

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U+L	Kredisi	AKTS
Bilgisayar İnsan Etkileşimi	5117220	Bahar	3+0+0	3	6
Ön koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Döneminde belirlenecek				
Dersi Veren	Döneminde belirlenecek				
Dersin Yardımcıları	Döneminde belirlenecek				
Dersin Amacı	Bilgisayar mühendisliği öğrencilerine insan merkezli bilişim sistemleri tasarlama kabiliyeti kazandırmak.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	<p>Bu dersin sonunda öğrenci;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bilgisayar İnsan Etkileşimi tasarım kavramlarını anlar. 2. Kullanılabilir teknolojiler tasarlama yöntemlerini öğrenir. 3. Arayüz tasarım stratejilerinin öğrenir. 4. Tasarlanan Bilgisayar İnsan Etkileşimi uygulamalarının değerlendirme yöntemlerini öğrenir. 				
Dersin İçeriği	<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>				
Haftalar	Konular				
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
Genel Yeterlilikler	
<p>Ekrandan okumak kağıt üzerinden okumaktan daha zor mudur? Etkileşim konusunda yaşlanmadan etkilenen insan yetenekleri hangileridir? Ekranında hangi renk kombinasyonları daha iyi görünür? Tasarımcı kendi tasarımını en iyi biçimde nasıl test edebilir? İyi bir arayüz değerlendirmesi kaç kullanıcıyla yapılabilir? İyi hata mesajları nasıl yazılır? İkonların tasarımı için kılavuzlar (guidelines) var mıdır? Menülerdeki eleman sayısını nasıl belirlemeliyiz? vb. soruların cevaplarını arar.</p>	
Kaynaklar	
<p>Human-Computer Interaction , 3rd edition (2003) Prentice Hall, Alan Dix, Janet E. Finlay , Gregory D. Abowd , Russell Beale, ISBN-10: 0130461091, ISBN-13: 978-0130461094.</p> <p>The Essential Guide to User Interface Design, 3rd edition (2007) Wiley, Wilbert O. Galitz, ISBN:978-0-470-05342-3.</p> <p>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 2nd edition (2007) Wiley, Dr Helen Sharp, Professor Yvonne Rogers, and Dr. Jenny Preece, ISBN-10: 0470018666, ISBN-13: 978-0470018668.</p>	
Değerlendirme Sistemi	
<p>Ara Sınav :40 % Final : 60% Bütünleme:</p>	

<u>PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE</u>									
<u>DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU</u>									
	<u>PC1</u>	<u>PC2</u>	<u>PC3</u>	<u>PC4</u>	<u>PC5</u>	<u>PC6</u>	<u>PC7</u>	<u>PC8</u>	<u>PC9</u>
<u>ÖK 1</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<u>ÖK 2</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<u>ÖK 3</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<u>ÖK 4</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<u>ÖK: Öğrenme Kazanımları PC: Program Çıktıları</u>									
<u>Katkı Düzeyi</u>	<u>1 Çok Düşük</u>		<u>2 Düşük</u>		<u>3 Orta</u>		<u>4 Yüksek</u>		<u>5 Çok Yüksek</u>

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

	<u>PC1</u>	<u>PC2</u>	<u>PC3</u>	<u>PC4</u>	<u>PC5</u>	<u>PC6</u>	<u>PC7</u>	<u>PC8</u>	<u>PC9</u>
<u>Bilgisayar İnsan Etkileşimi</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>

