

## İçerik

| Ders Kodu | Dersin Adı                               | Yarıyıl | Teori | Uygulama | Lab | Kredisi | AKTS |
|-----------|--|---------|-------|----------|-----|---------|------|
| COM372    | Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz Tasarımı II | 6       | 3     | 0        | 0   | 3       | 6    |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Ön Koşul              |  |
| Derse Kabul Koşulları |  |

|               |   |
|---------------|---|
| Dersin Dili   | Türkçe  |
| Türü          | Seçmeli   |
| Dersin Düzeyi | Lisans  |
| Dersin Amacı  | Bu ders kapsamında öğrencilere, birinci sınıftan itibaren edindikleri tasarım bilgi ve becerisini, "Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz Tasarımı 1" dersinde işlenen teorik arka planla birleştirerek deneyim ve arayüz tasarımı süreçlerini farklı yöntem yaklaşımlarıyla hayata geçirmek suretiyle bir etkileşimli medya ortamını tasarlayabilecek bilgi ve beceriyi kazandırmak hedeflenmektedir.   |
| İçerik        | Ders kapsamında, öğrencinin önerdiği özgün bir etkileşimli medya ortamı, ders yürütücüsünün gözetiminde planlama-projelendirme ve tasarım aşamalarını kapsayacak şekilde adım adım geliştirilecektir.   |
| Kaynaklar     | <ul style="list-style-type: none"><li>· Grudin, J. (2008) A Moving Target: The Evolution of HCI, in The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications (Edi.) Sears, A and Jacko, J. A. , Lawrence Erlbaum Associates, Taylor and Francis Group. 1-24.</li><li>· Carrol, J. M. (2012) Human-Computer Interaction, Encyclopedia of Human-Computer Interaction, <a href="http://www.interaction-design.org/encyclopedia/human_computer_interaction_hci.html">http://www.interaction-design.org/encyclopedia/human_computer_interaction_hci.html</a></li><li>· Shneidermann, B. and Plaisant, C. (2005) Designing the User Interface 4th Edition, Addison-Wesley.</li><li>· Zaphiris, P. and Siang Ang, C. (2009) Human-Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools and Applications, Information Science Reference, Hershey, New York.</li></ul> |

## Teori Konu Başlıkları

| Hafta | Konu Başlıkları  |
|-------|--|
| 1     | Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz Tasarımı'na giriş: Kavramlar, Sınırlar, Olanaklar |
| 2     |  |
| 3     |  |
| 4     |  |
| 5     | Proje Önerilerinin Sunumları ve Tartışma: Amaç ve Hedefler, Strateji           |
| 6     | Persona ve Kullanıcı Hikayesi Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                |
| 7     | Kullanıcı Yolculuğu Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                          |
| 8     | Kullanıcı Yolculuğu Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                          |
| 9     | Bilgi Mimarisi Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                               |
| 10    | Vize   |
| 11    | Lo-Fi Prototip Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                               |
| 12    | Lo-Fi Prototip Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                               |
| 13    | Hi-Fi Prototip Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                               |
| 14    | Hi-Fi Prototip Tasarımlarının Sunumu ve Tartışma                               |