

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|--|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| İnsan Odaklı Tasarım Prensipleri | IND 110 | Bahar | 03+00+00 | Seçmeli | 3 | 6 |
| Akademik Birim: | Endüstriyel Tasarım | | | | | |
| Öğrenim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | Yok | | | | | |
| Öğrenim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | -- | | | | | |
| Dersin Amacı: | İnsan odaklı tasarım (HCD), tasarım süreci boyunca insan perspektiflerini dahil eden bir çerçeve ve sezgiye dayalı bir tasarım yaklaşımıdır. Bu dersin temel amacı, öğrencilerin farklı endüstrilerde/ sektörlerde karşılaşılan zorluklara insan odaklı tasarım sürecini ve yöntemlerini uygulamalarını sağlayarak yenilikçi fikirler üretmelerini ve yenilik yapmaya başlamalarını sağlamaktır. | | | | | |
| Dersin İçeriği: | Bu ders, yenilikçi ve gerçekçi müşteri odaklı ürün, hizmet veya sistemlerin geliştirilmesinde uygulamalı deneyim sağlar. İnsan merkezli tasarım yöntemleri ve araçları, okuma ve video materyalleriyle desteklenen dersler boyunca tanıtılacaktır. Öğrencilerin öğrendiklerini kendi disiplin uygulamaları üzerine bir dönem projesinde uygulamaları beklenmektedir. Tasarımcıları, akademisyenleri, iş profesyonellerini ve endüstriden girişimcileri ilgili konularda konuk konuşmacı olarak dahil edeceğiz. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">1- Farklı alanlardaki zorluklara yenilikçi çözümler üretmek için insan merkezli tasarım sürecini yorumlamak ve uygulamak2- Kullanıcı araştırmasını planlamak, yürütmek ve belgelemek3- Kullanıcı araştırmasını sentezlemek ve tasarım fırsatlarını belirlemek için stratejiler edinme4- Araştırma bulgularını bir tasarım sürecine uygulamak5- Hızlı prototipler oluşturmak için yaratıcı teknikler uygulamak (hem dijital hem de fiziksel olarak)6- Prototiplerinizi gerçek kullanıcılarla etkili bir şekilde test etmeyi ve kullanılabilirlik sorunlarını belirlemeyi öğrenin7- İnsan merkezli tasarım için iş vakası oluşturma8- Tasarım sürecini etkili bir şekilde iletmek | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Yüz yüze eğitim | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|---|-------------|
| 1 | Tasarım, Yenilik ve Girişimcilik Yöntemleri ve Süreçlerine Giriş | |
| 2 | Tasarımdan Tasarım Düşüncesine Geçiş İnsan Merkezli Tasarımın Temelleri ve Süreçte Farklı Disiplinlerin Rollerini | |
| 3 | Yaratıcılık ve Yenilik Arasındaki İlişki | |
| 4 | Tasarım Araştırma Yöntemleri: Müşteri/Kullanıcı İhtiyacı Değerlendirmesi - Tasarım sorunlarının belirlenmesi - Nitel ve nicel yöntemler ve doğru dengeyi nasıl uygulanacağı - Araştırma planlaması ve hedef kitleye nasıl ulaşılacağı | |
| 5 | Araştırma Sentezi ve Bulguların Belgelenmesi - Müşteri/kullanıcı ihtiyaçlarını anlamak ve tercüme etmek | |

| | | |
|----|---|--|
| | için araçlar (Kişiler, Kullanıcı/Müşteri yolculuk haritaları, görev analizi vb.) | |
| 6 | Vize Sınavı | |
| 7 | Konsept Oluşturma: Beyin Fırtınası ve Fikir Üretme Teknikleri | |
| 8 | Hızlı Prototipleme Yöntemleri ve Araçları (hem dijital hem de fiziksel) Çözümünüzü Değerlendirmek için Araçlar - Kullanılabilirlik İlkeleri - Kullanıcı Test Yöntemleri - Açılış sayfası testleri | |
| 9 | Tasarım Sürecinin İletişimi - Tasarım Sonuçları (Kullanılabilirlik raporu, hizmet planı, storyboard vb.) | |
| 10 | Pazar Araştırması: Pazar Boyutlandırma ve Rakip Analizi | |
| 11 | İş Modeli Tuvaline Giriş | |
| 12 | Stüdyo: Sunumlar, Hikaye Anlatımı ve Tanıtım | |
| 13 | Dönem Projesi Sunumları | |
| 14 | Final Sınavı | |

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Change by Design, Brown, T., & Katz, B. (2009).
Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All, David and Tom Kelley
The Art of Innovation, Thomas Kelly
The Field Guide to Human-Centered Design, IDEO
Business Model Generation, Alexander Osterwalder

DİĞER KAYNAKLAR

Lean Startup, Eric Ries
Design for the Real World, Victor Papanek
The design of everyday things, Norman, D. A. (2002).
Designing Interactions, Bill Moggridge
Business Model Navigator, Oliver Gassmann et al.
Steve Portigal — How to Uncover Compelling Insights
The Startup Owner's Manual, Steve Blank and Bob Dorf

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|-------------------------|------|----------------|
|-------------------------|------|----------------|

| | | |
|--|----------|------------|
| Katılım | 1 | 10 |
| Proje | 1 | 25 |
| Ödev | 1 | 5 |
| Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler (okuma, bireysel çalışma vb.) | 1 | 5 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 30 |
| Final Sınavı | 1 | 25 |
| Total: | 6 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|---|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati | 14 | 3 | 42 |
| Arazi Çalışması | 1 | 20 | 20 |
| Proje | 1 | 30 | 30 |
| Ödev | 1 | 8 | 8 |
| Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler | 5 | 1 | 5 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 20 | 20 |
| Final Sınavı | 1 | 25 | 25 |
| 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 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| OC1 | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | |
| OC5 | | | | | | | | |
| OC6 | | | | | | | | |
| OC7 | | | | | | | | |
| OC8 | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek