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:	Bu dersi alan öğrencilerin • 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:	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 tanıştırılacaktır. Öğrenciler teorik ve pratik tasarım hedefleri ile kendi yaratıcı üretimleri için bir tasarım perspektifi elde edecektir. Bireysel ve takım çalışmalarıyla öğrenciler farklı görselleri karakterize edebilecek dokunsal ve işitsel temas noktaları yaratacaktır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **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	Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Kullanıcı Arayüzü ve Tasarımı İlkeleri 2. Etkileşim ve Arayüz Tasarımını Anlamak 3. Prototipleme ve Test Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarlamaları istenir, bu sayede bilgiyi içselleştirmeleri sağlanır.

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 Yükü (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 Yükü (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
OC1										
OC2										
OC3										
OC4										
OC5										
OC6										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek