

Yazılım Proje Yönetim Proje Alternatif Seçenekleri

1. BİRİNCİ ALTERNATİF

Resmiyette Bir Yazılım İşinin Alınması ve Tamamlanması

* Yazılım Geliştirme aşağıda isimleri verilen platformlardan her hangi birinden alınacak bir işin resmiyette gerçekleştirilmesidir (Gerçekleştirilen uygulama algoritma ve kod yapısı içermelidir).

Ticari projeyi seçen öğrenci yada öğrenciler, projeyi tamamlama ekranının ekran görüntüsünü de dosyaya eklesin (Yazışmalar ve diğer temel bilgilerde projeyi kontrol etmem için ihtiyacım olacak.

Örnek: Projenin isterleri (bir doküman içerisinde gönderilmelidir.)

Uygulamanın Tamamlanması (60 puan)

Platformlar

Temel Platformlar	https://www.freelancer.com https://www.upwork.com https://numer.ai
İleri Seviye Platformlar	https://www.toptal.com/ https://www.experfy.com/ https://innocentive.wazoku.com/#/community/9396a088f8614c2eac89aacf2ae1c624/discover?entities=challenge&sort=-posted&page=2&pageSize=15&include_descendants&communityId=9396a088f8614c2eac89aacf2ae1c624

Task Board Ekran Görüntüsü 10 puan.

Yandaki her hangi bir yapıdan oluşturulabilir:	Scrum Table/Monday.com/GitHub Task Borad/GitLab Task Borad/BitBucket Task Borad/vb
--	--

Yazılım UI/UX Tasarımı 10 puan.

Uygulamamın rahat kullanılması ve göster tasarımının ne kadar iyi olduğu.	Gönderilen Video içeriğinden kontrol edilecektir.
---	---

User Manuel (Kullanıcı El Kitabı) 10 Puan.

Yazılımı anlatan bir kullanıcı kitabı word yada pdf dosya olabilir.	Dosyalar kısmına örnek bir kullanıcı kitabı ekledim.
---	--

FSM Yöntemi ile Emek Hesabı 10 Puan

Hesaplamaların Olduğu (Word Dokümanı)	Seçmiş olduğunuz projenin FSM Yöntemlerinden biri ile emeğinin hesaplanması(FSM yöntemleri; UML Point, FP (İşlem Puanı Hesabı) + CoCoMo, Use Case Puan veya Class Point ile projenin kaç adam saatte tamamlanacağını hesabı. Sonuç adam saat cinsinden olacaktır.)
---------------------------------------	--

2. İkinci Alternatif

Aşağıda isimleri yazan platformlardan birinden seçilen bir projenin tamamlanması.

Proje tamamlama siteleri üzerinden istenilen bir projenin seçilmesi ve proje isterlerine bakılarak istenilen alt yapı ile projenin gerçekleştirilmesi. (Alt limit 30 Dolar ve bir yazılım projesi olmak zorunda.)

ikinci alternatifi seçen öğrenciler seçtikleri projenin ekran görüntüsünü proje erişim linki gibi temel bilgileride ödevi gönderirken eklesinler. Proje kontrolünde bu bilgilere ihtiyacım olacaktır.

Örnek: Projenin isterleri (bir doküman içerisinde gönderilmelidir.)

Uygulamanın Tamamlanması (60 puan)

Platformlar

Temel Platformlar	https://www.freelancer.com https://www.upwork.com https://numer.ai
İleri Seviye Platformlar	https://www.toptal.com/ https://www.experfy.com/ https://innocentive.wazoku.com/#/community/9396a088f8614c2eac89aacf2ae1c624/discover?entities=challenge&sort=-posted&page=2&pageSize=15&include_descendants&communityId=9396a088f8614c2eac89aacf2ae1c624

Task Board Ekran Görüntüsü 10 puan.

Yandaki her hangi bir yapıdan oluşturulabilir:	Scrum Table/Monday.com/GitHub Task Borad/GitLab Task Borad/BitBucket Task Borad/vb
--	--

Yazılım UI/UX Tasarımı 10 puan.

Uygulamamın rahat kullanılması ve göster tasarımının ne kadar iyi olduğu.	Gönderilen Video içeriğinden kontrol edilecektir.
---	---

User Manuel (Kullanıcı El Kitabı) 10 Puan.

Yazılımı anlatan bir kullanıcı kitapçığı word yada pdf dosya olabilir.	Dosyalar kısmına örnek bir kullanıcı kitapçığı ekledim.
--	---

FSM Yöntemi ile Emek Hesabı 10 Puan

Hesaplamaların Olduğu (Word Dökümanı)	Seçmiş olduğunuz projenin FSM Yöntemlerinden biri ile emeğinin hesaplanması(FSM yöntemleri; UML Point, FP (İşlem Puanı Hesabı) + CoCoMo, Use Case Puan veya Class Point ile projenin kaç adam saatte tamamlanacağını hesabı. Sonuç adam saat cinsinden olacaktır.)
---------------------------------------	--

3. Üçüncü Alternatif Oyun Geliştirme (Şerife Bacı Oyunu)

User Storyler (60 puan)

User Story-1 : Giriş Ekranı	Oyundaki hikaye hakkında bilgilendirme, zorluk seviyesi seçimi, oyun hareket tuşları hakkında bilginin olduğu help menüsü ve oyunu geliştirenler hakkında bilgi (20 puan).
User Story-2 Oyun Ana Ekranı	Oyun Hareket Mekanikleri 1-) Ana karakterin can barı değişken hava durumuna göre azalacak ve ana karakter ileri doğru hareket edebilecek. (10 puan) 2-)Bebek karakteri olacak ve o karakterin vucut sıcaklık bar grafiği değişken hava durumuna göre azalacak sadece anne karakteri bebeği tuttuğunda sabit kalacak. (10 puan) 3-)Ana karakterin bebeğin ve silahların bulunduğu kağıdı x eksenindevarış yerine doğru ilerletmesi. (20 puan)

User Story kontrolleri video üzerinde olacağından videonun ödev ekleme gerektirmektedir (7dk max.)

Task Board Ekran Görüntüsü 10 puan.

Yandaki her hangi bir yapıdan oluşturulabilir:	Scrum Table/Monday.com/GitHub Task Borad/GitLab Task Borad/BitBucket Task Borad/vb
--	--

Yazılım UI/UX Tasarımı 10 puan.

Uygulamamın rahat kullanılması ve göster tasarımının ne kadar iyi olduğu.	Gönderilen Video içeriğinden kontrol edilecektir.
---	---

User Manuel (Kullanıcı El Kitabı) 10 Puan.

Yazılımı anlatan bir kullanıcı kitabı word yada pdf dosya olabilir.	Dosyalar kısmına örnek bir kullanıcı kitabı ekledim.
---	--

FSM Yöntemi ile Emek Hesabı 10 Puan

Hesaplamaların Olduğu (Word Dökümanı)	Seçmiş olduğunuz projenin FSM Yöntemlerinden biri ile emeğinin hesaplanması(FSM yöntemleri; UML Point, FP (İşlem Puanı Hesabı) + CoCoMo, Use Case Puan veya Class Point ile projenin kaç adam saatte tamamlanacağını hesabı. Sonuç adam saat cinsinden olacaktır.)
---------------------------------------	--

ÖDEV GÖNDERİM İÇERİĞİ

Programın çalıştığını gösteren video, Scrum table yada Monday gantt chart ekran görüntüsü, kullanıcı el kitabı, proje emek hesaplamaları ve ekipte çalışanların isim ve numara bilgileri olacak. Bu dosyaları tek sıkıştırılmış klasör olarak gönderebilirsiniz (.zip yada .rar). Ödev gönderimi için; Microsoft Teams'de açılacak ödev kısmına yapılacaktır. Ekipte bulunan tek kişinin projeyi yüklemesi yeterlidir.