

Dersin Amacı
Bu dersin amacı, öğrencilerin insan-bilgisayar etkileşimi (HCI) alanının temel kavramlarını anlamalarını, kullanıcı odaklı arayüz tasarımı yapabilmelerini ve kullanılabilirlik testleri gerçekleştirebilmelerini sağlamaktır. Öğrenciler, kullanıcı deneyimi (UX) ilkelerini öğrenerek bilgi sistemlerinde insan faktörünü tasarıma dahil ederler.
Dersin İçeriği
HCI'nin temel kavramları ve tarihçesi Kullanıcı merkezli tasarım ilkeleri Arayüz tasarım prensipleri (renk, tipografi, düzen) Kullanılabilirlik ölçütleri ve test yöntemleri Persona ve senaryo geliştirme Prototipleme ve wireframe araçları Mobil ve web arayüzleri için tasarım Etkileşim tasarımında erişilebilirlik ve etik konular
Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar
Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2022). Human-Computer Interaction. Pearson. Norman, D. A. (2023). The Design of Everyday Things. Basic Books.
Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri
Teorik ders anlatımı
Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar
Temel programlama bilgisi önerilir ancak zorunlu değildir. Projeler için Figma, Adobe XD veya benzeri araçlar kullanılabilir.
Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları
Bulunmamaktadır
Dersin Verilişi
Haftada 3 saat teorik
Dersi Veren Öğretim Elemanları
Doç. Dr. Cemalettin Hatipoğlu

Program Çıktısı

1. HCI'nin temel kavramlarını ve kullanıcı merkezli tasarım ilkelerini açıklar.
2. Kullanıcı arayüzü tasarımında görsel ve işlevsel ilkeleri uygular.
3. Persona, senaryo ve prototip oluşturur.
4. Kullanılabilirlik testi gerçekleştirerek sonuçları analiz eder.
5. Etkileşim tasarımında erişilebilirlik ve etik boyutları değerlendirir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1			Düz Anlatım	HCI'ye giriş, temel kavramlar ve tarihçe	
2			Düz Anlatım	İnsan faktörleri ve kullanıcı merkezli tasarım	
3			Düz Anlatım	Arayüz tasarım ilkeleri: renk, tipografi, düzen	
4			Düz Anlatım	Kullanılabilirlik kavramı ve ölçütleri	
5			Düz Anlatım	Persona ve kullanıcı senaryosu geliştirme	
6			Düz Anlatım	Wireframe ve prototip araçları (Figma/Adobe XD)	
7			Düz Anlatım	Kullanılabilirlik test yöntemleri (gözlem, anket)	
8			Düz Anlatım	Ara Sınav Haftası	
9			Düz Anlatım	Mobil ve web için arayüz tasarımı	
10			Düz Anlatım	Hata önleme, geri bildirim ve kullanıcı akışları	
11			Düz Anlatım	Erişilebilirlik ilkeleri ve etik boyutlar	
12			Düz Anlatım	Etkileşim tasarımında duygu ve motivasyon	
13			Düz Anlatım	Proje prototiplerinin geliştirilmesi	
14			Düz Anlatım	Kullanılabilirlik test sonuçlarının sunumu	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Teorik Ders Anlatım	14	3,00
Derse Katılım	14	3,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	3,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Vize	15,00
Final	60,00
Ödev	10,00
Ödev 2	10,00
Kısa Sınav	5,00

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14
Ö.Ç. 1														
Ö.Ç. 2														
Ö.Ç. 3														
Ö.Ç. 4														
Ö.Ç. 5														

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Öğrenciler temel bilgisayar bilimi kavramlarını anlar, bilgisayar donanımı ve yazılımı hakkında bilgi sahibi olur ve temel ağ teknolojileri ile iletişim protokollerini kavrayarak bu alanlarda yetkinlik kazanır.
- P.Ç. 2 :** Bilgi güvenliği tehditlerini tanıma ve risk değerlendirme becerisi kazandırılan öğrenciler, güvenlik politikaları ve standartlarına uygun önlemler almayı öğrenir ve kritik altyapıların korunması ile sızma testi tekniklerini uygular.
- P.Ç. 3 :** Veritabanı tasarlama, uygulama ve yönetim becerileri geliştiren öğrenciler, ilişkisel veritabanı yönetim sistemlerini etkin bir şekilde kullanmayı öğrenir ve veri modelleme tekniklerini anlama ve uygulama yetkinliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Programlama dillerini ve teknolojilerini kullanarak yazılım geliştirme becerisi kazanan öğrenciler, yazılım yaşam döngüsü süreçlerini anlamayı ve uygulamayı öğrenir ve yazılım kalitesi ile test süreçlerini kavrar.
- P.Ç. 5 :** İngilizce iletişim araçlarını etkin bir şekilde kullanan öğrenciler, yönetim, bilişim ve organizasyon alanlarında profesyonel düzeyde iletişim kurar.
- P.Ç. 6 :** Veri analitiği ve veri madenciliği tekniklerini öğrenen öğrenciler, veri teknolojilerini kullanarak analiz ve keşif yapar, iş zekası araçlarını etkin bir şekilde kullanarak veri odaklı kararlar alır ve uzman sistemleri kavrayarak tasarlayabilir.
- P.Ç. 7 :** Öğrenciler bilgi ve sonuçları yazılı ve sözlü olarak etkili bir şekilde sunmayı öğrenir, bilgi teknolojileri çözümlerini teknik ve teknik olmayan kitlelere iletme becerisi geliştirir ve karar alıcılarla etkili bir iletişim kurar.
- P.Ç. 8 :** Proje yönetimi prensiplerini anlama ve uygulama becerisi kazanan öğrenciler, iş süreçlerini analiz ederek iyileştirme tekniklerini uygular ve proje ekiplerini yöneterek iletişim becerilerini geliştirir.
- P.Ç. 9 :** Liderlik ve yönetim becerileri kazanan öğrenciler, işletme fonksiyonları ile ilgili bilgi sahibi olur, ekip içi iletişim ve işbirliği yeteneklerini geliştirir ve karar verme süreçlerini etkili bir şekilde yönetir.
- P.Ç. 10 :** Girişimcilik ve inovasyon konularında bilgi sahibi olan öğrenciler, yeni iş fikirleri geliştirerek bilgi teknolojileri alanında yenilikçi projeler ortaya koyar ve girişimcilik ekosistemine katkıda bulunur.
- P.Ç. 11 :** Bilgi teknolojilerinin etik kullanımına yönelik farkındalık kazanan öğrenciler, sosyal sorumluluk bilinciyle hareket eder ve bilişim sistemlerinde etik karar alma süreçlerine katkı sağlar.
- P.Ç. 12 :** Sürekli öğrenme yaklaşımını benimseyen öğrenciler, bilişim ve yönetim alanındaki yeni trendleri ve teknolojileri takip eder ve bu yenilikleri uygulamaya geçirir.
- P.Ç. 13 :** Küresel ve yerel iş dinamiklerini analiz eden öğrenciler, rekabetçi ve yenilikçi stratejiler geliştirerek bulunduğu organizasyonda fark yaratır.
- P.Ç. 14 :** E-ticaret platformlarının tasarımı, geliştirilmesi ve yönetimi konularında bilgi sahibi olan öğrenciler, dijital iş modellerini etkin bir şekilde uygular.
- Ö.Ç. 1 :** HCI'nin temel kavramlarını ve kullanıcı merkezli tasarım ilkelerini açıklar.
- Ö.Ç. 2 :** Kullanıcı arayüzü tasarımında görsel ve işlevsel ilkeleri uygular.
- Ö.Ç. 3 :** Persona, senaryo ve prototip oluşturur.
- Ö.Ç. 4 :** Kullanılabilirlik testi gerçekleştirerek sonuçları analiz eder.
- Ö.Ç. 5 :** Etkileşim tasarımında erişilebilirlik ve etik boyutları değerlendirir.