

Meslek Yüksekokulu / Bilgisayar Programcılığı Programı (İ.Ö.)

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

KULLANICI ARAYÜZ TASARIMLARI

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
KULLANICI ARAYÜZ TASARIMLARI	BPR2113187	Güz Dönemi	3+0	3	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Öğrencinin Figma kullanarak web ve mobil uygulamalar için arayüz geliştirmesini sağlamaktır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Kullanıcı Arayüz Tasarımına Giriş,Görüntü Türleri,Photoshop Kullanımı, Web & Mobile Tasarım Programları, RGB ve Hexadecimal,Katmanlar - Uygulama,Toolbox Araçları ,Kartvizit Tasarımı,Dosyalama İşlemleri,Figma'ya Giriş,Kit Kullanımı,Figma ile Web Arayüz Tasarımı ,Figma ile Mobil Uygulama Arayüz Tasarımı,Prototipleme,Proje Geliştirme,Proje Geliştirme; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri			
Farklı görüntü türlerini nerede kullanacağını bilir	2, 6, 8, 9	A, F			
Görüntü düzenlemeleri için photoshop kullanır	2, 6, 8, 9	A, E, F			
Tasarımlar için Kit kullanır	2, 6, 8, 9	A, E, F, G			
Figma ile web arayüz tasarımı yapar	2, 6, 8, 9	A, E, G			
Figma ile mobil uygulama arayüz tasarımı yapar	14, 2, 6, 8, 9	A, E, F, G			
Web & Mobil arayüz tasarımları programlarını bilir.	14, 2, 6, 8, 9	A, E, F, G			
Öğretim Yöntemleri	14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, G: Kısa Sınav				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Kullanıcı Arayüz Tasarımına Giriş				
2	Görüntü Türleri				
3	Photoshop Kullanımı, Web & Mobile Tasarım Programları, RGB ve Hexadecimal				
4	Katmanlar - Uygulama				
5	Toolbox Araçları				
6	Kartvizit Tasarımı				
7	Dosyalama İşlemleri				
8	Figma'ya Giriş				
9	Kit Kullanımı				
10	Figma ile Web Arayüz Tasarımı				
11	Figma ile Mobil Uygulama Arayüz Tasarımı				
12	Prototipleme				
13	Proje Geliştirme				
14	Proje Geliştirme				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar