

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Bilgisayar İnsan Etkileşimi	5121224	Bahar	3 + 0	3	6
<b>Ön koşul Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Verenler</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Dersi alan öğrencilere insan merkezli bilişim sistemleri tasarlama kabiliyeti kazandırmak.				
<b>Dersin Öğrenme Kazanımları</b>	<b>Bu dersin sonunda öğrenci;</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bilgisayar İnsan Etkileşimi tasarım kavramlarını anlar.</li> <li>2. Kullanılabilir teknolojiler tasarlama yöntemlerini öğrenir.</li> <li>3. Arayüz tasarım stratejilerinin öğrenir.</li> <li>4. Tasarlanan Bilgisayar İnsan Etkileşimi uygulamalarının değerlendirme yöntemlerini öğrenir.</li> </ol>				
<b>Dersin İçeriği</b>	<p>Bilgisayar İnsan Etkileşiminin tanımı, tasarım temelleri, tasarım kuralları, geçmişi, önemi, ana bileşenleri, fiziksel, felsefi, bilişsel boyutu, yazılım süreci, Evrensel Tasarım ve Kullanıcı Desteği, Bilgisayar İnsan Etkileşiminde kullanılan modellemeler (Kavramsal modeller, İletişim ve işbirliği modelleri, sistem modelleri, Zengin Etkileşimli Modelleme), kullanılabilirlik kavramı, yararları ve bileşenleri, kullanılabilirlik testleri, kullanılabilirlik çalışmaları sırasında izlenmesi gereken adımlar, Göz hareketlerini takip sistemi (Eye Tracker) ve uygulama örnekleri</p> <p>Web sayfaları için etkinlik analizi.</p>				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	Bilgisayar İnsan Etkileşiminin tanımı, geçmişi, önemi ve ana bileşenleri				
2	Bilgisayar İnsan Etkileşiminin fiziksel ve felsefi boyutu				
3	Bilgisayar İnsan Etkileşiminin bilişsel boyutu				
4	Bilgisayar İnsan Etkileşiminin tasarım temelleri, yazılım sürecinde Bilgisayar İnsan Etkileşimi				
5	Bilgisayar İnsan Etkileşiminin tasarım kuralları				
6	Evrensel Tasarım ve Kullanıcı Desteği				
7	Ara Sınav				
8	Bilgisayar İnsan Etkileşiminde kullanılan modellemeler (Sistem modelleri, Zengin Etkileşimli Modelleme)				
9	Bilgisayar İnsan Etkileşiminde kullanılabilirlik kavramı, yararları ve bileşenleri				
10	Kullanılabilirlik testleri				
11	Kullanılabilirlik çalışmaları sırasında izlenmesi gereken adımlar				
12	Göz hareketlerini takip sistemi (Eye Tracker) ve uygulama örnekleri				
13	Web sayfaları için etkinlik analizi				
14	Genel değerlendirme ve eksikliklerin giderilmesi				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etkileşim konusunda yaşlanmadan etkilenen insan yetenekleri tespit edebilme.</li> <li>2. Tasarımcı olarak kendi tasarımını en iyi biçimde test edebilme</li> <li>3. İyi bir arayüz değerlendirmesi yapabilme.</li> <li>4. İyi hata mesajları yazabilme.</li> </ol>					
<b>Kaynaklar</b>					
Dix, A.& Janet, (2003), <i>Human-Computer Interaction</i> , 3rd edition Prentice Hall. Galitz, O., (2007), <i>The Essential Guide to User Interface Design</i> , 3rd edition Prentice Hall.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
<b>Ara sınav: %40 Final: %60</b>					

**PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE  
DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU**

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13
ÖK 1	0	0	3	3	0	0	0	0	0	3	3	3	1
ÖK 2	0	0	4	4	0	0	0	0	0	3	3	4	3
ÖK 3	0	0	4	4	0	0	0	0	0	3	3	5	1
ÖK 4	0	0	4	4	0	0	0	0	0	3	3	5	1
<b>ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları</b>													
<b>Katkı Düzeyi</b>	<b>1 Çok Düşük</b>		<b>2 Düşük</b>		<b>3 Orta</b>			<b>4 Yüksek</b>			<b>5 Çok Yüksek</b>		

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13
<b>Bilgisayar İnsan Etkileşimi</b>	0	0	4	4	0	0	0	0	0	3	3	4	2