

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Human-Computer Interaction / Human-Computer Interaction	
Ders Kodu / Course Code	YZM513	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Master with Thesis / Master with Thesis	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	1	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	YOK	NONE
Amacı / Purpose	Bu dersin amacı, öğrencilere insan makine etkileşimi alanının temel kavramlarını ve yöntemlerini öğretmek, kullanıcı merkezli tasarımın önemini vurgulamak, kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyimi konularında bilgi vermek, interaksyon tasarımı, ara yüz geliştirme, bilgi mimarisi, görsel tasarım, sesli arayüzler, artırılmış gerçeklik gibi konulara odaklanmak, kullanıcı testleri ve geri bildirim toplama süreçlerini öğretmek ve ileri konular ve gelecek trendler hakkında bilgi sağlamaktır.	The aim of this course is to teach students the basic concepts and methods of human machine interaction, to emphasize the importance of user-centered design, to provide information about usability and user experience, to focus on topics such as interaction design, interface development, information architecture, visual design, voice interfaces, augmented reality, to teach user testing and feedback collection processes, and to provide information about advanced topics and future trends.
İçeriği / Content	Bu dersin amacı, öğrencilere insan makine etkileşimi alanının temel kavramlarını ve yöntemlerini öğretmek, kullanıcı merkezli tasarımın önemini vurgulamak, kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyimi konularında bilgi vermek, interaksyon tasarımı, ara yüz geliştirme, bilgi mimarisi, görsel tasarım, sesli arayüzler, artırılmış gerçeklik gibi konulara odaklanmak, kullanıcı testleri ve geri bildirim toplama süreçlerini öğretmek ve ileri konular ve gelecek trendler hakkında bilgi sağlamaktır.	The aim of this course is to teach students the basic concepts and methods of human machine interaction, to emphasize the importance of user-centered design, to provide information about usability and user experience, to focus on topics such as interaction design, interface development, information architecture, visual design, voice interfaces, augmented reality, to teach user testing and feedback collection processes, and to provide information about advanced topics and future trends.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	YOK	NONE
Staj Durumu / Internship Status	-	-

Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	"The Design of Everyday Things" - Don Norman "Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction" - Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp "About Face: The Essentials of Interaction Design" - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin "The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond" - Jesse James Garrett "Designing Interactions" - Bill Moggridge	"The Design of Everyday Things" - Don Norman "Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction" - Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp "About Face: The Essentials of Interaction Design" - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin "The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond" - Jesse James Garrett "Designing Interactions" - Bill Moggridge
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	-	

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	İnsan-makine etkileşimi disiplininin temel kavramlarını ve prensiplerini anlama becerisi geliştirmek.	Developing the ability to understand the fundamental concepts and principles of human-computer interaction.
2	Kullanıcı merkezli tasarım ve kullanılabilirlik prensiplerini anlama ve uygulama yetkinliği kazanmak.	Understanding and applying user-centered design and usability principles.
3	İnsan faktörleri, kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı konularında bilgi ve anlayış geliştirmek.	Developing knowledge and understanding of human factors, user experience, and interaction design.
4	Kullanıcı araştırmaları, prototipleme ve test etme gibi yöntemleri öğrenmek ve uygulama yetkinliği kazanmak.	Learning and applying methods such as user research, prototyping, and testing.
5	İnsan-makine etkileşimi projelerinde etik ve sosyal etki konularını değerlendirme yetkinliği geliştirmek.	Developing the ability to evaluate ethical and social impact issues in human-computer interaction projects.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnsan Makine Etkileşimi'ne Giriş				
	Introduction to Human-Computer Interaction				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı Merkezli Tasarım				
	User-Centered Design				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanılabilirlik ve Kullanıcı Deneyimi				
	Usability and User Experience				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnteraksiyon Tasarımı ve Ara Yüz Geliştirme				
	Interaction Design and Interface Development				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Bilgi Mimarisi ve Navigasyon Tasarımı				
	Information Architecture and Navigation Design				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Görsel Tasarım ve Kullanıcı Arayüzleri				
	Visual Design and User Interfaces				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnsan-Makine Etkileşiminde İletişim ve Etkileşim Modelleri				
	Communication and Interaction Models in Human-Computer Interaction				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ara Sınav				
	Midterm Exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnsan-Makine Etkileşiminde Sesli Arayüzler				
	Voice User Interfaces in Human-Computer Interaction				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Çoklu Ortam ve Artırılmış Gerçeklik				
	Multimedia and Augmented Reality in Human-Computer Interaction				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnsan-Makine Etkileşiminde Veri Görselleştirme				
	Data Visualization in Human-Computer Interaction				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı Testleri ve Geri Bildirim Toplama				
	User Testing and Gathering Feedback				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı Testleri ve Geri Bildirim Toplama				
	User Testing and Gathering Feedback				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İleri Konular ve Gelecek Trendler				
	Advanced Topics and Future Trends				
15	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final Sınavı				
	Final Exam				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:	100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:	

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	1.00	1.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	1	76.00	76.00
Final Sınavı / Final Examination	1	1.00	1.00
Final Sınavı için Bireysel Çalışma / Individual Study for Final Examination	1	72.00	72.00
Toplam / Total:	4	150.00	150.00
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 150.00/25.00 = 6.00 ~ 6.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 150.00 / 25.00 = 6.00 ~ 6.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.İnsan-makine etkileşimi disiplininin temel kavramlarını ve prensiplerini anlama becerisi geliştirmek. / Developing the ability to understand the fundamental concepts and principles of human-computer interaction.	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4
2.Kullanıcı merkezli tasarım ve kullanılabilirlik prensiplerini anlama ve uygulama yetkinliği kazanmak. / Understanding and applying user-centered design and usability principles.	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
3.İnsan faktörleri, kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı konularında bilgi ve anlayış geliştirmek. / Developing knowledge and understanding of human factors, user experience, and interaction design.	4	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	5
4.Kullanıcı araştırmaları, prototipleme ve test etme gibi yöntemleri öğrenmek ve uygulama yetkinliği kazanmak. / Learning and applying methods such as user research, prototyping, and testing.	4	5	4	4	5	5	4	3	5	4	3	5	4	4	3
5.İnsan-makine etkileşimi projelerinde etik ve sosyal etki konularını değerlendirme yetkinliği geliştirmek. / Developing the ability to evaluate ethical and social impact issues in human-computer interaction projects.	5	4	3	5	4	4	4	3	3	5	4	3	3	4	4

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high