

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|---|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Arayüz ve Deneyim Tasarımı | VCD 214 | Güz | 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">• Arayüz tasarlama becerisine sahip olması• İnsan merkezli etkileşim ilkelerini uygulayarak kullanıcı deneyimlerini artırması• Dijital ürünler tasarlaması• Alan terminolojisini kullanarak işleri analiz etmesi ve tartışması• Profesyonellik göstermesi (düzenli sunum, talimatların takibi, teslim tarihlerine uyum) beklenmektedir. | | | | | |
| Dersin İçeriği: | <p>Bu ders boyunca öğrenciler, dijital arayüz tasarımları üretmek için insan merkezli etkileşimin temel prensiplerini uygulayacaktır. Atölyeler, sınıf içi ve sınıf dışı deneyimlerle birlikte öğrencilerin tasarım yoluyla verimli kullanıcı deneyimleri yaratmaları için insan-bilgisayar etkileşimi ilkelerinden yararlanılacaktır.</p> | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">• 1- Kullanıcı kitlesinin demografik özelliklerini ve ihtiyaçlarını tanımlayabilecek• 2- Kullanıcı deneyimini etkileyen platform kısıtlamalarını tanımlayabilecek• 3- İnsan merkezli tasarım yöntemleri kullanarak problem çözme becerisi gösterebilecek• 4- Etkileşim tasarımı sürecinde ileri düzey Kullanıcı Deneyimi ilkelerini tanımlayabilecek• 5- Bilgi mimarisi geliştirebilecek• 6- Tasarım prototipi geliştirebilecek• 7- Kullanılabilirlik testleri planlayıp yürütebilecektir. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | <p>Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Kullanıcı Deneyiminin Öğeleri 2. Çevrimiçi Kullanıcı Davranışları 3. Tasarım ve Geliştirme Süreci 4. Prototipleme ve Test Etme 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 | (Modül I: Kullanıcı Deneyiminin Öğeleri) Anahtar Kavramlar: İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Grafiksel Kullanıcı Arayüzü, Kullanılabilirlik | Seçili Görsel |
| 3 | (Modül I: Kullanıcı Deneyiminin Öğeleri) Evrensel kullanılabilirlik | Seçili Görsel |
| 4 | (Modül I: Kullanıcı Deneyiminin Öğeleri) İnsan-Merkezli Tasarım | Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 5 | (Modül II: Çevrimiçi Kullanıcı Davranışları) Personal ve kullanıcı senaryoları | Seçili Görsel |
| 6 | (Modül II: Çevrimiçi Kullanıcı Davranışları) Empati: Hedef Kitleyi Tanımak | Seçili Görsel |

| | | |
|----|---|---|
| 7 | (Modül II: Çevrimiçi Kullanıcı Davranışları) Sezgisel değerlendirme kriterleri: Kullanıcı deneyimini geliştirmek | Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 8 | (Modül III: Tasarım ve Geliştirme Süreci) Görsel Tasarım, markalaşma ve kimlik | Seçili Görsel |
| 9 | (Modül III: Tasarım ve Geliştirme Süreci) Web sitesi yaratım araçları | Seçili Görsel |
| 10 | (Modül III: Tasarım ve Geliştirme Süreci) Bilgi Mimarisi | Seçili Görsel |
| 11 | (Modül III: Tasarım ve Geliştirme Süreci) Sayfa yapısı, storybordlar ve iş akışı | Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 12 | (Modül IV: Prototipleme ve Test Etme) İnşa, prototipleme çalışmaları | Seçili Görsel |
| 13 | (Modül IV: Prototipleme ve Test Etme) Kullanılabilirlik testleri | Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 14 | Final sunumları | |

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

The Elements of User Experience, Garrett, J., New Riders, 2010
Human Centered Design Toolkit, IDEO, IDEO, 2011
Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web and Mobile Usability Steve Krug

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|---|-----------|----------------|
| Katılım | 14 | 10 |
| Uygulama | 4 | 10 |
| Proje | 4 | 50 |
| Sunum/Jüri | 4 | 20 |
| Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo kritiği, workshop vb.) | 1 | 10 |
| Total: | 27 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|-------------|--------|---------------|-----------------------|
|-------------|--------|---------------|-----------------------|

| | | | |
|-------------------------------|----|----|------------|
| Ders Saati | 14 | 4 | 56 |
| Uygulama | 4 | 2 | 8 |
| Proje | 4 | 12 | 48 |
| Sunum/Jüriye Hazırlık | 4 | 7 | 28 |
| Diğer Uygulamalara Hazırlık | 1 | 10 | 10 |
| Toplam İş Yüğü (saat): | | | 150 |

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

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

| # | PY1 | PY2 | PY3 | PY4 | PY5 | PY6 | PY7 | PY8 | PY9 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| OC1 | | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | | |
| OC5 | | | | | | | | | |
| OC6 | | | | | | | | | |
| OC7 | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek