

Tárgytematika / Course Description Szoftvertechnológia 1.

GKLB_INTM118

Tárgyfelelős neve /

Teacher's name: dr. Kovács Katalin

Félév / Semester: 2024/25/2

Beszámolási forma /

Assesment: Vizsga

Tárgy heti óraszám /

Teaching hours(week): 0/0/0

Tárgy féléves óraszám /

Teaching hours(sem.): 9/0/0

OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

A szoftvermérnöki tudományág dinamikus és szerves része a technológiai innováció élvonalának, amely a modern világunkat meghatározó digitális tájképet alakítja. Ez a terület a szoftveralkalmazások fejlesztése mögött álló, az iparágak és technológiák széles skáláját felölelő kulcsfontosságú hajtóerő. A tantárgy célja, hogy a hallgatók számára tömör áttekintést nyújtson a szoftvertervezésről, kitérve a bevezetésre és a történelmi gyökerekre, a különböző alkalmazási területekre és a szoftverfejlesztési projektek bonyolultságára, felmerülő problémákra, nehézségekre és megoldásokat mutasson.

TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

Történelmi áttekintés

- szoftvertechnológia funkciói
- fejlesztési projektek

Szoftveralkalmazási területek

- szoftverek alkalmazási területei

Szoftverfejlesztési projektek

- ütemezés,
- projektterv,
- projekt jellemzők,
- kockázatok,

- szerepkörök,
- kommunikáció,
- minőségbiztosítás.

Szoftverfejlesztési szemléletek, szoftver folyamat modellek, módszertanok:

- Vizesés modell
- V modell
- Prototípus alapú fejlesztés
- Inkrementális fejlesztés
- Agilis szemlélet
- SCRUM keretrendszer
- Kanban
- Extrém programozás (XP)

Unified Modeling Language - UML 2

- tervezési koncepciók kommunikációja, vizualizációja
- jelölésrendszer
- diagramkészlet

SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESSMENT'S METHOD

Az aláírásnak nincs feltétele.

A félév írásbeli (coedu) vizsgával zárul.

Értékelési skála százalékos megosztása:

- 50-65% -elégséges
- 66-80% - közepes
- 81-90% -jó
- 91% - jeles.

KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

Előadások anyagai.

Ian Sommerville: Szoftverrendszerek fejlesztése - Software Engineering - Panem Kft., 2007

AJÁNLOTT IRODALOM / RECOMMENDED MATERIAL