İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM371	Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz Tasarımı I	5	2	0	0	2	4

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Zorunlu
Dersin Düzeyi	Lisans
Dersin Amacı	Özellikle sayısal ortamlar üzerinden yürütülen pazarlama iletişimi yönetimi süreçlerinde öne çıkan bir unsur olan kullanıcı deneyimi ve kullanılabilirlik , ister bir web sitesi olsun, ister bir mobil site veya uygulama olsun herhangi bir dijital mecranın hedef kitle tarafından etkili, verimli ve memnuniyet sağlayacak şekilde kullanılabilmesi ve bu deneyimin bahsi geçen parametreler üzerinden ölçülebilmesidir. Son dönemde yapılan araştırmalar, web sitelerinde kullanılabilirliği arttırmaya ve kullanıcı deneyimini desteklemeye yönelik iyileştirmelerin, mevcut trafiği arttırmaya yönelik çabalara kıyasla ROI bağlamında çok yüksek oranda bir dönüşüm sağladığını ortaya koymuştur. Bu anlamda özellikle dijital medya profesyonellerinin kullanılabilirlik paradigması ve bu bağlamda etkileşimli medya tasarımı hakkında bilgi sahibi olmaları, söz konusu süreçlerin etkili olarak yönetilmesi ve değerli katkılar sunması açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu dersin amacı katılımcılara söz konusu kavramlar hakkında güçlü bir farkındalık sağlamak ve hem masaüstü hem de mobil ortamda sunulan etkileşimli arayüzlere yönelik uygulamalı olarak analiz bilgi ve becerisi kazandırmaktır.
İçerik	1. Hafta: Giriş Dersi 2. ve 3. Hafta: Anahtar Kavramlar ¦ İnsan-bilgisayar etkileşimi (Human-Computer Interaction (HCI)) ¦ Grafik kullanıcı arayüzü (Graphical User Interface (GUI)) ¦ Kullanılabilirlik o Kullanılabilirlik neden önemlidir? o E-ticaret dünyasına kullanılabilirlik perspektifiyle genel bir bakış o Kullanılabilirlik nasıl ölçülür? ¦ Kullanıcı deneyimi o Bir fenomen olarak kullanıcı deneyimi • Kullanıcı Çeşitliliği vs. Teknoloji Çeşitliliği • Yeni çok ekranlı-dünyada kullanıcı deneyimi • İyi kullanıcı deneyimi: Context/Convenience vs. Taste/Appeal o Kurumsal organizasyon içinde kullanıcı deneyimi • Organizasyonel zorluklar • Organazisyonel hedefler o Bir meslek olarak kullanıcı deneyimi • Yeni Roller ve Sorumluluklar ¦ Bir süreç olarak “Etkileşim Tasarımı” o Süreçlerin Evrimi: Waterfall vs. Agile vs. Lean UX o “Kullanıcı Deneyimi Merkezli yeni bir bakış”: Etkileşim Tasarımında Süreç ve Yinelemeli İş Akışı 4. ve 5. Hafta: Evrensel Kullanılabilirlik: İlgili Kavramlar, Rehber Kurallar, Standartlar ¦ Herkes için Web ne kadar mümkün? o Kullanıcı Çeşitliliği o Teknolojik Çeşitlilik ¦ Evrensel Kullanılabilirlik Stratejileri o Destek Teknolojiler o Evrensel Tasarım o Farklı Kullanıcı Grupları için Evrensel Kullanılabilirlik Stratejileri

	6. Hafta: Kültürelleştirme ve “Küresel Mecralar” ¦ Uluslarasılaştırma ¦ Yerelleştirme ¦ “Küresel Mecralar” Tasarlamak için Parametreler ¦ Örnek Vaka Çalışmaları 7. Hafta: Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ¦ Bilgi Mimarisi o Bilgiyi düzenlemek o Bilgi Mimarisinin Sunumu o Arama Motoru Optimizasyonu Egzersiz: Analiz Atölyesi 8. ve 9. Hafta: Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ¦ Masaüstü Arayüzlerde Sayfa Yapısı ve Tasarımı Egzersiz: Arayüz Analiz Atölyesi 10. ve 11. Hafta: Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ¦ Mobil Arayüzlerde Sayfa Yapısı ve Tasarımı Egzersiz: Arayüz Analiz Atölyesi 12. ve 13. Hafta: Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ¦ Arayüzde Tasarımında Tipografi ve Görsel Malzeme Kullanımı Egzersiz: Arayüz Analiz Atölyesi 14. Hafta: Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ¦ Form Tasarımı Egzersiz: Arayüz Analiz Atölyesi
Kaynaklar	• Nielsen, J. (2012) Usability 101: Introduction to Usability. • User Experience White Paper: Bringing Clarity to the Concept of User Experience (2011) • Shneiderman, B. (2000) Pushing Human-Computer Interaction Research to Empower Every Citizen: Universal Usability, Communications of the ACM, Vol. 43, No: 5, 85-91. • Marcus, A. (2008) Global And Intercultural User-Interface Design. J. A. Jacko ve A. Sears (eds.) The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications (Human Factors And Ergonomics) 2nd Edition. New York: Lawrence Erlbaum Assoc, 355-380. • Resmini, A. and Rosati, L. (2011) A Brief History of Information Architecture, Journal of Information Architecture, Vol. 3, Issue 2, p. 33-45. • Holst, C., (2021), The Current State Of E-Commerce Search, • Kirmani, A. (2016) Mobile-First eCommerce: What Customers Expect and Value in Mobile Shopping Experiences. • Wreblovski, L. (2012) Best Practices for Form Design.

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Giriş Dersi
2	Anahtar Kavramlar
3	Anahtar Kavramlar
4	Evrensel Kullanılabilirlik: İlgili Kavramlar, Rehber Kurallar, Standartlar
5	Evrensel Kullanılabilirlik: İlgili Kavramlar, Rehber Kurallar, Standartlar

Hafta	Konu Başlıkları
6	Kültürelleştirme ve “Küresel Mecralar”
7	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Bilgi Mimarisi
8	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Masaüstü Arayüzlerde Sayfa Yapısı ve Tasarımı
9	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Masaüstü Arayüzlerde Sayfa Yapısı ve Tasarımı
10	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Mobil Arayüzlerde Sayfa Yapısı ve Tasarımı
11	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Mobil Arayüzlerde Sayfa Yapısı ve Tasarımı
12	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Arayüzde Tasarımında Tipografi ve Görsel Malzeme Kullanımı
13	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Arayüzde Tasarımında Tipografi ve Görsel Malzeme Kullanımı
14	Kullanılabilirlik Perspektifinde Arayüz Tasarımını Okumak: Patterns and Guidelines ♦ Form Tasarımı