

| | | | | | | |
|---|---|---------------|---|-----|----|-----|
| Szoftvertervezés és -fejlesztés Intézet | | | Mintatanterv szerinti 4. félév 2025-26-2 | | | |
| Tantárgy neve: | Kódja: | Kredit: | Óraszám | | | |
| | | | | ea | tg | lab |
| Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése | NIXSG1HBLE | 5 | heti | 0.7 | 0 | 1,2 |
| Tárgyfelelős: Tárgyfelelős: Dr. habil. Tick József | | | Beosztás: egyetemi tanár | | | |
| Oktató(k): Egres Kata, Dr. Simon-Nagy Gábor | | | | | | |
| Előtanulmányi feltételek: | | NIXHF1HBLE | Haladó fejlesztési technikák | | | |
| Számonkérés módja: | | vizsga | | | | |
| A tananyag | | | | | | |
| Oktatási cél: | A kurzus célja, hogy a hallgatók átfogó, gyakorlatban is alkalmazható alapokat szerezzenek a szoftvertechnológiában: megismerjék a fejlesztési életciklus fő modelljeit (szekvenciális és iteratív), valamint az agilis működésmódot Scrum és Kanban keretrendszerekben. A félév során elsajátítják a verziókezelés (Git) és az UML-alapú tervezés alapjait és haladóbb elemeit, továbbá betekintést kapnak a modern grafikus felhasználói felületek (UI) és a felhasználói élmény (UX) tervezésének szempontjaiba. Emellett a tantárgy fejleszti a projektvezetési, valamint a csapatok szervezéséhez és irányításához szükséges készségeket, hogy a hallgatók képesek legyenek egy szoftverprojektet strukturáltan, csapatban és módszertanilag megalapozottan végig vinni. | | | | | |
| Tematika: | Az előadás átfogó képet ad a modern szoftverfejlesztési eszközökről és módszertanokról, a verziókövetésről, a projektvezetésről, valamint a fejlesztőcsapatok szervezésének és vezetésének alapjairól. | | | | | |

| | |
|---|--|
| Féléves ütemezés | |
| Oktatási hét (konzultáció) | Témakör |
| 1. | Követelmények ismertetése, bevezetés a szoftvertechnológiába |
| 2. | Szekvencia -és iteratív modellek |
| 3. | Agilis módszertanok - Scrum |
| 4. | Agilis módszertanok - Kanban |
| 5. | Verziókezelés alapjai (Git) |
| 6. | UML alapú tervezés alapjai |
| 7. | Rektori szünet |
| 8. | Haladó UML alapú tervezés |
| 9. | Modern grafikus felhasználói felületek (UI) |
| 10. | Grafikus felhasználói felületek és a felhasználói élmény (UX) |
| 11. | Projektvezetés |
| 12. | Csapatok szervezése és irányítása |
| 13. | - |
| 14. | Elővizsga |
| Félévközi követelmények | |
| Évközi jegy / aláírás megszerzésének feltételei: | Féléves feladat elkészítése és sikeres megvédése az aláírásért |
| Zárthelyi dolgozatok | |
| Oktatási hét | Témakör |
| | |

| | |
|---|---|
| | |
| | |
| Pótlás módja | |
| A ZH / évközi jegy / aláírás pótlásának módja: | Amennyiben a féléves feladatot nem sikerült a szorgalmi időszakban bemutatni, akkor aláíráspótló vizsga keretében lehetséges. |
| Vizsga módja | |
| Szóbeli vizsga | |
| Vizsgajegy kialakítása | |
| Jeles: 85% fölött Jó: 73% fölött Közepes: 62% fölött Elégséges: 49% fölött Elégtelen: 50% alatt | |
| Irodalom | |
| Kötelező: | Ian Sommerville - Software engineering Pearson Education Limited 2015 |
| Ajánlott: | Sike Sándor - Szoftvertchnológia és UML ELTE Eötvös Kiadó 2003 |
| | |