

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer  
 Kode / SKS : IT012250 / 2 SKS  
 Program Studi : Sistem Komputer  
 Fakultas : Ilmu Komputer & Teknologi Informasi

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
1	Pendahuluan  <b>TIU :</b> Mahasiswa mengenal dan memahami konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang Lingkup Mata Kuliah</li> <li>- Mengapa dan Apa IMK</li> <li>- Siapa saja yang terlibat dalam IMK</li> <li>- Konsep Dasar IMK</li> </ul> <b>TIK :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa mengerti dan memahami ruang lingkup, manfaat dan hubungan Mata Kuliah IMK dengan mata kuliah lainnya.</li> <li>- Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan apa dan mengapa IMK diperlukan.</li> <li>- Mahasiswa mampu menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam IMK.</li> <li>- Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan konsep dasar IMK.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah Mimbar.</li> <li>- Dialog Interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Computer Projector (slide-ppt)</li> </ul>	Membuat tulisan tentang “Menurut saya IMK adalah ....”  (tugas individu – waktu 1 minggu)	1: Bab 1, 2 11: Chap1, 2, 3 13: HCI.lecture.1 15: Slide 1, 2
2	Prinsip Usability  <b>TIU :</b> Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip usability, desain proses dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip-prinsip Usability</li> <li>- Kemampuan manusia yang baik vs. yang buruk</li> <li>- Proses User Centered Design (UCD)</li> <li>- Kapasitas manusia : penginderaan (penglihatan, pendengaran, perabaan);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		1: Bab 3 11:Chap1, 4 13: HCI.lecture.2

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
	kemampuan manusia	<p>Sistem motor; Memory (STM, LTM); Proses kognitif : atensi pilih, pembelajaran, menyelesaikan masalah, bahasa</p> <p><b>TIK :</b> Diharapkan Mahasiswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu menyebutkan dan menerangkan prinsip-prinsip usability</li> <li>- Dapat membedakan desain yang baik dan buruk</li> <li>- Mengetahui dan dapat menerangkan proses desain yang terfokus pada user</li> <li>- Dapat mengerti tentang penginderaan, sistem motorik, sistem memori, proses kognitif pada manusia.</li> </ul>				15: Slide 3, 4, 5, 6
3	<p>Analisi Tugas</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa mengetahui dan memahami analisis dalam menyelesaikan tugas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Overview, utility</li> <li>- Jenis-jenis analisa tugas</li> <li>- Sumber dan penggunaan informasi</li> <li>- Data I/ O</li> <li>- Merepresentasikan data</li> <li>- Evaluasi : Evaluasi heuristik, discount usability testing, cognitive walkthrough, pemodelan user, Model Kognitif : GOMS, CCT, Context-based, Interpretive evaluation (observasi, ethnography)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		<p>1: Bab 5</p> <p>11: Chap 6, 7</p> <p>15: Slide 7, 8, 9, 10, 11</p>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<b>TIK:</b> Diharapkan Mahasiswa <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerti dan mampu menjelaskan teknik Analisa Tugas</li> <li>- Dapat menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis analisa tugas.</li> <li>- Dapat menyebutkan dan menjelaskan sumber dan penggunaan informasi</li> <li>- Dapat memahami komponen data input dan output</li> <li>- Dapat mengetahui dan mengerti tentang representasi data.</li> <li>- Dapat mengetahui dan memahami konsep evaluasi analisis tugas yang mencakup evaluasi heuristik, discount usability testing, cognitive walkthrough, pemodelan user, Model Kognitif dan Interpretive evaluation.</li> </ul>				
4	Interface  <b>TIU:</b> Mahasiswa mampu membuat interface.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendahuluan</li> <li>- Tujuan Interface User</li> <li>- Perbandingan Interface</li> <li>- Tipe-tipe Interface : Komponen Dasar, Perangkat Interaktif, Dialog Kontrol sederhana, Form Isian, Menu</li> <li>- Tipe-tipe Interaksi : Manipulasi Langsung, Bahasa Perintah, Bahasa Natural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>	Mencari tipe-tipe interface dan menyebutkan tipe interaksinya.	6: Chap 1 10: Chap 4

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<b>TIK:</b> Diharapkan mahasiswa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan konsep interface.</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan perbandingan dan tipe-tipe interface, serta tipe-tipe interaksi.</li> </ul>				
5	GUI (Graphical User Interface)  <b>TIU:</b> Mahasiswa mampu membuat GUI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendahuluan</li> <li>- Apa itu GUI?</li> <li>- Kelebihan dari GUI</li> <li>- Pengembangan Aplikasi dengan GUI</li> </ul> <b>TIK :</b> Diharapkan mahasiswa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan apa itu GUI dan kelebihanannya.</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu mengembangkan aplikasi dengan GUI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>	Merancang interface berbasis grafis.	6: Appendix
6	Desain  <b>TIU :</b> Mahasiswa mampu melakukan desain dalam proses analisis tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip Design</li> <li>- Ide dalam membuat design</li> <li>- Tantangan dalam membuat design</li> <li>- Contoh design dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>- Desain Grafik : Filosofi Desain, Prinsip Desain Grafik, Pembuatan User</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>	Membuat aplikasi sederhana dengan dilengkapi help	1: Bab 4 11: Chap 5 15: Slide 12, 13, 14, 15, 16

