İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
INF475	Kullanıcı Arayüzü ve Deneyimi Tasarımı	8	3	0	0	3	5

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Lisans
Dersin Amacı	Bu dersin temel amacı, bilgisayar mühendisliği öğrencilerine kullanıcı merkezli yazılım tasarımı konusunda kapsamlı bir bakış açısı kazandırmaktır. Ders, öğrencilerin teknik becerilerini insan faktörleri bilgisiyle birleştirerek, daha etkili ve kullanılabilir dijital ürünler geliştirme yeteneği kazanmalarını hedefler. Öğrenciler, insan-bilgisayar etkileşimi teorilerini öğrenip, kullanılabilir, erişilebilir ve etkin yazılım arayüzleri tasarlama becerilerini geliştireceklerdir-
İçerik	Bu ders, bilgisayar mühendisliği öğrencilerine kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarım ilkelerini öğretip kullanabilmelerini sağlamak üzere şu konuları içermektedir: İnsan-bilgisayar etkileşimi prensipleri, kullanıcı odaklı tasarım süreci, bilgi mimarisi, görsel tasarım ilkeleri, etkileşim tasarımı, prototipleme teknikleri, kullanılabilirlik değerlendirmesi ve erişilebilirlik standartları, arayüz geliştirme araçları ve teknikleri. Ders pratik çalışma, proje ve sunumlarla desteklenmektedir
Kaynaklar	-Designing user experience / David Benyon. Pearson Education Limited, 2019 ISBN: 978-1-292-15551 -The UX book / R.Hartson, P.Pyla Morgan Kaufman Pub.2019 ISBN 978-0-12-805342-3

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	UX/UI Tasarımına Giriş
2	Kullanıcı odaklı tasarım
3	Kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyimi
4	Kullanılabilirlik tasarımı ve testleri
5	Kullanıcı deneyimi tasarımı
6	Düşük ve yüksek çözünürlüklü prototipleme
7	Kapsayıcı ve erişilebilir etkileşim
8	Ara sınav
9	Arayüz tasarımı: hazırlık
10	Arayüz tasarımı: gerçekleme
11	Farklı platformlarda tasarım örnekleri
12	Kullanıcı testleri
13	Ürün dökümanları ve kılavuzlar
14	Proje sunumları