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:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Arayüz tasarlama becerisine sahip olması • İnsan merkezli etkileşim ilkelerini uygulayarak kullanıcı deneyimlerini arttırması • Dijital ürünler tasarlaması • Alan terminolojisini kullanarak işleri analiz etmesi ve tartışması • Profesyonellik göstermesi (düzenli sunum, talimatların takibi, teslim tarihlerine uyum) beklenmektedir.
Dersin İçeriği:	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.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **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-** Kullanabilirlik testleri planlayıp yürütebilecektir.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Kullanıcı Deneyiminin Öğeleri 2. Çevrimiçi Kullanıcı Davranışları 3. Tasarım ve Geliştirme Süreci 4. Protetipleme ve Test Etme 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	(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) Personalar 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 Yükü (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 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	PY11	PY12
OC1												
OC2												
OC3												
OC4												
OC5												
OC6												
OC7												

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek