Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DİT501 - İnsan-Bilgisayar Etkileşimi**
Ders Türü	I.Yarıyıl
Teori + Uygulama	4+0
AKTS	**6.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Zorunlu Dersler
Öğretim Elemanları	DOÇ. DR. UFUK TUĞTEKİN

Dersin Veriliş Biçimi	Yüz yüze
Önkoşullar	-
Önerilen Dersler	-
Önerilen Kaynaklar	-
Staj & Uygulama	-

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		İBE Temelleri: İnsan-Bilgisayar Etkileşiminin temel prensipleri ve oyun tasarımına uygulanışı.	
2. hafta		Kullanıcı Merkezli Tasarım (UCD): Süreç yönetimi, persona oluşturma ve senaryo temelli tasarım.	
3. hafta		Kullanılabilirlik Değerlendirme: Sezgisel (Heuristic) analiz ve kullanılabilirlik test yöntemleri.	
4. hafta		Arayüz ve Etkileşim Modelleri: Oyun arayüzü (UI) tasarımı ve etkileşim modellerinin optimizasyonu.	
5. hafta		Girdi Cihazları ve Kontrol: Oyunlarda kontrol mekanizmaları, girdi cihazları ve tepkisellik (responsiveness).	
6. hafta		Kullanıcı Deneyimi (UX): Oyunlarda deneyim tasarımı, oyun keyfi (game enjoyment) ve bağlılık.	
7. hafta		Erişilebilirlik ve Kapsayıcılık: Kapsayıcı tasarım ilkeleri ve oyunlarda erişilebilirlik standartları.	
8. hafta		Duyusal Geri Bildirim: Oyunlarda ses, görsel ve dokunsal geri bildirim sistemleri.	
9. hafta		Haptik Teknolojiler: Dokunma temelli etkileşim ve haptik sistemlerin oyun tasarımındaki rolü.	
10. hafta		Kullanıcı Davranışı Analizi: Oyun testlerinde kullanıcı davranışı gözlemi ve veri toplama. .	
11. hafta		Biyometrik Veri ve Göz İzleme: Göz izleme (eye-tracking) ve biyometrik verilerin testlerde kullanımı.	
12. hafta		XR Ortamlarında Etkileşim: VR ve AR ortamlarında doğal etkileşim tasarımı (Natural UI).	
13. hafta		Bilişsel Yük ve İnsan Performansı: Bilişsel yükün yönetimi ve öğrenme eğrisinin mekaniklerle ilişkisi.	
14. hafta		Gelecek Trendleri: İBE'de yeni nesil teknolojiler, beyin-bilgisayar arayüzleri ve güncel araştırmalar.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler; İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (İBE) prensiplerini oyun tasarımı süreçlerine uygular, kullanıcı merkezli tasarım yöntemlerini kullanarak oyunların kullanılabilirliğini analiz eder, göz izleme ve biyometrik veri analizi gibi yöntemlerle kullanıcı davranışlarını ölçer, XR ortamları için doğal etkileşim modelleri geliştirir ve bilişsel yük dengesini gözeterek erişilebilir oyun arayüzleri tasarlar.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.

Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri	Sayısı	Yüzde (%)
1.Ara Sınav	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
	Toplam (%)	**100**