DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
İç Mimarlıkta Kullanıcı Deneyimi Tasarımı	IAR 344	Güz-Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	-
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersin amacı, öğrencileri kullanıcı deneyimi tasarımı kavramı ile tanıştırmak ve kullanıcı deneyiminin iç mekan tasarım sürecine katkısını göstermektir. Ders; öğrencileri iç mekanda kullanılan en son dijital ve mobil teknolojiler ile tanıştırarak, onlara kullanıcı davranışlarını analiz etme ve görselleştirme konularında yeni yollar sunar.
Dersin İçeriği:	Bu ders kapsamında; öğrenciler deneyim tasarımı stratejilerinde kullanılan araç ve teknikleri öğrenecek, sayısal ve mobil teknolojiler hakkında edindiği güncel bilgileri mekan tasarımında nasıl kullanabileceklerini fark edecek, etkileşim tasarımı ve akıllı mekan kavramları hakkında fikir sahibi olacaklardır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Kullanıcı deneyimi kavramı hakkında bilgi sahibi olmak • **2-** Kullanıcı deneyimi ölçme yöntemlerine hakim olmak • **3-** İç mekan ile kullanıcı etkileşimi üzerine tartışarak kullanıcı davranışlarını analiz edebilmek ve görselleştirebilmek
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Görsel destekli sunumlar - Okumalar -Alandan davetli konuşmacılar -Dersi alan her öğrenci, hoca tarafından belirlenen genel çerçeve ve içeriğe sadık kalarak, kendi ilgi duyduğu alana dair bir kullanıcı deneyimi araştırması yapar ve araştırma makalesi yazar. Makaleyi final sınavı olarak Blackboard üzerinden teslim eder. -Öğrencilere derslerde bir sonraki haftanın konusuyla ilgili okuma ve/veya gezi-gözlem ödevi verilir. Derse okumaları yapmış olarak gelmeleri, sınıf içinde yapılan sunumlar sonrasında tartışmaya hazırlıklı olmaları beklenir.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Geleneksel Tasarım Süreci Tasarım Sürecinde Kullanıcı Deneyiminin Avantajları “Kullanıcı Deneyimi” Kavramı İyi & Kötü Tasarımlar	
2	Kullanıcı Deneyimi Tasarımının Temelleri Ergonomi –> Kullanabilirlik -> Kullanıcı Odaklı Tasarım -> Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Temel Kavramlar: Kullanılabilir / Faydalı / İstenilen / Bulabilir / Güvenilir / Erişilebilir / Değerli	İlgili Okuma
3	Multidisipliner Kullanıcı Deneyimi Adımları Hikaye Persona Senaryo İçerik Envanteri Kullanıcı Anketi Kavram Haritası Sistem Haritası Süreç Akışı Film şeridi Kavram Tasarımı	İlgili Okuma
4	İç Mimarlıkta Kullanıcı Deneyimi Ölçme Yöntemleri Etnografik Saha Çalışmaları Katılımcı Tasarım Kullanım Sonrası Değerlendirme Odak grup Görüşme Kullanıcı Anketleri…	İlgili Okuma
5	Mobil Mekan: Mobil teknolojiler ve mekan algısı Sanal gerçeklik iBeacon	

6	Logodan Deneyime: Kurumsal Mekan Kurumsal kimlik mekansal tasarıma nasıl çevrilebilir?	Vaka Analizi
7	Geçici & Dijital Mekanlar Kiosklar Pop-up dükkanlar Geçici Mekanlar Sergiler Sahneler	
8	Proje 1: Proje tanımı	Sunum Teknikleri
9	Proje 1: Grup Sunumları	
10	Proje 2: Araştırma Alanı Belirleme	
11	Proje 2: Kritik	
12	Proje 2: Kritik	
13	Proje 2: Kritik	
14	Project 2: Araştırma Makalesi Teslimi	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Boland Jr, R. J., Collopy, F., Lyytinen, K., & Yoo, Y. (2008). Managing as designing: lessons for organization leaders from the design practice of Frank O. Gehry. Design issues, 24(1), 10-25.
Buxton, B. (2010). Sketching user experiences: getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann.
Carr-Chellman, A., & Savoy, M. (2004). User-design research. Handbook of research on educational communications and technology, 701-715.
Forlizzi, J. (1997). Designing for experience: An approach to human-centered design. Master of Design in Interaction Design, Department of Design, College of Fine Arts, Carnegie Mellon University.
Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. Behaviour & information technology, 25(2), 91-97.
Rohrer, C. (2008). When to use which user experience research methods. Jakob Nielsen's Alertbox.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Proje	1	30
Sunum/Jüri	1	50
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	20
Total:	**3**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	**Sayısı**	**Süresi (saat)**	**Toplam İş Yükü (saat)**
Ders Saati	14	3	42

Uygulama	5	1	5
Proje	1	30	30
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	30	30
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	6	3	18
Toplam İş Yükü (saat):			**125**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1										
OC2										
OC3										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek