**İnönü Üniversitesi**

**Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**

**2024 Bahar Nesneye Yönelik Yazılım Mühendisliği**

**Proje Analiz Rapor**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ders Sorumlusu** | Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Arif AYDIN |
| **Öğrenci(ler)** | Mert Kağan Toy – Muharrem Demirel |
| **Proje İsmi** | Sinema İşletmeciliği |
| **Aşama Tanımı** | 2. Aşama: Tasarım ve Yazılım geliştirme metodu seçimi |
| **AÇIKLAMALAR** | |
| **Sinema otomasyonu projesi, iki kişilik bir ekip tarafından gerçekleştirilmekte olup, müşteri odaklı, esnek ve hızlı bir geliştirme süreci gerektirmektedir. Sinema otomasyonu projesinde kullanılan geliştirme metodu olarak Scrum'u seçmiş bulunmaktayız. Nedenlerini ve avantajlarına gelirsek sinema otomasyonu projesinin müşteri gereksinimlerinin değişken ve hızlı bir şekilde geliştiği bir ortamda geliştirilmesi zorunludur. Scrum'un esnek yapısı, değişen gereksinimlere hızlı bir şekilde adapte olmamızı sağlayacaktır. Proje kapsamında müşteri memnuniyetini sağlamak ve müşteri geri bildirimlerine dayalı olarak ürün geliştirmek önceliklidir. Scrum, müşteri odaklı bir yaklaşımı benimser ve sürekli müşteri geri bildirimlerini vurgulamaktadır. Scrum'un gelişimi baz alan önceliği sonuca hızlı bir şekilde ulaşışılmasını sağlar. Bu da, müşteriye daha hızlı değer sunmamızı ve rekabet avantajı elde etmemizi sağlar. Scrum, takım üyelerinin daha fazla sorumluluk almasına fayda sağlar ve katılımlarını artırır. Bu da takım motivasyonunu ve verimliliğini artırır. Sonuç olarak Sinema otomasyonu projesi için Scrum'u seçme kararımız bu sebeplere dayanmaktadır. Ve de en iyi bu metod ile gelişim sağlayacağımızı düşünüyoruz.** | |