



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği							
Ders Kodu		YBS463		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	6	İş Yüğü	150 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu dersin temel amacı; öğrencileri insan-bilgisayar etkileşimi ile ilgili gerekli teorik bilgilerle donatarak, yazılım ve donanım mühendisliğine daha farklı bir perspektif ile bakabilme yeteneği kazandırmaktır.							
Özet İçeriği		Kullanıcı ara yüzü temel prensiplerini öğretmek, kullanabilir model ve prensiplerini öğrenciye tanıtmak, kullanıcı ve görev analizini öğrenciye yaptırmak, tasarım, prototip geliştirme ve değerlendirme işlemlerini öğrenciye proje yaptırma, renk ve tipografi gibi ara yüz özelliklerinin etkileri, yeni kullanıcı ara yüzü teknikleri.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)		Doç. Dr. Halise ŞEREFOĞLU HENKOĞLU							

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Preece, J., & Keller, L. (1989). Human Computer Interaction. ISBN: 0-201-62769-8. Addison Wesley.
---	---

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	İnsan Bilgisayar Etkileşimine Giriş
2	Teorik	İnsan ve Etkileşim Kapasitesi, Görsel, İşitsel Dokunsal Algılama, Hafıza, Öğrenme Kabiliyeti
3	Teorik	Giriş Çıkış Birimleri ve Bilgisayarlar
4	Teorik	Ara Yüz Tasarımında Görev Analizi
5	Teorik	Ara Yüz Tasarımında Genel İlkeler ve Üstün Ara Yüzün Özellikleri
6	Teorik	Navigasyon Prensipleri, Menü ve Geri Besleme İlkeleri
7	Teorik	Mobil Kullanıcı Ara yüzleri
8	Teorik	Erişilebilir Tasarım
9	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
10	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
11	Teorik	Ara Yüz Değerlendirmesi
12	Teorik	Ara Yüz Değerlendirmesi
13	Teorik	İnsan Teknolojik Cihaz Etkileşimi
14	Teorik	İnsan Teknolojik Cihaz Etkileşimi
15	Teorik	Genel Değerlendirme

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	13	2	3	65
Ödev	13	2	0	26
Bireysel Çalışma	13	2	0	26
Kısa Sınav	2	4	1	10
Ara Sınav	1	9	1	10
Dönem Sonu Sınavı	1	12	1	13
Toplam İş Yüğü (Saat)				150
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				6

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	İnsan bilgisayar etkileşiminin temel bileşenlerini tanımlar.
2	Üstün ara yüz prensiplerini anlatır ve tartışır.
3	Kontrollü kullanıcı ara yüz deneyleri gerçekleştirir.
4	İnsan bilgisayar etkileşimi ile ilgili gerekli teorik bilgiye sahip olur.
5	Yazılım ve donanım mühendisliğine daha farklı bir perspektif ile bakabilme yeteneği kazanır.

Program Çıktıları (Yönetim Bilişim Sistemleri Programı)

1	Yönetim Bilişim Sistemleri alanı ile ilgili kavramları ve kavramlar arası ilişkileri açıklar.
2	İşletmeler için gerekli yazılımların neler olduğunu belirler, gerektiğinde ağı kurar, sistemleri belirler, teknolojiye gelişimi izleyerek bilişim sistemini günceller.
3	Bilimsel bilginin üretimi, işlenmesi, depolanması, iletilmesi ve kullanılması gibi konularda süreçler ile yöntem ve teknikleri bilir.
4	Bilginin iletildiği ortam ve araçları tanır ve kullanabilir.
5	Çeşitli organizasyonlar, bilgi işlem merkezleri ve alanla ilgili diğer kuruluşların yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini tanır.
6	Bilgi gereksiniminden başlayarak arama, bulma, kullanma ve iletme gibi temel alan becerilerine sahiptir.
7	Analiz ve senteze yönelik düşünme yeteneğine sahiptir. Farklı örgüt kültürleri ve örgüt yapıları için strateji-yapı alternatiflerini belirler ve amaca uygun strateji hazırlar.
8	Bilgi kaynaklarını tanıma, niteliklerini değerlendirme ve bilgi sistemlerini kurma ve yönetme becerisine sahiptir. Temel işletme bilgi sistemlerini (üretim, pazarlama, tedarik ve lojistik, insan kaynakları, muhasebe, finans) bilir ve kullanır.
9	Örgütlerin yönetim, üretim, finans, pazarlama gibi temel işletme işlevlerini anlar, yönetim ilkelerini açıklar, ekonomik kayıpları ve nedenlerini ortaya çıkartarak çözümler üretir. Örgütlerde verimlilik ve etkinliği artırmak için çalışmalar yapar.
10	Mesleki etik ilkelerini ve hukuksal düzenlemeleri bilir ve onlara uygun davranır.
11	Veri tabanı, teknoloji trendleri, ekonomi, e-ticaret, mobil ticaret ve yazılım projelerinin yönetimini bilir ve kullanır. Veritabanı yönetim sistemlerini kullanabilir.
12	Temel network kavramlarını öğrenir ve sunucu işletim sistemlerini kullanabilir.
13	Yönetim Bilişim Sistemleri alanındaki bilimsel araştırmaları izleyerek proje ve etkinlikler geliştirir veya onlara katkı sağlar. Bilgisayar ortamında proje yönetebilir.
14	Yönetim Bilişim sistemleri ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini nicel ve nitel verilerle destekleyerek uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşır.
15	İşletme faaliyetlerinden ve çevresinden gelen veriyi depolayan, birleştiren, raporlayan ve analiz eden bilgi teknolojileri alt yapısını kurar ve geliştirir.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3
PÇ3	4	3	4
PÇ4	3	4	4
PÇ11	3	3	3
PÇ12	3	3	3
PÇ13	3	4	5

