

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Kullanıcı Deneyimi	NS 513	Güz	03+00+00	Seçmeli	3	7.5
Akademik Birim:	Yeni Medya M.A.					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Yüksek Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Çiğdem Bozdağ					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerden: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Prensiplerini öğrenmeleri,</li><li>• Kullanıcı Deneyimi Odaklı Araştırma yapma becerileri geliştirmeleri,</li><li>• Etkileşim Tasarımı ve Bilgi Mimarisi hakkında derinlemesine bir bilgiye sahip olmaları,</li><li>• Dijital Tasarım (Arayüz Tasarımı - UI) ve Optimizasyon A/B Test programlarını kullanmayı öğrenmeleri</li></ul> Beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı'nın herhangi bir fiziksel veya dijital ürününün, hedeflediği kullanıcı/müşteri tarafından kolay, etkili ve verimli bir şekilde kullanmasını sağlayan tasarım çözümünü amaçlamaktadır. Kullanıcı deneyimi tasarlanan ve geliştirilen ürünün deneyimsel, duygusal, anlamlı bir değer üretmesini hedeflemektedir.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Kullanıcı deneyimini belirleyen faktörler hakkında ileri düzeyde bilgiye sahip olmak</li><li>• <b>2-</b> Kullanıcı deneyimi odaklı araştırma yöntemlerine hakim olmak</li><li>• <b>3-</b> Dijital tasarımları kullanıcı deneyimi açısından eleştirel bir biçimde değerlendirebilmek</li><li>• <b>4-</b> Etkileşim tasarımı ve bilgi mimarisi hakkında derinlemesine bilgi sahip olmak</li><li>• <b>5-</b> Dijital Tasarım ve Optimizasyon programlarını kullanabilmek</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Konu anlatımı, atölye çalışmaları, ev ödevleri					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Derse Giriş ve Ders Planı	Ders Okumaları
2	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Temellerine Giriş	Ders Okumaları
3	UX101- Kullanılabilirlik Temelleri	Ders Okumaları
4	UX Trendleri	Ders Okumaları
5	İnsan Odaklı Tasarım	Ders Okumaları
6	Araştırmanın Temelleri ve Yöntemleri- Kullanıcı Araştırması	Kullanıcı Araştırması
7	Araştırma Sunumları	Sunum Hazırlığı
8	İlişki Haritası- Kullanılabilirlik Testi	Ders Okumaları
9	Bilgi Mimarisi (IA)	Ders Okumaları
10	Wireframe Tasarımı	Ders Okumaları
11	Etkileşim Tasarımı	Ders Okumaları
12	Prototipleme	Ders Okumaları
13	A/B Test / Optimizasyon	Ders Okumaları



OC3									
OC4									
OC5									

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Kullanıcı Deneyimi	NS 513	Güz	03+00+00	Seçmeli	3	7.5
Akademik Birim:	Yeni Medya M.A.					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Yüksek Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Çiğdem Bozdağ					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerden: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Prensiplerini öğrenmeleri,</li><li>• Kullanıcı Deneyimi Odaklı Araştırma yapma becerileri geliştirmeleri,</li><li>• Etkileşim Tasarımı ve Bilgi Mimarisi hakkında derinlemesine bir bilgiye sahip olmaları,</li><li>• Dijital Tasarım (Arayüz Tasarımı - UI) ve Optimizasyon A/B Test programlarını kullanmayı öğrenmeleri</li></ul> Beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı'nın herhangi bir fiziksel veya dijital ürününün, hedeflediği kullanıcı/müşteri tarafından kolay, etkili ve verimli bir şekilde kullanmasını sağlayan tasarım çözümünü amaçlamaktadır. Kullanıcı deneyimi tasarlanan ve geliştirilen ürünün deneyimsel, duygusal, anlamlı bir değer üretmesini hedeflemektedir.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Kullanıcı deneyimini belirleyen faktörler hakkında ileri düzeyde bilgiye sahip olmak</li><li>• <b>2-</b> Kullanıcı deneyimi odaklı araştırma yöntemlerine hakim olmak</li><li>• <b>3-</b> Dijital tasarımları kullanıcı deneyimi açısından eleştirel bir biçimde değerlendirebilmek</li><li>• <b>4-</b> Etkileşim tasarımı ve bilgi mimarisi hakkında derinlemesine bilgi sahip olmak</li><li>• <b>5-</b> Dijital Tasarım ve Optimizasyon programlarını kullanabilmek</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Konu anlatımı, atölye çalışmaları, ev ödevleri					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Derse Giriş ve Ders Planı	Ders Okumaları
2	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Temellerine Giriş	Ders Okumaları
3	UX101- Kullanılabilirlik Temelleri	Ders Okumaları
4	UX Trendleri	Ders Okumaları
5	İnsan Odaklı Tasarım	Ders Okumaları
6	Araştırmanın Temelleri ve Yöntemleri- Kullanıcı Araştırması	Kullanıcı Araştırması
7	Araştırma Sunumları	Sunum Hazırlığı
8	İlişki Haritası- Kullanılabilirlik Testi	Ders Okumaları

9	Bilgi Mimarisi (IA)	Ders Okumaları
10	Wireframe Tasarımı	Ders Okumaları
11	Etkileşim Tasarımı	Ders Okumaları
12	Prototipleme	Ders Okumaları
13	A/B Test / Optimizasyon	Ders Okumaları
14	Nesnelerin İnterneti ve Kullanıcı Deneyimi (loX)	Ders Okumaları

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> 2- Krug, S., Don't Make me Think, 2000  
Norman, A. D., The Design of Everyday Objects, 2003  
Lawrence, A., Schneider J., Stickdorn M., and Hormess E. M., This is Service Design Doing, 2018

## DİĞER KAYNAKLAR

Diğer kaynaklar

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Proje	1	30
Ödev	2	30
Final Sınavı	1	40
<b>Total:</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Proje	1	50	50
Ödev	2	25	50
Final Sınavı	1	88	88
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>188</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

## PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1									
OC2									
OC3									
OC4									
OC5									

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek