

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	504541	6	3+0	3	4
Ön koşul Dersler	Yok				
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Veren					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bilgisayar mühendisliği öğrencilerine insan merkezli bilişim sistemleri tasarlama kabiliyeti kazandırmak.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	<p>Bu dersi başarı ile tamamlayan öğrenci:</p> <p>1 - İnsan-bilgisayar etkileşim (İBE) tasarım kavramlarını anlayabilir.</p> <p>2 - Kullanılabilir teknolojiler tasarlama yöntemlerinin öğrenebilir.</p> <p>3 - Arayüz tasarım stratejilerinin öğrenebilir.</p> <p>4 - Tasarlanan İBE uygulamalarının değerlendirme yöntemlerinin öğrenebilir.</p>				
Dersin İçeriği	<p>İnsan Bilgisayar Etkileşimi'nin (İBE) tanımı, geçmişi, önemi ve ana bileşenleri İBE tasarım temelleri, yazılım sürecinde İBE. 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</p>				
Haftalar	Konular				
1	İnsan Bilgisayar Etkileşimi'nin (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	İBE'de kullanılan modellemeler (Kavramsal modeller, İletişim ve işbirliği modelleri)				
8	İBE'de kullanılan modellemeler (Sistem modelleri, Zengin Etkileşimli Modelleme)				
9	İBE'de kullanılabilirlik kavramı, yararları ve bileşenleri				
10	Kullanılabilirlik testleri				
11	Kullanılabilirlik çalışmaları sırasında izlenmesi gereken adımlar				
12	Göz hareketlerini takip sistemi (Eye Tracker) ve uygulama örnekleri				
13	Web sayfaları için etkinlik analizi				
14	Web sayfaları için etkinlik analizi				
Genel Yeterlilikler					
1 - Öğrencilerin edindikleri bilgilerini mühendislik alanı uygulamalarına aktarmaları değerlendirmelerde önemli olacaktır.					
Kaynaklar					
Alan Dix, Janet E. Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale, <i>Human-Computer Interaction</i> , 3rd Edition Prentice Hall, 2003. Kürşat Çağıltay, <i>İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği: Teoriden Pratiğe</i> , ODTÜ Yayıncılık, 2011.					
Değerlendirme Sistemi					
Dönem başında ders izlenince formunda ilan edilir.					

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