**İçerik**

| Ders Kodu | Dersin Adı | Yarıyıl | Teori | Uygulama | Lab | Kredisi | AKTS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RPS 596 | Dijital Müşteri Deneyimi II | 2 | 3 | 0 | 0 | 3 | 6 |

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

| | |
|---|---|
| Dersin Dili | Türkçe |
| Türü | Seçmeli |
| Dersin Düzeyi | Yüksek Lisans |
| Dersin Amacı | Bu ders kapsamında öğrencilere, “Dijital Müşteri Deneyimi” dersinde işlenen teorik arka plana atıfta bulunarak bir ‘Etkileşimli Medya Ortamı’nı müşteri deneyimi merkezli olarak projelendirecek bilgi ve beceriyi kazandırmak hedeflenmektedir. Ders kapsamında, öğrencinin önerdiği özgün bir etkileşimli medya ortamı, ders yürütücüsünün gözetiminde planlama-projelendirme ve tasarım aşamalarını kapsayacak şekilde geliştirilecektir. Öğrenciler kullanıcı deneyimi merkezli ürün tasarım ve geliştirme süreçlerinde kullanılan teknikleri öğrenecek, seçilen bazı temel teknikleri de bizzat deneyimleyeceklerdir. |
| İçerik | Yarıyıl sonunda öğrenciler bir etkileşimli medya ortamı geliştirme sürecini kullanıcı deneyimi merkezli olarak tüm yönleriyle kavrayarak bu kapsamda bir projeyi yönetebilecek bilgi ve beceriyi kazanacaklardır.<br>1. Hafta: Etkileşimli Medya Tasarımına Giriş: Kavramlar, Sınırlar, Olanaklar<br><br>2. Hafta: Kullanıcı Deneyimi Merkezli Tasarım ve Geliştirme Süreci: Teknikler (27.02.2013)<br><br>3. Hafta: Projenin Saptanması: Amaç ve Hedefler, Strateji<br><br>4. Hafta: Persona<br><br>5. Hafta: Kullanıcı Yolculuğu ve Hikayesi<br><br>6. Hafta: Bilgi Mimarisi _ Content Map<br><br>7. Hafta: Genel Değerlendirme<br><br>8. Hafta: Vize<br><br>9. Hafta: Arayüz Tasarımı: Kağıt Prototip<br><br>10. Hafta: Arayüz Tasarımı: Dijital (Tel / Wireframe) Prototip<br><br>11. Hafta: Arayüz Tasarımı: Dijital (Tel / Wireframe) Prototip<br><br>12. Hafta: Arayüz Tasarımı: Mock-Up<br><br>13. Hafta: Arayüz Tasarımı: Mock-Up<br><br>14. Hafta: Genel Değerlendirme |

| | |
|---|---|
| Kaynaklar | ? Knemeyer, D. and Svoboda,E., 2008 User Experience _ UX, www.interaction.gov.trhttp://www.interaction.gov.tr<br>? User Experience White Paper, Bringing clarity to the concept of user experience, Result from Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, September 15-18, 2010<br>? Andersen, S., P. 2008, Fundamentals of Experience Design, www.poetpainter.comhttp://www.poetpainter.com<br>? Morville, P., 2004, User Experience Design, www.semanticstudios.comhttp://www.semanticstudios.com<br>? Nyman, N., 2008, User Experience<br>? Raabe,P., 2010, User-Centered Design, www.paznow.comhttp://www.paznow.com<br>? Revang, M., 2007, User Experience Design Project<br>? Brown, T., 2008, Design Thinking, Harward Business Review<br>? Reichenstein, O., 2009, The Spectrum of User Experience, iA, www.informationarchitects.jphttp://www.informationarchitects.jp<br>? Marsh, N., 2011, Service Design is Dead. The New Product is Alive, www.choose nick.com<br>? Nielsen, J., 2006, Corporate Usability Maturity: Stages 1–4, www.alertbox.com.<br>? Nielsen, J., 2006, Corporate Usability Maturity: Stages 5–8, www.alertbox.com.<br>? www.usabilitycounts.com, 2012<br>? UX Professionalism: Building Tomorrows' Digital Cathedrals, 2012<br>? Jeff Gothelf, Lean UX: Getting Out Of The Deliverables Business, 2011, http://uxdesign.smashingmagazine.com/2011/03/07/lean-ux-getting-out-of-the-deliverables-business/http://uxdesign.smashingmagazine.com/2011/03/07/lean-ux-getting-out-of-the-deliverables-business/<br>? Wreblovski, L., 2011, An Event Apart: Persuasive Design, www.lukew.comhttp://www.lukew.com<br>? Høgenhaug, P. S., 2012, Gamification and UX: Where Users Win or Lose, Smashing Magazine.<br>? Wreblovski, L., 2012, Luke Wreblovski, Evolving E-Commerce Checkout.<br>? The New Multi-Screen World: Understanding Cross-Platform Consumer Behavior, /Ipsos/Sterling, 2012.<br>? Bustos, L., 2012, Maximizing Conversion with Checkout Optimization.<br>? Holst, C., 2012, The State Of E-Commerce Checkout Design, Smashing Magazine<br>? Frost, B., 2012, For a Future Friendly Web.<br>? Attrill, R., 2012, Mobile Last: Considering the Mobile Experience When It's Too Late for "Mobile First", Mobile East.<br>? Budd, A., 2012, UX Professionalism: Building Tomorrows Digital Cathedrals. |

**Teori Konu Başlıkları**

| Hafta | Konu Başlıkları |
|---|---|
| 1 | Tartışma |
| 2 | Tartışma |
| 3 | Projenin Saptanması: Amaç ve Hedefler, Strateji |
| 4 | Persona |