

| Dersin Tanımı   |   |                    |                           |                         |      |
|---|---|--------------------|---------------------------|-------------------------|------|
| Adı   | Kodu  | Yarıyıl            | T+U Saat                  | Kredi                   | AKTS |
| ETKİLEŞİM TASARIMI  | EUT4268650  | Bahar Dönemi       | 3+0                       | 3                       | 4    |
| <b>Ön Koşul Dersleri</b>  |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>   |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Dili</b>  | Türkçe  |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Seviyesi</b>  | Lisans  |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Türü</b>  | Programa Bağlı Seçmeli  |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Koordinatörü</b>  | Dr.Öğr.Üye. Seher Oya AKMAN   |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersi Verenler</b>   | Dr.Öğr.Üye. Akgün TOKATLI   |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Yardımcıları</b>  |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Amacı</b>   | Bu dersin amacı insanlar tarafından kullanılan nesnelerin tasarım ve geliştirilmesinde insan-bilgisayar arayüzünün önemini öğretmektir. İnsanların algısal, zihinsel ve sosyal özellikleriyle ilgili detayları göz önünde bulundurulur. Bu ders sırasında bilgisayarlar ve ilgili sistemlerin kabiliyetlerini ve sınırlarını incelenerek ve tasarım/uygulama kararlarını nasıl etkilediğini tartışılmaktadır.           |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin İçeriği</b>   | Bu ders; İnsan-Bilgisayar Arayüzlerinin Tarihçesi,Etkileşimli Sistemlerin Kullanılabilirliği,Yönergeler ve Prensipler,Teoriler ve Nesne-Eylem Arayüz Modeli,Arayüz Tasarımının Değerlendirmesi,Araştırma Yöntemleri,Etkileşim Stilleri – Düz Yönlendirme,Etkileşim Stilleri – Sanal Ortamlar,Menü Seçimi, Form Doldurma, ve Diyalog Kutuları,Komut Dilleri ve Doğal Diller,Etkileşim Araçları; konularını içermektedir. |                    |                           |                         |      |
| <b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>   |   |                    | <b>Öğretim Yöntemleri</b> | <b>Ölçme Yöntemleri</b> |      |
| Yönerge, kullanıcı gözlemlene, görev analizi, kullanıcı bazlı tasarım, senaryo geliştirme ve prototip oluşturma gibi çeşitli kullanıcı arayüzü tasarlama yöntemlerini anlatmak ve uygulamak   |   |                    |                           |                         |      |
| Uygun etkileşim stilleri ve "widget"ları seçmek, bilgi sunumu, hata önleme, hata mesajı tasarlama, ekran tasarımı ve renk kullanımı gibi internet ve bağımsız uygulamalar için çizgesel kullanıcı arayüzleri tasarlamak ve değerlendirmek |   |                    |                           |                         |      |
| Buluşsal değerlendirme, bilişsel çözümler, Hedefler, Operatörler, Metodlar, ve Seçimler (HOMS) analizi, kullanılabilirlik testi, anket ve kontrollü denemeler gibi arayüz değerlendirme yöntemlerini anlatmak ve uygulamak                |   |                    |                           |                         |      |
| İnsan algılaması ve ergonomisinin temel prensiplerini kullanıcı arayüzlerinin tasarımına uygulamak, örneğin cevap zamanı modelleri ve Fitt's Kanunu   |   |                    |                           |                         |      |
| Bir arayüz görevi ve kullanıcı kümesi için (örn: çeşitli klavyeler, tuş takımları, gösterici ve çizici cihazlar, ekran çeşitleri ve büyüklükleri) uygun olan donanım arayüz cihazını seçmek   |   |                    |                           |                         |      |
| İnsan işbirliği gereksinimi için uygun olan etkileşim stili ve arayüzünü seçmek (örn: uzak ve aynı konumdaki, senkron ve asenkron etkileşim)  |   |                    |                           |                         |      |
| İyi tasarlanmış, kullanılabilir arayüzlerin pazar başarısı, güvenilirliği ve erişilebilirliğindeki rolünü anlatmak  |   |                    |                           |                         |      |
| Grafik, komut dili ve konuşma diyalog arayüzlerinin avantaj ve dezavantajlarını anlatmak becerilerini kazanır.  |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Öğretim Yöntemleri</b>   |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Ölçme Yöntemleri</b>   |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Ders Akışı</b>   |   |                    |                           |                         |      |
| <b>Sıra</b>   | <b>Konular</b>  | <b>Ön Hazırlık</b> |                           |                         |      |
| 1   | İnsan-Bilgisayar Arayüzlerinin Tarihçesi  |                    |                           |                         |      |
| 2   | Etkileşimli Sistemlerin Kullanılabilirliği  |                    |                           |                         |      |
| 3   | Yönergeler ve Prensipler  |                    |                           |                         |      |
| 4   | Teoriler ve Nesne-Eylem Arayüz Modeli   |                    |                           |                         |      |
| 5   | Arayüz Tasarımının Değerlendirmesi  |                    |                           |                         |      |
| 6   | Araştırma Yöntemleri  |                    |                           |                         |      |
| 7   | Etkileşim Stilleri – Düz Yönlendirme  |                    |                           |                         |      |
| 8   | Etkileşim Stilleri – Sanal Ortamlar   |                    |                           |                         |      |
| 9   | Menü Seçimi, Form Doldurma, ve Diyalog Kutuları   |                    |                           |                         |      |
| 10  | Komut Dilleri ve Doğal Diller   |                    |                           |                         |      |
| 11  | Etkileşim Araçları  |                    |                           |                         |      |
| <b>Kaynaklar</b>  |   |                    |                           |                         |      |
| 1. B. Shneiderman, Designing the User Interface: Strategies for Effective Human- Computer Interaction, 5th Edition, Addison-Wesley, (2010)  |   |                    |                           |                         |      |
| 2. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory Abowd, & Russell Beale, Human-Computer Interaction (3rd ed.), Prentice Hall, 2003.   |   |                    |                           |                         |      |
| 3. Donald Norman, The Design of Everyday Things, Basic Books, 2002.   |   |                    |                           |                         |      |