

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Etkileşim Tasarımı | VCD 212 | Bahar | 02+02+00 | Seçmeli | 3 | 6 |
| Akademik Birim: | İletişim Fakültesi | | | | | |
| Öğrenim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | Yok | | | | | |
| Öğrenim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | -- | | | | | |
| Dersin Amacı: | <p>Bu dersi alan öğrencilerin</p> <ul style="list-style-type: none">• İnternet, mobil ve kurulum için etkileşimli ürünler tasarlaması,• İleri teknoloji tasarım ve proje yönetimi araçlarını uygulaması,• Dijital ürünler tasarlaması,• Alan terminolojisini kullanarak işleri analiz etmesi ve tartışması,• Profesyonellik becerileri edinmesi (düzenli sunum, talimatların takibi, teslim tarihlerine uyum) beklenmektedir. | | | | | |
| Dersin İçeriği: | <p>Bu dersin amacı, ara yüz tasarımının temel enstrümanları olarak, öğrencilere grafik dil ve yüzey tasarımının temellerini vermektir. Hiyerarşi, düzen, çizgi, görüntü, şekil, tipografi ve okunabilirlik gibi temel görsel bileşenler üzerinde kapsamlı bir şekilde çalışılacak ve anlamlı bir tasarım oluşturmak için bu bileşenler arasındaki etkileşim kavramsallaştırılacaktır. Dersin kapsamında öğrenciler, arayüz ve deneyime dayalı kullanıcı etkileşimleri tasarlayabilecekleri bir dizi araç ve teknik ile tanıştırlacaktır. Öğrenciler teorik ve pratik tasarım hedefleri ile kendi yaratıcı üretimleri için bir tasarım perspektifi elde edecektir. Bireysel ve takım çalışmalarında öğrenciler farklı görselleri karakterize edebilecek dokunsal ve işitsel temas noktaları yaratacaktır.</p> | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">• 1- Proje amacını ve kapsamını ifade edebilecek,• 2- Kullanıcı arayüzü tasarımını etkin kılan bileşenleri analiz edebilecek,• 3- Etkileşimli kullanıcı arayüzleri tasarlayabilecek,• 4- Kavramsal çerçeve geliştirebilecek,• 5- Görsel arayüz çerçevesi geliştirebilecek,• 6- Tasarım prototipi oluşturabilecek ve kullanılabilirlik testi geliştirip uygulayabileceklerdir. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | <p>Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Kullanıcı Arayüzü ve Tasarımı İlkeleri 2. Etkileşim ve Arayüz Tasarımını Anlamak 3. Prototipleme ve Test Modülleri genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarımları istenir, bu sayede bilgiyi içselleştirmeleri sağlanır.</p> | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|---|---|
| 1 | Oryantasyon Haftası | |
| 2 | (Module I: Kullanıcı Arayüzü Tasarımı İlkeleri) Estetik-Kullanılabilirlik etkisi, görsel denge, renk | Seçili görsel |
| 3 | (Module I: Kullanıcı Arayüzü Tasarımı İlkeleri) Web tipografisi ve okunabilirlik, görsel hiyerarşi | Seçili görsel |
| 4 | (Module I: Kullanıcı Arayüzü Tasarımı İlkeleri) Sayfa düzeni ve görsel akış, hareket ve kullanılabilirlik | Okuma ödevi & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 5 | (Module II: Etkileşim ve Arayüz Tasarımını Anlamak) Arayüz sınırlamaları ve yinelemeli tasarım süreci | Seçili görsel |

| | | |
|----|---|---|
| 6 | (Module II: Etkileşim ve Arayüz Tasarımını Anlamak) Personalar ve kullanıcı senaryoları, kullanıcı görev ve hedeflerini tanımlama | Seçili görsel |
| 7 | (Module II: Etkileşim ve Arayüz Tasarımını Anlamak) Gezinme davranışları, sayfa yapısı | Seçili görsel |
| 8 | (Module II: Etkileşim ve Arayüz Tasarımını Anlamak) UI Desenleri ve Kütüphaneleri | Okuma ödevi & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 9 | (Module III: Prototipleme ve Test) Bilgi Mimarisi ve akış şeması | Seçili görsel |
| 10 | (Module III: Prototipleme ve Test) Eskizler ve Arayüz Taslakları | Seçili görsel |
| 11 | (Module III: Prototipleme ve Test) Prototipleme | Seçili görsel |
| 12 | (Module III: Prototipleme ve Test) Kullanıcı Testi | Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 13 | Sunum | |
| 14 | Gözden geçirme | |

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Interdisciplinary Interaction Design: A visual Guide to Basic Theories, Models and Ideas for Thinking and Designing for Interactive Web Design and Digital Device Experiences, Pannafino, James
Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, Wiley 1 Edition (March 3, 2009)
HTML & CSS, design and build websites, Duckett, Jon, John Wiley & Sons Inc., 2011

DİĞER KAYNAKLAR

| |
|--|
| |
|--|

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|--|-----------|----------------|
| Katılım | 14 | - |
| Uygulama | 2 | 10 |
| Proje | 3 | 40 |
| Sunum/Jüri | 3 | 30 |
| Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo kritiği, workshop vb.) | 1 | 10 |
| Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler (okuma, bireysel çalışma vb.) | 2 | 10 |
| Total: | 25 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|--------------------------------------|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati | 14 | 4 | 56 |
| Uygulama | 2 | 6 | 12 |
| Proje | 3 | 13 | 39 |
| Sunum/Jüriye Hazırlık | 3 | 8 | 24 |
| Diğer Uygulamalara Hazırlık | 1 | 9 | 9 |
| Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler | 2 | 5 | 10 |
| Toplam İş Yüğü (saat): | | | 150 |

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

| # | PY1 | PY2 | PY3 | PY4 | PY5 | PY6 | PY7 | PY8 | PY9 | PY10 | PY11 | PY12 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|
| OC1 | | | | | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | | | | | |
| OC5 | | | | | | | | | | | | |
| OC6 | | | | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek