



KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ
Bilgi İşlem Daire Başkanlığı
Yazılım Geliştirme İş Akış Şeması

| Sorumlu | İş Akış Süreci | Faaliyet | Dokümantasyon/ Çıktı | Süre |
|----------------------------------|--|---|-------------------------|-----------------------|
| - | <p>Yazılım Geliştirme Süreci</p> | - | - | |
| Daire Başkanı | <p>Yazılım ihtiyacının Daire Başkanlığı'na üst yazı ile bildirilmesi.</p> | Kurumun diğer birimlerinin yazılım ihtiyaçlarını bilgi işlem daire başkanına bildirmesi | - | |
| Daire Başkanı + Sorumlu Personel | <p>Daire Başkanının Yazılım Ekibi ile görüşmesi</p> | İlgili yazılım ihtiyacının sorumlu yazılım personeli ile görüşülür | - | 1 Gün |
| Daire Başkanı + Sorumlu Personel | <p>Projenin yapılmasına karar verilmesi</p> | Projenin yapılabilirliğine karar verilmesi | - | 1 Gün |
| Sorumlu Personel | <p>Talepte bulunan birim ile görüşülerek ihtiyaçların belirlenmesi ve ihtiyaç duyulan yazılım projesinin Algoritmasının hazırlanması</p> | İlgili algoritma düşünülür ve ihtiyaca uygun oluşturulur | Algoritma | 10 Gün – 30 Gün arası |
| Sorumlu Personel | <p>Hazırlanan algoritmanın istenilene uygunluğunun kontrolü</p> | Algoritmanın istenilene uygunluğunun kontrolü | Algoritma | 1 Gün |
| Sorumlu Personel | <p>Uygunluk Onayı</p> | Algoritmanın istenilene uygunluğunun kontrolü | Algoritma | 1 Gün |

| | | |
|---|--------------------------------|-----------------|
| Hazırlayan Şube Müdür V. Timuçin ÇOT , Mühendis Ümit ÖZYEŞİLDAG, Öğr. Barış BABÜROĞLU | Onaylayan İBRAHİM PALABIYIK | Sayfa No 1/3 |
|---|--------------------------------|-----------------|



KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ
Bilgi İşlem Daire Başkanlığı
Yazılım Geliştirme İş Akış Şeması

| | | | | |
|------------------|--|---|------------|-----------------------|
| Sorumlu Personel | Veritabanının tasarlanması ve hazırlanması ve optimize edilmesi | Veritabanı tablolarının gelecekteki ekstra ihtiyaçlara uygun hazırlanması | Veritabanı | 10 Gün – 30 Gün arası |
| Sorumlu Personel | Ana Bilgi Giriş ekranlarının hazırlanması | Bilgi giriş ekranları hazırlanır | Arayüz | 10 Gün – 30 Gün arası |
| Sorumlu Personel | Proje Bilgi Giriş ekranlarının hazırlanması | Bilgi giriş ekranları hazırlanır | Arayüz | 10 Gün – 30 Gün arası |
| Sorumlu Personel | Raporlama ekranlarının hazırlanması | Raporlama ekranları hazırlanır | Arayüz | 10 Gün – 15 Gün arası |
| Sorumlu Personel | Projenin Derlenmesi | Proje DLL' li oluşturulur | DLL | - |
| Sorumlu Personel | Projenin canlı sunucuya yüklenip çalışır hale getirilmesi | Projenin çalışması için derlenmesi gerekir | - | - |

| | | |
|---|--------------------------------|-----------------|
| Hazırlayan Şube Müdür V. Timuçin ÇOT , Mühendis Ümit ÖZYEŞİLDAG | Onaylayan İBRAHİM PALABIYIK | Sayfa No 2/3 |
|---|--------------------------------|-----------------|



KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ
Bilgi İşlem Daire Başkanlığı
Yazılım Geliştirme İş Akış Şeması

| | | | | |
|---------------------|--|---|---|--------|
| Sorumlu Personel | İlgili Kullanıcılara Kullanıcı tanımlarının yapılması | Proje kullanıcıları belirlenir ve sisteme tanımları tek tek yapılır | - | 1 Gün |
| Sorumlu Personel | Kullanıcı rollerinin belirlenmesi ve ilgili kullanıcılara ekran bazında yetkilendirme yapılması | Projede Kullanıcı rolleri belirlenir. Belirlenen Bu roller için ekran bazında Ekleme , Silme, Değiştirme yetkileri belirlenir. Her kullanıcıya bir rol atanarak yetkisi belirlenmiş olur. | - | 1 Gün |
| Sorumlu Personel | Kullanıcılara eğitim verilmesi | Kullanıcılara proje kullanımı hakkında eğitim verilir. | - | 3 Gün |
| Sorumlu Personel | Yazılım kullanıma geçtikten sonra karşılaşılan sorunların giderilmesi | Kullanıcılar projenin ilk kullanımında sayfalarda buglarla karşılaşabilir. Bu buglar ilk zamanlarda telafi edilir ve proje sağlam bir alt yapıya kavuşmuş olur. | - | 10 Gün |
| - | Yazılım İş Akış Sürecinin Sonlandırılması | - | - | - |

| | | |
|---|--------------------------------|-----------------|
| Hazırlayan Şube Müdür V. Timuçin ÇOT , Mühendis Ümit ÖZYEŞİLDAG | Onaylayan İBRAHİM PALABIYIK | Sayfa No 3/3 |
|---|--------------------------------|-----------------|