

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	CMPE 476	Güz-Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	8
Akademik Birim:	Bilgisayar Mühendisliği Departmanı					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	MİNE SARAÇ STROPPA					
Dersin Amacı:	Bu ders öğrenciye insan bilgisayar etkileşimi konusunda davranışsal psikoloji, mühendislik ve tasarım konularını kapsayacak şekilde, kullanıcı odaklı bilgisayar uygulamaları ve sistemleri geliştirmeyi öğretmeyi amaçlamaktadır.					
Dersin İçeriği:	İnsan bilişsel sistemi, uzun ve kısa süreli hafıza odaklı sistem tasarımı, sayısal insan bilgisayar etkileşimi çalışmaları, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> bu alanın çevirisi henüz girilmemiş.</li><li>• <b>2-</b> bu alanın çevirisi henüz girilmemiş.</li><li>• <b>3-</b> bu alanın çevirisi henüz girilmemiş.</li><li>• <b>4-</b> bu alanın çevirisi henüz girilmemiş.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Bu ders, insanları ve bilgisayarlarla nasıl etkileşime girdiklerini anlamakla ilgilidir. Dersler büyük ölçüde tartışmalara dayanmaktadır. Her dersin sonunda öğrenciler, son kullanıcıları daha iyi anlamak, teknoloji tasarımındaki çeşitli sorunları çözmek ve belirli bir HCI alanı için yeni etkileşim biçimleri icat etmek için kullanılabilecek İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) ilke ve yöntemlerini anlayacaklardır.					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık	ÖÇ
1			
2			LO1
3			LO1
4			LO1
5			LO1
6			LO2
7			LO2
8			LO3
9			LO3
10			LO4
11			LO4
12			LO4
13			
14			

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Norman Donald, A. The design of everyday things. MIT Press, 2013  
Hanington, Bruce, and Bella Martin. Universal methods of design expanded and revised: 125 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport publishers, 2019.  
Tidwell, Jenifer. Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc.", 2010.  
Zwick, Carola, Burkhard Schmitz, and Kerstin Kühl. Designing for small screens. Ava Publishing, 2005.  
Saffer, Dan. Designing for interaction: creating innovative applications and devices. New Riders, 2010.  
Cairns, Paul Ed, and Anna L. Cox. Research methods for human-computer interaction. Cambridge University Press, 2008.  
Shneiderman, Ben, et al. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Pearson, 2016.  
Olsen, Dan. Building interactive systems: principles for human-computer interaction. Course Technology, 2010.  
MacKenzie, I. Scott. "Human-computer interaction: An empirical research perspective." (2012).

## DİĞER KAYNAKLAR

Happiness: The Science behind Your Smile by Daniel Nettle  
Haptics Book by Lynette Jones  
Haptics for Virtual Reality and Teleoperation Book by Janez Podobnik and Matjaž Mihelj  
Bruce, Vicki, Patrick R. Green, and Mark A. Georgeson. Visual perception: Physiology, psychology, & ecology. Psychology Press, 2003.  
Auditory Perception: An Analysis and Synthesis Book by Richard M. Warren

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	1	15
Proje	1	75
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler (okuma, bireysel çalışma vb.)	1	10
<b>Total:</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	10	3	30
Proje	1	68	68
Ödev	1	60	60
<b>Toplam İş Yükü (saat):</b>			<b>200</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

## PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8
OC1								
OC2								
OC3								
OC4								

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek