman kazandırır, kullanıcının sistemi sahiplenmesini (user ownership) artırır²⁹²⁹²⁹²⁹.
- **Dezavantajı:** Herkesin aynı anda işten uzaklaşmasını gerektirir³⁰.

2.3. Anketler (Questionnaires)

Katılımcılar dağınıksa veya sayı çoksa kullanılır³¹.

- **Ölçekler (Scales):**
 - **Nominal:** Sınıflandırma (Örn: 1=Yazılım, 2=Donanım)³².
 - **Interval:** Eşit aralıklı (Örn: Sıcaklık)³³.
- **Ölçek Problemleri (Bias):**
 - **Leniency (Müsamaha):** Her şeye yüksek puan verme eğilimi³⁴.
 - **Central Tendency:** Her şeye ortalama puan verme eğilimi³⁵.
 - **Halo Effect:** Bir özellikten etkilenip diğerlerine de aynı puanı verme³⁶.

2.4. Gereksinim Önceliklendirme (Prioritization)

- **MoSCoW Yöntemi:** Must (Zorunlu), Should (Olmalı), Could (Olsa iyi olur), Won't (Olmayacak)³⁷.
 - **100-Token Method:** Kullanıcılara 100 jeton verip özelliklere dağıtmalarını istemek³⁸.
-

BÖLÜM 3: FARK ETTİRMEDEN BİLGİ TOPLAMA (UNOBTRUSIVE METHODS)

(Kaynak: Chapter 5)

3.1. Örnekleme (Sampling)

Tüm veriyi incelemek pahalı olduğu için temsil edici bir grup seçilir³⁹³⁹³⁹³⁹.

- **Örneklem Türleri:**
 - **Convenience:** En kolay ulaşılan (En az güvenilir)⁴⁰⁴⁰⁴⁰⁴⁰.
 - **Purposive:** Analistin yargısına göre seçikleri⁴¹.
 - **Simple Random:** Rastgele seçim (Olasılık tabanlı)⁴².
 - **Complex Random:** Systematic, Stratified, Cluster⁴³.
- **Örneklem Büyüklüğü:** Güven seviyesi (Confidence Level) ve hata payına göre matematiksel formülle hesaplanır ($\$z\$$ değeri kullanılır)⁴⁴.

3.2. Belge Analizi (Document Analysis)

- **Quantitative (Nicel):** Performans raporları, kayıtlar, formlar. Hata oranlarını ve iş yükünü gösterir⁴⁵.
- **Qualitative (Nitel):** E-postalar, notlar, web siteleri. Kurum kültürünü ve "Biz vs. Onlar" mantığını gösterir⁴⁶⁴⁶⁴⁶⁴⁶.

3.3. Modern Analistikler (Analytics)

- **Text Analytics:** Yapısal olmayan metinlerden (blog, email) anlam ve duygusal (sentiment) çıkarır⁴⁷.

- **Process Mining:** Sistem loglarından (API) iş akışındaki darboğazları (bottlenecks) otomatik bulur (Örn: Celonis)⁴⁸⁴⁸⁴⁸⁴⁸.
- **Workforce Analytics:** Çalışanların uygulama kullanımını analiz eder (Casusluk için kullanılmamalıdır)⁴⁹⁴⁹⁴⁹⁴⁹.

3.4. Gözlem ve STROBE (Observation)

Karar vericinin fiziksel ortamını (ofisini) inceleme tekniğidir⁵⁰.

STROBE Elementleri şunlara bakar⁵¹:

1. **Office Location:** Güç ve erişilebilirlik (Köşe ofis mi?).
2. **Desk Placement:** İletişime açıklık (Kapıya mı dönük?).
3. **Stationary Equipment:** Bilgi saklama alışkanlığı.
4. **Props:** Teknoloji kullanımı (Tablet, PC var mı?).
5. **Lighting/Color:** Ortamın sıcaklığı veya resmiyeti.
6. **Clothing:** Otorite göstergesi.