

<b>Dersin Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyılı</b>	<b>T+U</b>	<b>Kredisi</b>	<b>AKTS</b>
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	504541	VI	3+0	3	4
<b>Ön koşul Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Türü</b>	Teknik Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Verenler</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Bilgisayar mühendisliği öğrencilerine insan merkezli bilişim sistemleri tasarlama kabiliyeti kazandırmak.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Bu dersin sonunda öğrenci;</b> 1. İnsan-bilgisayar etkileşim (İBE) tasarım kavramlarını anlayabilir. 2. Kullanılabilir teknolojiler tasarlama yöntemlerinin öğrenebilir. 3. Arayüz tasarım stratejilerinin öğrenebilir. 4. Tasarlanan İBE uygulamalarının değerlendirme yöntemlerinin öğrenebilir.				
<b>Dersin İçeriği</b>	İnsan Bilgisayar Etkileşimi'nin (İBE) tanımı, geçmişi, önemi ve ana bileşenleri İBE tasarım temelleri. İBE'de tasarım kuralları, Evrensel Tasarım ve Kullanıcı Desteği İBE'de kullanılan modellemeler (Kavramsal modeller, İletişim ve işbirliği modelleri Kullanılabilirlik testleri Kullanılabilirlik çalışmaları sırasında izlenmesi gereken adımlar Göz hareketlerini takip sistemi (Eye Tracker) ve uygulama örnekleri Web sayfaları için etkinlik analizi.				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	İnsan Bilgisayar Etkileşiminin (İBE) Tanımı, Geçmişi, Önemi ve Ana Bileşenleri				
2	İBE'nin Fiziksel ve Felsefi Boyutu				
3	İBE'nin Bilişsel Boyutu				
4	İBE Tasarım Temelleri, Yazılım Sürecinde İBE				
5	İBE'de Tasarım Kuralları				
6	Evrensel Tasarım ve Kullanıcı Desteği				
7	Ara Sınav				
8	İBE'de Kullanılan Modellemeler (Kavramsal Modeller, İletişim ve İşbirliği Modelleri)				
9	İBE'de Kullanılan Modellemeler (Sistem Modelleri, Zengin Etkileşimli Modelleme)				
10	İBE'de Kullanılabilirlik Kavramı, Yararları ve Bileşenleri				
11	Kullanılabilirlik Testleri				
12	Kullanılabilirlik Çalışmaları Sırasında İzlenmesi Gereken Adımlar				
13	Göz Hareketlerini Takip Sistemi (Eye Tracker) ve Uygulama Örnekleri				
14	Web Sayfaları İçin Etkinlik Analizi				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
Öğrencilerin edindikleri bilgileri mühendislik alanı uygulamalarına aktarır.					
<b>Kaynaklar</b>					
Alan, D. & Janet, E. & Gregory D. & Russell B., (2003) <i>Human-Computer Interaction</i> 3rd Edition Prentice Hall. Çağiltay, K., (2011). <i>İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği: Teoriden Pratiğe</i> , ODTÜ Yayıncılık.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
<b>Ara sınav: % 40</b>					
<b>Final: % 60</b>					
<b>Bütünleme:</b>					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
ÖK1	5	5	2	5	4	4	4	2	5	4	4
ÖK2	5	4	2	4	3	3	3	2	5	4	5
ÖK3	5	5	2	4	3	4	4	1	4	4	4
ÖK4	4	4	2	5	3	4	3	2	3	3	3
ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları											
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük		2 Düşük		3 Orta		4 Yüksek		5 Çok Yüksek		

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	5	5	2	4	3	4	4	2	5	4	4