

# 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					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	MİNE SARAÇ STROPPA					
Dersin Amacı:	Bu ders aşağıdaki hedefleri güder: <ul style="list-style-type: none"><li>• insan-bilgisayar etkileşimini etkileyen konuların kapsamı</li><li>• insan algısının, bilişsel işleyişin ve eylemlerin özellikleri ve sınırları</li><li>• etkili insan-bilgisayar etkileşimlerine uygun cihazların tasarımı</li><li>• güncel ve gelecekteki etkileşim sistemleri</li></ul>					
Dersin İçeriği:	İnsan somatosensoryel sistemleri, bellek ve bunun tasarım üzerindeki etkisi, ampirik HCI çalışmaları, giyilebilir cihazlar, Kullanıcı Arayüzü ve Kullanıcı Deneyimi, Görselleştirme, Etkileşimli Sistemler.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> insan algısının, bilişsel işleyişin ve eylemlerin özellikleri ve sınırlamaları</li><li>• <b>2-</b> insan-bilgisayar etkileşimini etkileyen konuların kapsamı</li><li>• <b>3-</b> verimli insan-bilgisayar etkileşimleri için uygun cihazların tasarım süreci</li><li>• <b>4-</b> mevcut ve gelecekteki etkileşim sistemleri</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Bu ders, insanları ve onların bilgisayarlarla nasıl etkileşim kurduğunu anlamaya odaklanmaktadır. Dersler büyük ölçüde tartışmalara dayalıdır. Dersler, ara sıra konuk konuşmacılar dışında çoğunlukla öğretim üyesi tarafından verilecektir. Her hafta öğrencilerden konuyla ilgili bir araştırma makalesi okumaları ve bu makaleyle ilgili bir anketi yanıtlamaları istenecektir. Dönem sonuna kadar, öğrencilerden belirli bir konu hakkında bireysel olarak bir görüş yazısı yazmaları ve karşı argümanlar kullanarak birbirleriyle tartışma yapmaları istenecektir. 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 kullanılacak İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) ilkelerini ve yöntemlerini anlayacaklardır.					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş	
2	Görsel Algı	
3	Dokunsal Algı	
4	Görsel ve Dokunsal Algının Birleşimi	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
5	İnsan - Makine Etkileşimi	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
6	DeneySEL Araştırma - İnsan Deneyleri	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) •

		Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
7	Psiko-fiziksel Deneyler	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
8	İşitsel Algı	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
9	Etkileşim Cihazları	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
10	Motor Teknolojileri	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
11	Sensör Teknolojileri	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
12	Kontrol Stratejileri	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
13	Kullanıcı Deneyimi (UX) vs. Kullanıcı Etkileşimi (UI)	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)
14	Review and Discussions	Proje: • Minority Report (2002) • Moneyball (2011) • Iron Man (2008) • Total Recall (2012) • Pacific Rim (2013) • The Matrix (1999) • Edge of Tomorrow (2014) • A.I. Artificial Intelligence (2001) • Free Guy (2021) • I, Robot (2004) • Her (2013) (+18)

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



OC4												
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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