



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
AYDIN MESLEK YÜKSEKOKULU
MAKİNE VE METAL TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
MAKİNE PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İnsan-Bilgisayar Etkileşimi								
Ders Kodu	BPR189			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	2	İş Yüğü	50 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu dersin amacı, bilgisayar ve insan arasındaki etkileşim yöntemleri ile ilgili standartların ve uygulama şekillerinin anlaşılmasını sağlamaktır. İnsan Bilgisayar Etkileşimi psikoloji ve bilgisayar bilimlerinin heyecan ve ilgilerini birleştirir. Pratik tasarım ile onları birleştirir ve insanlar için dünyayı daha iyi bir yer yapmak için fırsatları birleştirir. Bu ders, dersi alanlara teorik temelleri ve pratik İnsan Bilgisayar Etkileşimi deneyimi sağlar.								
Özet İçeriği	Etkileşimli arayüz tasarlama yöntemlerini ve bilgisayar yazılımlarının kullanılabilirliğini artırmak.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Tartışma, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Gizem GÜREL DÖNÜK								

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	30
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	İnsan bilgisayar etkileşimine giriş.
2	Teorik	İnsan ve etkileşim kapasitesi, görsel, işitsel dokunsal algılama, hafıza, öğrenme kabiliyeti.
3	Teorik	Giriş çıkış birimleri ve bilgisayarlar.
4	Teorik	Arayüz tasarımında görev analizi.
5	Teorik	Arayüz tasarımında genel ilkeler, üstün arayüzün özellikleri.
6	Teorik	Navigasyon prensipleri. Menü ve geri besleme ilkeleri.
7	Teorik	Veri girişi ve veri gösterimi ilkeleri, Web uygulamalarında insan bilgisayar etkileşimi ilkeleri.
8	Teorik	Mobil kullanıcı arayüzleri.
9	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
10	Teorik	Erişilebilir tasarım.
11	Teorik	Arayüz değerlendirmesi.
12	Teorik	İnsan teknolojik cihaz etkileşimi.
13	Teorik	Kullanıcı deneyleri.
14	Teorik	Modern ve gelecekteki uygulamalar.
15	Teorik	Genel tekrar.
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Yarıyıl Sonu Sınav

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	2	28
Ödev	1	0	5	5
Dönem Ödevi	1	0	5	5
Ara Sınav	1	5	1	6
Dönem Sonu Sınavı	1	5	1	6
Toplam İş Yüğü (Saat)				50
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / Haftalık İş Yüğü (25)] = AKTS Kredisi				2

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	İnsan Bilgisayar etkileşiminin temel prensiplerini öğrenmek
---	---



2	Kullanıcı arabirim prensiplerini anlamak
3	İnsan Bilgisayar Etkileşimi alanından yeni araştırmaları okuma becerisi kazanmak

Program Çıktıları (Makine)

1	Endüstriyel malzemelerin genel özellik ve kullanım alanlarını bilme, seçimini yapabilme.
2	Makina elemanlarının tasarımını yapabilme.
3	Talaşlı ve talaşsız imalat tezgâhları ve kaynak makinalarını kullanarak üretim yapabilme.
4	Makina teknolojisi için ölçü ve kontrol aletleri ile gereksinim duyduğu ölçme ve kalite kontrol işlemlerini yapabilme.
5	Kaynaklı olarak üretilmiş parçalarda gerekli tahribatsız deney yöntemlerini kullanarak hataları saptayarak bu hataların giderilmesi yönünde gerekli düzeltmeleri yapabilme.
6	Makinalarda oluşacak hataları istatistiki olarak önceden saptayarak bu hataların oluşmasını önleyecek koruyucu bakımı yapabilme, arıza durumunda gerekli müdahaleleri yapabilme.
7	İş parçalarının CAD istasyonunda çizimlerini, CNC tezgâhlarında ise uygulamalarını yapabilir. CAD/CAM ve AUTOCAD paket programlarını çalıştırabilme ve kullanabilme.
8	Mühendislik bilimleri ve teknolojinin bilimsel ilkeleri doğrultusunda hesaplamalar yaparak pratiğe aktarabilme.
9	Otomatik kontrol sistemlerinin vazgeçilmez elemanları olan pnömatik ve hidrolik sistemlerdeki elemanları tamir edebilir ve çalışmalarını düzenleyebilme.
10	Tüm program boyunca Makina teknikeri olarak yetişen öğrenci, çalışma alanında endüstriyel görev tanımları olarak hata bulma, problem çözme, karar verme, işlev ve faaliyetlerin planlanması olduğunu bilir ve bu kişilere bu özellikleri kazanmaları hedeflenerek sağlanabilir.

