

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Ayrıntıları				
Dersin Kodu	Sınıfı			Yarıyılı
INF023	4			Güz, Bahar
Dersin Adı	T	U	L	AKTS
İnsan-Makine Etkileşimi	2	0	2	6
Dersin Dili	Almanca			
Dersin Düzeyi	Lisans	X	Yüksek Lisans	Doktora
Bölümü/Programı	Bilgisayar Mühendisliği			
Eğitim Türü	Yüzyüze ders anlatımı			
Dersin Türü	Zorunlu		Seçmeli	X
Dersin Amacı	Bu dersi başarı ile bitiren öğrenci - İnsan-makine etkileşiminin temellerine hakimdir, - Akıllı arayüzler tasarlayabilir, - Arttırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları oluşturabilir.			
Dersin İçeriği	- Akıllı arayüzler - Sistem Tasarımı - Sezgisel Modeller - Arttırılmış Gerçeklik - Sanal Gerçeklik			
Ön Koşulları	Yok			
Dersin Koordinatörü	Dr. Öğr. Üyesi Canan Yıldız			
Dersi Verenler	Dr. Öğr. Üyesi Canan Yıldız			
Dersin Yardımcıları	BSc. Mustafa Çoban			
Dersin Staj Durumu	Yok			
Ders Kaynakları				
Ders Notu	- Dix, Alan; Finlay, Janet; Abowd, Gregory D.; Beale, Russell; Human-Computer Interaction, Third Edition. Pearson, 2004.			
Diğer Kaynaklar				
Materyal Paylaşımı				
Dokümanlar	-			
Ödevler	-			
Sınavlar	-			
Dersin Yapısı				
Matematik ve Temel Bilimler				%
Mühendislik Bilimleri	50			%
Mühendislik Tasarımı	50			%

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
DERS BİLGİ FORMU

Sosyal Bilimler		%
Eğitim Bilimleri		%
Fen Bilimleri		%
Sağlık Bilimleri		%
Alan Bilgisi		%

Değerlendirme Sistemi

	Sayısı	Katkı Oranı (%)
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Ödev		
Devam		
Uygulama		
Proje	1	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	50
Toplam		100

AKTS İş Yüğü Dağılımı Tablosu

	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	2	28
Sınıf Dışı Ç. Süresi	1	66	66
Ödevler	5	8	40
Sunum/Seminer Hazırlama			
Ara Sınavlar	1	3	3
Uygulama	14	2	28
Laboratuvar			
Proje			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yüğü			168
AKTS Kredisi (Toplam İş Yüğü / 28)			6

Dersin Öğrenim Çıktıları

1	İnsan-makine etkileşimi alanındaki güncel gelişmeler hakkında temel bilgi birikimine sahip olmak
2	Akıllı arayüzler tasarlayabilmek
3	Tasarım temelleri üzerine yeni yöntemler geliştirebilmek
4	Arttırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları oluşturabilmek
5	Spesifik ihtiyaçlar doğrultusunda yeni sistemler modelleyebilmek
6	

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
DERS BİLGİ FORMU

7	
8	
9	
10	
11	
12	

Ders Konuları

1	İnsan-Makine Etkileşimine Giriş
2	Etkileşim Tasarımının Temelleri
3	Yazılım Süreçleri
4	Tasarım Kuralları I
5	Tasarım Kuralları II
6	Değerlendirme Teknikleri
7	Evrensel tasarım
8	Bilişsel Modeller
9	Ara Sınav
10	İletişim ve İşbirliği Modelleri
11	Görev Analizi
12	Sistem Modelleme
13	Her yerde bilgi işlem
14	Arttırılmış ve Sanal Gerçeklik
15	Ders Tekrarı

Dersin Program Çıktılarına Katkısı (1-5)

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
1	5	5	4			3	1
2	5	5	4			3	1
3	5	5	4			3	1
4	5	5	4			3	1
5	5	5	3			3	1
6	5	5	3			3	1
7	5	5	3			3	1
8	5	5	3			3	1
9	5	5	3			3	1
10	5	5	3			3	1
11	5	5	3			3	1

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
DERS BİLGİ FORMU

12	5	5	3			3	1
Katkı Oranı: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok Yüksek							
Hazırlayan: BSc. Mustafa Çoban							
Güncelleme Tarihi: 10.03.2020							