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<p>Interface, Teknik Koding, Tipografi (<i>typography</i>), Fonts, Warna (atribut, asosiasi), Desain Icon</p> <p><b>TIK :</b> Diharapkan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat mengerti dan menjelaskan prinsip desain</li> <li>- Dapat mengerti pentingnya ide dan mengetahui cara mendapatkan ide dalam proses pembuatan design</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan tantangan dalam membuat design yang baik dan memiliki nilai saing yang baik.</li> <li>- Dapat menyebutkan beberapa contoh disain dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Dapat menyebutkan dan mampu menerangkan konsep disain grafik (Filosofi Desain, Prinsip Desain Grafik, Pembuatan User Interface, Teknik Koding, Tipografi, fonts, Warna, Desain Icon)</li> </ul>			<p>pengoperasian aplikasi.</p> <p>(Tugas Kelompok – waktu 6 Minggu)</p>	
7	<p>Prototyping</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa mengetahui dan mengerti konsep prototyping</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapid Prototyping</li> <li>- Dimensi Prototyping (Representasi, Ruang Lingkup, Executability, Tahapan)</li> <li>- Terminologi Prototyping</li> <li>- Metode Rapid Prototyping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		<p>11: Chap 5 15: Slide 17</p>



## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deskripsi Desain</li> <li>- Sketsa</li> <li>- Storyboard</li> <li>- Skenario</li> <li>- Teknik-teknik prototyping</li> <li>- Prototyping Tools</li> </ul> <p><b>TIK :</b> Diharapkan mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan konsep rapid prototyping.</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan dimensi prototyping</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan terminology prototyping</li> <li>- Mahasiswa mampu menyebutkan dan menerangkan beberapa metode rapid prototyping</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan deskripsi desain</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu membedakan bentuk prototyping sketsa, storyboard, dan scenario</li> <li>- Dapat menyebutkan dan menerangkan beberapa teknik prototyping lainnya</li> <li>- Dapat menyebutkan beberapa prototyping tools yang dapat digunakan.</li> </ul>				

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
8	<p>Dialog</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa mengetahui dan memahami model-model dialog dalam desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain Dialog</li> <li>- Dialog Style : Command Language, WIMP, Direct Manipulation (DM), PDA &amp; Pen, Speech dan bahasa natural</li> <li>- User Interface Software</li> </ul> <p><b>TIK :</b> Diharapkan mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat memahami konsep desain dialog</li> <li>- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan dialog style serta mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing dialog style yang meliputi : command language, WIMP, DM, PDA &amp; pen, Speech</li> <li>- Dapat menyebutkan beberapa user interface software (user interface toolkit, GUI builder tools)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		<p>1: Bab 6 11: Chap 8 15: Slide 18, 19, 20, 21, 22, 25</p>
9	<p>Penanganan Kesalahan &amp; Help -Dokumentasi</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa mengetahui dan mengerti tentang penanganan kesalahan dan help dokumentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis-jenis kesalahan dan slip</li> <li>- Petunjuk pencegahan kesalahan</li> <li>- Petunjuk memperbaiki kesalahan</li> <li>- Jenis dokumen dan alat bantu</li> <li>- Isu presentasi</li> <li>- Pengaturan dokumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		<p>1: Bab 10 11: Chap12 15: Slide 23, 24</p>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<b>TIK:</b> Diharapkan mahasiswa 1. Mampu menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis kesalahan. 2. Mampu melakukan pencegahan 3. Mampu memperbaiki terhadap kesalahan yang muncul. 4. Mengetahui dan dan mampu menyebutkan jenis dokumen dan alat Bantu. 5. Mengetahui isu presentasi 6. Mampu menjelaskan tipe dari dokumen dan help, user model, dan pengaturan dokumen				
10	Evaluasi  <b>TIU :</b> Mahasiswa mengetahui dan mengerti teknik-teknik evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan Evaluasi Empiris</li> <li>- Perancangan Eksperimen : Hipotesa, Variabel, Rancangan dan Paradigma</li> <li>- Partisipasi, IRB dan Etika</li> <li>- Pengumpulan Data : Teknik, Metode, Trik, Data Objektif, Data Subjektif, Kuesioner, Wawancara</li> <li>- Analisa Data dan Interpretasi Hasil</li> <li>- Penggunaan hasil rancangan</li> </ul> <b>TIK :</b> Diharapkan Mahasiswa <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui dan mampu menjelaskan evaluasi empiris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		1: Bab 8 11: Chap11 15: Slide 26, 27, 28, 29



## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui dan mampu menjelaskan komponen perancangan eksperimen.</li> <li>- Mengetahu dan mampu menjelaskan berbagai hal yang berhubungan dengan pengumpulan data</li> <li>- Mampu melakukan analisa data dan menginterpretasikan hasil.</li> </ul>				
11	<p>Website</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa mengenal dan mampu mengorganisir dan menganalisis sebuah situs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikasi pengguna dan tujuan</li> <li>- Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan)</li> <li>- Analisis Situs</li> </ul> <p><b>TIK :</b> Diharapkan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu melakukan identifikasi tujuan dan pengguna sebuah situs.</li> <li>- Mampu menyebutkan 5 atribut kegunaan dan melakukan pengorganisasian isi website</li> <li>- Mampu melakukan analisis terhadap sebuah situs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>	Melakukan analisis thdp aplikasi/ interface berbasis web dan non web. Tgs Klmpk – waktu – 3 mgg	15: Slide 30
12	<p>CSCW &amp; Ubiquitous Computing</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa memahami komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Systems – Groupware : Komponen, Taksonomi, Bentuk-bentuk system</li> <li>- Area ubiquitous : Tema pada ubiquitous computing, Tantangan dan isu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		1: Bab 11, 12, 13, 14 11: Chap13, 14 15: Slide 31, 32

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
	ubiquitous	<b>TIK :</b> Diharapkan mahasiswa <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu menjelaskan bagaimana mendesain software yang mendukung kelompok - Groupware</li> <li>- mampu menyebutkan dan menjelaskan taksonomi dalam CSCW</li> <li>- Mampu menyebutkan dan menjelaskan area dalam ubiquitous computing</li> <li>- Mengetahui dan dapat memberi contoh tentang tantangan dan isu yang ada dalam are ubiquitous computing.</li> </ul>				
13	Visualisasi Informasi  <b>TIU :</b> Mahasiswa mampu melakukan visualisasi informasi dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan Visualisasi Informasi : Definisi, Prinsip, Contoh-contoh, Teknik</li> <li>- Hirarki Visualisasi : Pandangan pohon tradisional, Alternatif, Pandangan space-filling</li> </ul> <b>TIK :</b> Diharapkan Mahasiswa <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerti dan mampu menerangkan konsep dasar visualisasi informasi</li> <li>- Mengerti dan mampu menerangkan hirarki visualisasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		15: Slide 33, 34

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
14	<p>Audio &amp; Agent</p> <p><b>TIU :</b> Mahasiswa mampu menjelaskan tentang system multi modal dan user interface agent</p>	<p>- Audio - Penggunaan Audio Non Speech (Warning, Alert, Status Message, Peripheral Awareness, Sonifikasi (dalam pendidikan, isu), Navigasi &amp; Evaluasi</p> <p>- User interface agent (pendekatan, autonomous, contoh)</p> <p><b>TIK:</b> Diharapkan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerti dan mampu menjelaskan penggunaan audio non speech</li> <li>- Mengerti dan mampu menjelaskan konsep evaluasi yang berhubungan dengan audio.</li> <li>- Mengerti dan mampu menjelaskan dengan contoh apa yang dimaksud dengan agent dan user interface agent serta teknik pendekatan agent.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah mimbar</li> <li>- Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tulis</li> <li>- Overhead projector, transparansi</li> </ul>		<p>11: Chap15</p> <p>15: Slide 35, 36</p>

### REFERENSI :

#### Buku Teks :

1. Dewi Agushinta R . & Ida Ayu P., *Interaksi Manusia dan Komputer: Konsep Dasar*, Gunadarma, Jakarta, 2007.
2. Dix, Alan et.al, *HUMAN-COMPUTER INTERACTION*, 2<sup>nd</sup> Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.
3. Galitz, W. O, *The Essential Guide to User Inteface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, John Wiley & Sons, Canada, 1996.
4. Johnson, P., *HUMAN-COMPUTER INTERACTION : Psychology, Task Analysis and Software Engineering*, McGraw-Hill, England UK, 1992.
5. Newman, W. M and Lamming, M. G, *Interactive System Design*, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

---

6. Powell, James E., *Designing User Interfaces*, Microtrend Books, San Diego, USA, 1990.
7. P. Insap Santoso, *Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek*, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.
8. Raskin, J, *The Human Interface*, Addison Wesley, 2000
9. Shneiderman, B, *Designing The User Interface*, 3<sup>rd</sup> Edition, Addison Wesley, 1998
10. [10] Sutcliffe, A. G., *HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN*, 2<sup>ND</sup> Edition, MacMillan, London, 1995.

### Lecture Notes / Slide-Presentation / Referensi lain yang diperoleh melalui internet :

1. <http://www.hcibook.com/hcibook/resource.html> (folder : HCI-Alan Dix.rar)
2. <http://www.dcs.gla.ac.uk/~stephen/otherlinks.shtml>
3. <http://www.informatics.sussex.ac.uk/users/johnhall> (folder : IMK-Sussex Uni.rar)
4. Hewett, Baecker, et.al, ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction (folder : IMK-ACM.rar)
5. Folder : IMK-cc-Gatech-edu.rar

