

## Meslek Yüksekokulu / Bilgisayar Programcılığı Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

## KULLANICI ODAKLI TASARIM

## Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
KULLANICI ODAKLI TASARIM	BPR2260550	Bahar Dönemi	1+1	1,5	3
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Eser KASAPOĞLU GESOĞLU				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Kullanıcı odaklı tasarım hakkında bilgilendirmek, farkındalık oluşturmak ve tasarım odaklı düşünmeyi etkin bir şekilde kullanılmasını sağlamaktır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; UI ve UX Nedir, Farkları Nelerdir?,Çeşitli Kullanıcı Gruplarının Tanımları; Engel, Engellilik, Yaşlılık Kavramları,Kullanıcı Deneyimine Giriş İnsan Odaklı Tasarım,Kullanıcı Araştırması, Persona, Kart Gruplama,Ürün Deneyiminin Üç Perspektifi,Duygular ve Deneyim,Etkileşim Paradigmaları,Tasarım Odaklı Düşünme,Kullanıcı Arayüzüne Giriş,Arayüz Psikolojisi - Navigasyon / Akış, Temel Tasarım Prensipleri,Kullanıcı Etkileşimi / Prototipleme,Figma ile Kullanıcı Arayüzü Geliştirme,Optimizasyon; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
UI ve UX arasındaki farkları kavrar.				10, 23, 6, 9	A, E, F
Çeşitli kullanıcı gruplarını tanımlar				16, 23	A, E, F
Etkin bir şekilde kullanıcı araştırması yapar.				10, 23, 9	A, E, F
Ürün deneyiminin perspektiflerini inceler				11, 23	A, E, F
Tasarım odaklı düşünmeye hakim olur.				10, 13, 16, 23, 9	A, E
Kullanıcının arayüz psikolojisini anlar				13, 23, 6, 9	A, E, F
Temel tasarım prensiplerini bilir				11, 13, 23, 9	A, E, F
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 11: Gösterip Yapma Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 23: Kavram Haritası Tekniği, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	UI ve UX Nedir, Farkları Nelerdir?				
2	Çeşitli Kullanıcı Gruplarının Tanımları; Engel, Engellilik, Yaşlılık Kavramları				
3	Kullanıcı Deneyimine Giriş İnsan Odaklı Tasarım				
4	Kullanıcı Araştırması, Persona, Kart Gruplama				
5	Ürün Deneyiminin Üç Perspektifi				
6	Duygular ve Deneyim				
7	Etkileşim Paradigmaları				
8	Tasarım Odaklı Düşünme				
9	Kullanıcı Arayüzüne Giriş				
10	Arayüz Psikolojisi - Navigasyon / Akış				
11	Temel Tasarım Prensipleri				
12	Kullanıcı Etkileşimi / Prototipleme				
13	Figma ile Kullanıcı Arayüzü Geliştirme				
14	Optimizasyon				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar
Ders Sunumları