



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Temel Web Tasarım							
Ders Kodu		GİT311		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Web tasarımına başlangıç için gerekli olan; görsel tasarım, altyapı, temel kod okur-yazarlığı ve etkileşim tasarımı bilgilerinin verilmesi, bu bilgiler doğrultusunda başlangıç seviyesi web tasarım uygulamalarının yapılabilmesi amaçlanmaktadır.							
Özet İçeriğı		Ders kapsamında, web tasarımı için gerekli olan temel etkileşim tasarımı prensiplerine yer verilmektedir. Bu prensipler dahilinde web sitesi arayüzleri tasarlanırken nasıl etkili bir kullanıcı deneyimi planlanabileceğı öğrenilmektedir. HTML5'in ele alındığı temel kodlama kavramlarından bahsedilmektedir. Derste elde edilen teorik bilgiler, başlangıç seviyesi tasarım ve kodlama uygulamaları ile projelendirilerek, öğrencilerin çeşitli yöntemlerle basit web siteleri yapmaları sağlanmaktadır.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Sinan BALCI						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	ISO-9241-151 Ergonomics of human-system interaction — Part 151: Guidance on World Wide Web user interfaces
2	Jennifer Tidwell, A Pattern Language for HCI Design, http://www.mit.edu/~jtidwell/
3	Google Web Fonts — Web fonts served by Google for free Code Academy
4	InVision — Web based tool for building image-based mock-ups

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Temel Web Tasarım Dersine Giriş - Temel Kavramlar: Etkileşim Tasarımı ve Kullanıcı Deneyimi
2	Teorik	İnternetin Tarihçesi, Temel Protokoller, Dosya Formatları, Domain, Hosting v.b.
3	Uygulama	Temel Kavramlar, FTP Kullanımı, Adobe Dreamweaver ile HTML5'e Giriş
4	Uygulama	Adobe Dreamweaver: CSS Kullanımı - Tipografi, tutarlılık, Responsive kavramı, kullanıcı deneyimi ve renkler
5	Uygulama	Adobe Photoshop: Arayüz Tasarımı - Slice Tool kullanımı
6	Uygulama	Adobe Photoshop: Arayüz Tasarımı - Save for Web
7	Uygulama	Adobe Dreamweaver: Sayfa Düzeni, Linkler ve Yayınlama Ayarları
8	Ara Sınav (Vize)	Vize Projesi
9	Teorik	Sosyal Medya Okur-Yazarlığı I
10	Teorik	Sosyal Medya Okur-Yazarlığı II
11	Teorik	Sanal Kimlik, Persona Tasarlamak ve Online İtibar Yönetimi
12	Uygulama	Hazır Şablonlarla Uyumlu Tasarım - Wix'e Giriş
13	Uygulama	Wix ile Web Sitesi Tasarımı - I
14	Uygulama	Wix ile Web Sitesi Tasarımı - II
15	Uygulama	Final Projesi

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	5	0	3	15
Uygulamalı Ders	10	0	3	30
Bireysel Çalışma	15	1	3	60
Ara Sınav	1	9	1	10



Dönem Sonu Sınavı	1	9	1	10
Toplam İş Yüğü (Saat)				125
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Temel web teknolojileri tanımlamak
2	Web standartlarına uygun siteler yapabilmek
3	Etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyimi konularında deneyim kazanmak
4	HTML5 sayfaları oluşturabilmek
5	Standart tasarım şablonlarını kullanmak ve optimize edebilmek

Program Çıktıları (Görsel İletişim Tasarımı Programı)

1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulamaya becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmaları gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtabileceği anlamları sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	4	4	4	3	4
PÇ2	4	4	4	4	4
PÇ3	4	4	4	4	4
PÇ4	5	5	4	5	5
PÇ5	5	5	5	5	5
PÇ6	3	3	3	3	4
PÇ7	3	3	3	3	3
PÇ8	5	5	5	5	5
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10	5	5	5	5	5
PÇ11	4	4	4	4	4
PÇ12	3	5	5	3	4
PÇ13	5	5	5	5	5
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	5	5	5	5

