

 OSTİM TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ANKARA	MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ DERS İZLENCE FORMU	Doküman No	MF.FR.004
		Revizyon Tarihi	13.11.2024
		Revizyon No	01
		Sayfa No	1 / 4

YZL 207 İnsan Bilgisayar Etkileşimi

Ders Kodu	Ders Adı		Dönem	
YZL 207	İnsan Bilgisayar Etkileşimi		Güz ☒ Bahar ☐ Yaz ☐	
Ders Saatleri			Kredi	AKTS
Teori	Uygulama	Laboratuvar	3	4
3	0	0		

Ders Detayları	
Bölüm	Yazılım Mühendisliği
Ders Dili	Türkçe
Ders Düzeyi	Lisans ☒ Yüksek Lisans ☐
Öğrenim Türü	Örgün Öğretim ☐ Uzaktan ☒ Hibrit ☐
Ders Türü	Zorunlu ☒ Seçmeli ☐
Ders Amacı	- Modern uygulamalar, cihazlar ve ortamlarla etkileşim sırasında kullanıcı deneyimini nasıl tasarlayacağını anlamak - Etkileşimli sistemler oluşturmak için insan odaklı bir sürecin derinlemesine bilgisini edinmek ve bunu pratikte nasıl uygulayacağını öğrenmek - Kullanıcıların ihtiyaçlarını toplama ve dinleme yöntemlerine aşina olmak - Etkileşimli sistemleri kullanıcılarıyla değerlendirmeyi öğrenmek - Bilişsel, sosyal ve kültürel açılarından insan-bilgisayar etkileşimi, çeşitli değerlendirme yöntemleri ve sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, göz izleme sistemleri gibi modern teknolojilerin kullanımını öğrenmek - Karmaşık bilgisayar sistemlerinin stratejik kullanımını, işbirliğini ve sosyal medya etkileşimini anlamada yetkinlik kazanmak ve bu sistemleri değerlendirme ve tasarlama becerisine sahip olmak
Ders İçeriği	
Ders Yöntem ve Teknikleri	Anlatım ☒ Soru-Cevap ☒ Sunum ☒ Müzakere ☐
Ön Koşullar	Yok
İş Yeri Durumu	

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
DERS İZLENCE FORMU

Doküman No	MF.FR.004
Revizyon Tarihi	13.11.2024
Revizyon No	01
Sayfa No	2 / 4

Ders Kaynakları

1. Kitabın Adı: Human Computer Interaction, By A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale (3rd Edition) Isbn: 978-0130461094

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler	☐	Eğitim Bilimleri	☐
Mühendislik Bilimleri	☐	Fen Bilimleri	☐
Mühendislik Tasarımı	☐	Sağlık Bilimleri	☐
Sosyal Bilimler	☐	Alan Bilgisi	☒

Haftalık Çizelge

No	Konular	Dokümanlar/Notlar
1	The Human	Chapter 1
2	The Computer	Chapter 2
3	The Interaction	Chapter 3
4	The Interaction	Chapter 4
5	Interaction design basics	Chapter 5
6	Design Rules	Chapter 7
7	Evaluation Techniques	Chapter 9
8	Ara Sınav	
9	Universal Design	Chapter 10
10	User Support	Chapter 11
11	Communication and Collaboration Models	Chapter 14
12	Task Analysis	Chapter 15
13	Ubiquitous Computing	Chapter 20
14	Genel Sınav	

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
DERS İZLENCE FORMU

Doküman No	MF.FR.004
Revizyon Tarihi	13.11.2024
Revizyon No	01
Sayfa No	3 / 4

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı
Devam		
Laboratuvar		
Uygulama		
Alan Çalışması		
Derse Özgü İş Yeri Eğitimi		
Küçük Sınavlar/Stüdyo/Kritik		
Ödev		
Sunum		
Projeler		
Rapor		
Seminer		
Ara Sınavlar/Ara Jüri	1	%40
Genel Sınav/Final Jüri/Teslim	1	% 60
Toplam		%100
Yarıyıl İçi Çalışmalarının Başarı Notu Katkısı		% 50
Yarıyıl Sonu Çalışmalarının Başarı Notuna Katkısı		% 50
Toplam		%100

AKTS/İş Yüğü Tablosu			
Aktiviteler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü
Ders Saati	16	3	48
Laboratuvar			
Uygulama			
Alan Çalışması			
Derse Özgü İş Yeri Eğitimi			
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi	2	16	32
Küçük Sınavlar/Stüdyo/Kritik			
Ödev			
Sunum / Seminer Hazırlama			
Projeler			
Rapor			
Ara sınav ve Ara Sınava Hazırlık	1	10	10
Genel Sınav ve Genel Sınava Hazırlık	1	15	15
Toplam İş Yüğü			105
Toplam İş Yüğü / 25			4
AKTS Kredisi			4

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
DERS İZLENCE FORMU

Doküman No	MF.FR.004
Revizyon Tarihi	13.11.2024
Revizyon No	01
Sayfa No	4 / 4

Ders Öğrenme Çıktıları

No	Açıklama
Ö1	Modern cihazlar ve uygulamalar ile etkileşim sırasında kullanıcı deneyimini tasarlama becerisi kazanır.
Ö2	İnsan odaklı bir süreç çerçevesinde etkileşimli sistemler oluşturmayı ve bunu uygulamaya geçirmeyi öğrenir.
Ö3	Kullanıcı ihtiyaçlarını anlama, toplama ve bu ihtiyaçlara yönelik çözümler geliştirme yöntemlerine hakim olur.
Ö4	Etkileşimli sistemleri bilişsel, sosyal ve kültürel açıdan değerlendirerek uygun kullanıcı deneyimi tasarımını uygular.
Ö5	Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve göz izleme sistemleri gibi modern teknolojilerin kullanımını öğrenir ve bunları stratejik olarak değerlendirme becerisi kazanır.

Ders Öğrenme Çıktılarının Program Öğrenme Çıktılarına Katkısı

Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük, 2: Düşük, 3: Orta, 4: Yüksek, 5: Çok Yüksek

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Toplam
Ö1	4	5	4	3	5	4	3	2	4	3	4	3	2	2	4	56
Ö2	5	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	63
Ö3	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	60
Ö4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	5	69
Ö5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	71
Toplam																294