



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		İnsan Bilgisayar Etkileşimi							
Ders Kodu		BÖTE318		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	104 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu derste öğrencilerin insan bilgisayar etkileşimi alanında gerekli teorik bilgilerle donatılmış olarak, yazılım ve donanım tasarımına daha farklı bir perspektif ile bakabilme yeteneği kazanmaları amaçlanmaktadır.							
Özet İçeriği		Bu derste öğrencilerin insan bilgisayar etkileşimi alanında İnsan-Bilgisayar Etkileşiminde Etkili Faktörler ve Standartlar, İletişim Süreci ve Bilgi Prosesi, Web ve İnternet Örnekleri/ Bilişsel Stratejiler, gibi temel konular işlenecektir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Örnek Olay, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Carroll,J.M.(2002) Human-Computer Interaction in the New Millennium, ACM Pres, New York NY.(Introduction and Part II& III)
2	Johnson, J. (2007). GUI Bloopers 2.0: Common User Interface Design: Don't and Do's for Software Developers and Web Designers, Morgan Kaufmann Publishers- Academic Pres, San Diego, CA.
3	Shneiderman, B; Plaisant, C.. (2004). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Addison-Wesley
4	http://www.tandfonline.com/toc/hhci20/current#.VSZAtPmsWck
5	www.hcibib.org

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	İnsan-Bilgisayar Etkileşiminde Etkili Faktörler ve Standartlar
2	Teorik	İletişim Süreci ve Bilgi Prosesi Modelleri
3	Teorik	Bilgi İşletim Modelleri ve İnsan Beyni
4	Teorik	Kullanıcı Odaklı Tasarım Kriterleri ve İnsan Algısı
5	Teorik	Öğrenci Sunumları, Örnek Uygulamalar, Yazılım Mühendisliği
6	Teorik	Web ve İnternet Örnekleri/ Bilişsel Stratejiler
7	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
8	Teorik	Arayüz Tasarımı ve Bilgisayar Ekranı Arayüzleri
9	Teorik	Öğrenci Sunumları ve Örnek Uygulamaların Değerlendirilmesi
10	Teorik	Pencereleme Teknikleri ve Alanla İlgili Çalışmalar
11	Teorik	Web Tasarım Kriterleri ve Kullanışlılık Prensipleri
12	Teorik	Kullanışlılık Testi ve Kullanışlılık Mühendisliği Uygulamaları
13	Teorik	İnternet Okulları ve Web Tabanlı Uygulamalar: Arayüz Tasarımında görev Analizi
14	Teorik	Modern ve gelecekteki Uygulamalar
15	Teorik	Dersin genel değerlendirilmesi
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final Sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	7	1	2	21
Uygulamalı Ders	7	5	2	49
Ödev	1	6	6	12
Dönem Ödevi	1	4	10	14



Ara Sınav	1	7	1	8
Toplam İş Yüğü (Saat)				104
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	İnsan bilgisayar etkileşiminin temel bileşenlerini tanımlama
2	Üstün arayüz prensiplerini değerlendirebilme
3	Kontrollü kullanıcı arayüz deneyleri gerçekleştirme
4	Kullanılabilirlik analizi ilkelerini bilme
5	Kullanılabilirlik analizi yapabilme

Program Çıktıları (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı)

1	Eğitim teknolojileri ile ilgili kavramları doğru ve yerinde kullanabilme.
2	Öğrenenlerin farklı gereksinimlerini karşılayacak teknoloji destekli öğrenme ortamları tasarlayarak kullanabilme.
3	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak bilgiye ulaşma, veri toplama, analiz etme ve değerlendirebilme.
4	Etkili öğretme-öğrenme materyalleri hazırlayabilme.
5	Özel gereksinimli ve özel eğitime gereksinim duyan öğrencileri dikkate alan uygulamalar yapabilme.
6	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak, öğrenmeleri ölçme ve değerlendirebilme.
7	Bilişim teknolojilerinin kullanımında etik ve yasal kuralları uygulayabilme.
8	Yeni teknolojilerin toplumdaki etkilerini bilme ve bu teknolojilere uyum sağlayabilme.
9	Toplum sorunlarına yönelik projelere ve sosyal etkinliklere katılma konusunda istekli olabilme.
10	Öğrenmeyi öğrenme, öz-düzenleme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme becerilerine sahip olma ve alanıyla ilgili çalışmaları bağımsız olarak yürütebilme.
11	Öğretmenlik mesleği ve eğitim teknolojisi ile ilgili uygulamalarda öngörülemeyen karmaşık durumlarla karşılaştığında sorumluluk alma ve çözüm üretebilme.

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

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

