

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
İnsan Odaklı Tasarım Prensipieri	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"><li>1- Farklı alanlardaki zorluklara yenilikçi çözümler üretmek için insan merkezli tasarım sürecini yorumlamak ve uygulamak</li><li>2- Kullanıcı araştırmasını planlamak, yürütmek ve belgelemek</li><li>3- Kullanıcı araştırmasını sentezlemek ve tasarım fırsatlarını belirlemek için stratejiler edinme</li><li>4- Araştırma bulgularını bir tasarım sürecine uygulamak</li><li>5- Hızlı prototipler oluşturmak için yaratıcı teknikler uygulamak (hem dijital hem de fiziksel olarak)</li><li>6- Prototiplerinizi gerçek kullanıcılarla etkili bir şekilde test etmeyi ve kullanılabilirlik sorunlarını belirlemeyi öğrenin</li><li>7- İnsan merkezli tasarım için iş vakası oluşturma</li><li>8- Tasarım sürecini etkili bir şekilde iletmek</li></ul>					
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 dengenin 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
<b>Total:</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

## 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
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>150</b>

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	PY13
OC1													
OC2													
OC3													
OC4													
OC5													
OC6													
OC7													
OC8													

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek