AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İnsan Bilgisayar Etkileşimi								
Ders Kodu	CSE310		Ders Düzeyi	Lisans					
AKTS Kredi	6	İş Yükü	146 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu derste insan bilgisayar etkileşiminin temel prensipleri ve insanın bilişsel yeteneklerine uyumlu etkili ve etkin arayüz tasarımının anlaşılması amaçlanmaktadır. Derse katılan öğrenciler, insanın bilişsel yeteneklerini ve bilgisayar ile daha iyi bir etkileşim için bun özelliklerin nasıl kullanılabileceğini öğreneceklerdir.								
Özet İçeriği	İnsanı, bilgisayarı ve etkileşimin temel bileşenlerini anlamak, etkileşim paradigmaları, insan bilişseli								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Tartışma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Dr. Öğr. Üyesi Denizhan DEMİRKOL								

Ders Koşulları	
Yabancı Dil Yeterlik Koşulu	Var

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	10
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	40
Seminer	1	10
Proje	1	40

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale, “Human-Computer Interaction, 3rd Edition”, Prentice Hall, 2004
2	Dov Te’eni, Jane Carey, Phing Zhang, “Human Computer Interaction: Developing Effective Organizational Information Systems”, Wiley & Sons, 2006
3	uglas Whitman, “Cognition, 1st Ed. ”; Wiley & Sons, 2010
4	Margaret W. Matlin, “Cognitive Psychology, International Student Version, 7th Ed.”, Wiley & Sons

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	İnsan bilgisayar etkileşiminin temelleri; İnsan ve bilişsel özellikleri
2	Teorik	İnsan ve bilişsel özellikleri (devam); Bilgisayarların ve etkileişimin temel özellikleri
3	Teorik	Bilgisayar ve etkileşimin temel özellikleri (devam); Paradigmalar
4	Teorik	Etkileşim tasarımı temelleri
5	Teorik	Yazılım sürecinde insan-bilgisayar etkileşimi
6	Teorik	Destek gerçekleştirimi ve değerlendirme teknikleri
7	Teorik	Evrensel tasarım
8	Ara Sınav (Vize)	Ara sınav
9	Teorik	Kullanıcı desteği
10	Teorik	Bilişsel modeller
11	Teorik	Sosyal ve kurumsal konular ve gereksinimler
12	Teorik	İletişim ve işbirliği modelleri
13	Teorik	Görev çözümlemesi; Dialog simgelemi ve tasarımı
14	Teorik	Dizge modelleri ve zengin etkileşim
15	Uygulama	Öğrenci sunumları
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final sınavı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	13	1,5	3	58,5

Proje	1	25	1	26
Bireysel Çalışma	14	2	0	28
Ara Sınav	1	10	1,5	11,5
Dönem Sonu Sınavı	1	20	2	22
			Toplam İş Yükü (Saat)	146
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	6
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	İnsan-bilgisayar etkileşiminin temel kavramlarını tanımlamak
2	İnsanın bilişsel yeteneklerini anlamak
3	Bilgisayarın teknik kapasitesini ve etkileşim yöntemlerini anlamak
4	Yukarıdaki terimleri kullanarak daha iyi bir etkileşim için kavramlar oluşturmak
5	Arayüz tasarlamak
6	Var olan model ve yöntemleri çözümleyebilmek

Program Çıktıları *(Bilgisayar Mühendisliği Programı)*	
1	1. Mühendislik alanında bilimsel araştırma yaparak bilgiye genişlemesine ve derinlemesine ulaşabilme, bilgiyi değerlendirme, yorumlama ve uygulama becerisi
2	2. Sınırlı ya da eksik verileri kullanarak bilimsel yöntemlerle bilgiyi tamamlayabilme ve uygulama becerisi; değişik disiplinlere ait bilgileri bütünleştirebilme becerisi
3	3. Mühendislik problemlerini kurgulayabilme, çözmek için yöntem geliştirme ve çözümlerde yenilikçi yöntemler uygulama becerisi
4	4. Yeni ve orijinal fikir ve yöntemler geliştirme becerisi; sistem, parça veya süreç tasarımlarında yenilikçi çözümler geliştirebilme becerisi
5	5. Mühendislikte uygulanan modern teknik ve yöntemler ile bunların sınırları hakkında kapsamlı bilgi
6	6. Analitik, modelleme ve deneysel esaslı araştırmaları tasarlama ve uygulama becerisi; bu süreçte karşılaşılan karmaşık durumları analiz etme ve yorumlama becerisi
7	7. Gereksinim duyulan bilgi ve verileri tanımlama, bunlara ulaşma ve değerlendirmede ileri düzeyde beceri
8	8. Çok disiplinli takımlarda liderlik yapma, karmaşık durumlarda çözüm yaklaşımları geliştirebilme ve sorumluluk alma becerisi
9	9. Çalışmalarının süreç ve sonuçlarını, o alandaki veya dışındaki ulusal ve uluslararası ortamlarda sistematik ve açık bir şekilde yazılı ya da sözlü olarak aktarabilme becerisi
10	10. Verilerin toplanması, yorumlanması, duyurulması aşamalarında ve mesleki tüm etkinliklerde toplumsal, bilimsel ve etik değerleri gözetme yeterliliği
11	11. Mesleğinin yeni ve gelişmekte olan uygulamaları hakkında farkındalık; gerektiğinde bunları inceleme ve öğrenebilme becerisi
12	12. Mühendislik uygulamalarının sosyal ve çevresel boyutlarını anlama ve sosyal çevreye uyum becerisi

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6
PÇ1	5	5	5	2	5	5
PÇ2	2	4	5	5	4	4
PÇ3	1	3	4	4	5	2
PÇ4	3	2	2	5	4	3
PÇ5	5	5	3	3	2	5
PÇ6	4	4	1	2	3	5
PÇ7	2	5	5	5	5	5
PÇ8	3	2	4	4	4	5
PÇ9	1	3	2	1	1	4
PÇ10	4	5	3	2	2	5
PÇ11	5	4	5	5	5	5
PÇ12	2	5	4	4	4	4