Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**UZE621 - İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	3+0
AKTS	**7.5**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	PROF. DR. NİLGÜN ÖZDAMAR

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Önkoşullar	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Araştırma yöntemleri
Önerilen Kaynaklar	Hornbæk, K., Kristensson, P. O., & Oulasvirta, A. (2025). Introduction to Human–Computer Interaction. Oxford University Press.Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. (2017). Research Methods in Human–Computer Interaction (2nd ed.). Morgan Kaufmann.Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition). Basic Books.
Staj & Uygulama	-

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		İnsan–Bilgisayar Etkileşimine Giriş: Temel Kavramlar ve Tanımlar	
2. hafta		İnsan–Bilgisayar Etkileşiminin Tarihsel Gelişimi ve Önemi	
3. hafta		İnsan Doğasının Bilişssel ve Duyuşsal Unsurlarını Anlama	
4. hafta		Kullanılabilirlik İlkeleri ve Standartları	
5. hafta		Açık ve Uzaktan Öğrenme Ortamlarında Kullanıcı Deneyimi (UX)	
6. hafta		Arayüz Tasarımı İlkeleri ve Kullanılabilirlik	
7. hafta		Kullanıcı Deneyimi Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri	
8. hafta		Kullanıcı Profilleri (Personas) ve Kullanıcı Senaryoları	
9. hafta		Kullanılabilirlik Testleri: Yöntemler ve Uygulamalar	
10. hafta		Yapay Zekâ ve Makine Öğrenmesi Tabanlı Kullanıcı Deneyimi	
11. hafta		Artırılmış Gerçeklik (AR), Sanal Gerçeklik (VR) ve Karma Gerçeklik ile Kullanıcı Etkileşimi	
12. hafta		Kullanılabilirlik Sorunlarının Belirlenmesi ve Çözüm Stratejileri	
13. hafta		Geleceğin Öğrenme Teknolojileri ve Kullanıcı Deneyimi Eğilimleri	
14. hafta		Proje Sunumları ve Genel Değerlendirme	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	İnsan–bilgisayar etkileşimi alanındaki kuramsal yaklaşımları, kavramları ve güncel araştırma eğilimlerini eleştirel bir bakış açısıyla analiz edebilir.
2	Kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyimi ilkelerini dijital öğrenme ortamlarının tasarımına ve değerlendirilmesine ileri düzeyde uygulayabilir.
3	Kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarını açık ve uzaktan öğrenme ortamlarında araştırma ve geliştirme süreçlerine entegre edebilir.
4	Kullanıcı deneyimi araştırmalarında nitel, nicel ve karma yöntemleri karşılaştırarak uygun araştırma yöntemini seçebilir ve uygulayabilir.
5	Kullanılabilirlik sorunlarını belirleyerek kullanıcı verileri ve araştırma bulgularına dayalı çözüm stratejileri geliştirebilir.
6	İnsan–bilgisayar etkileşimi ve öğrenme teknolojileri alanında özgün araştırma fikirleri geliştirerek akademik tartışmalara katkı sağlayabilir.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

✓ Nitelikli Eğitim ✓ Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı

Dersin Teması

✓ Eğitim Bilimleri ve Eğitim Teknolojileri ✓ İletişim Teknolojileri ve IoT ✓ Medya, Tasarım ve Yaratıcı Sanatlar

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.