

Dersin Kodu: CSE252				Dersin Adı: İnsan-Bilgisayar Etkileşimine Giriş			
Yarıyılı	(T + U + L)	Kredisi	AKTS	Dersin Dili	Dersin Türü	İşleniş Yöntemi	Önkoşulları
4	3+0+0	3	5	İngilizce	Zorunlu	Konferans, proje	CSE111
Dersin İçeriği				İnsan bilgisayar etkileşiminin ilkeleri. Etkileşimli bilgisayar sistemlerinin öğeleri, pencereler ve giriş aygıtları. Pencere sistemleri ve söyleşi yönetimi. Etkileşimli sistemlerde söyleşi tasarımı. Psikolojik, fizyolojik, dilbilimsel, ve algısal faktörler. Çeşitli etkileşim tekniklerinin getiri ve götürüleri, komut dili sözdizimi ve veri sunumu. Tasarım yöntembilimi ve esasları.			
Dersin Amacı				İnsan-bilgisayar etkileşimini uygulamalı olarak tanımak.			
Dersin Öğrenme Çıktıları				Ç1. İnsan bilgisayar etkileşimi modellerini, stillerini ve kiplerini tanımlayabilmek Ç2. Etkileşimli tasarım sürecini uygulayabilmek Ç3. İnsan bilgisayar etkileşimi tasarım ilkelerine uygun uygulama geliştirebilmek Ç4. Bir İnsan bilgisayar etkileşimi uygulamasını analiz edebilmek, getiri ve götürülerini belirleyebilmek Ç5. İnsan bilgisayar etkileşiminde psikolojik faktörleri anlamak			
Kaynaklar				HCI Models, Theories and Frameworks (Toward a multidisciplinary science) edited by John M. Carroll, Morgan Kauffmann, 2003.			
Yardımcı kaynak ve materyaller				Bilgisayar, projektör			

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI İLE İLİŞKİSİ

Katkı Derecesi: 1 düşük, 5 yüksek.

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10
Ç1		X		X						
Ç2				X		X	X			
Ç3			X	X	X	X				
Ç4				X			X			
Ç5				X						

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI	DERSİN UYGULAMA KONU BAŞLIKLARI
1	İnsan bilgisayar etkileşimine giriş	
2	İnsan yetenekleri: girdi/çıkış sistemleri	
3	İnsan yetenekleri: Bellek ve öğrenme	
4	İnsan yetenekleri: Kavramsal modeller	
5	Kavramsal modeller: Görev çözümlemesi	
6	Etkileşimin tanımı: Kip ve diyaloglar	
7	Kuramlar, ilkeler ve kurallar: insan bilgisayar etkileşimi için motor davranış modelleri	
8	Kuramlar, ilkeler ve kurallar: görev odaklı ve kullanıcı odaklı sistem tasarımı	
9	Kuramlar, ilkeler ve kurallar: kullanıcılar ile arayüz değerlendirme	
10	Yazılım tasarım metodolojileri	
11	Yazılım tasarım metodolojileri	
12	İnsan bilgisayar etkileşimli sistem örnekleri	
13	İnsan bilgisayar etkileşimli sistem örnekleri	
14	Proje sunumları	

DERS DEĞERLENDİRMESİ VE AKTS İŞ YÜKÜ ÇİZELGESİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	Sayı	Değerlendirmeye Katkısı (%)	AKTS İŞ YÜKÜ	
			Süre(Saat) (Hazırlık süresi dahil)	İş Yüğü
Derse Katılım	14	0	3	42
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	35	25	25
Kısa Sınavlar	4	15	5	20
Dönem Ödevi / Projesi				0
Raporlar				0
Bitirme Tezi/Projesi				0
Seminer				0
Ödevler				0
Sunum	1	10	10	10
Arasınavlar	1	30	15	15
Proje	1	10	10	10
Laboratuvar				0
Uygulama				0
Diğer(Sınıf dışı çalışma)				0
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI		65	Toplam İş Yüğü	122
YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		35	Toplam İş Yüğü / 25	4.88
Toplam		100	Dersin AKTS Kredisi	5
Hazırlanma/Düzeltilme tarihi:	Hazırlayan/Düzelten: Prof. Dr. Ercan SOLAK		Onaylayan:	

**CSE 252 İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİNE GİRİŞ
DERS KATALOG FORMU**



İŞIK UNIVERSITY
COMPUTER
SCIENCE AND
ENGINEERING