



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Etkileşim Tasarımı							
Ders Kodu		GİT416		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Öğrencilerin teorik bilgi, konsept yaklaşımı ve pratik uygulama becerisi düzeyinde etkileşim tasarımı donanımı alması dersin temel amacıdır.							
Özet İçeriği		Bu ders, etkileşim tasarımı uzmanlık alanına giriş yapar, insan-bilgisayar etkileşimi, bilişsel psikoloji gibi etkileşim tasarımının gelişimine etki eden alanlar ile ilişkili olarak ele alır, tasarımları olaylar ve deneyimler olarak algılamaya yönelerek bu uzmanlık alanının gelişimine odaklanır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin etkileşim tasarımı ile olan ilişkisi çerçevesinde etkileşim tasarımı sürecinde kullanılan kavramsal araçlar ve metodlar tanıtılır, arayüz tasarımı, interaktif ve zaman tabanlı medya kavramları üzerinde durulur.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Öğr. Gör. Mustafa Seçkin AYDIN						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Designing Interactions. Cambridge: MIT Press.Dawes, B.,(2007).
2	Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices (2nd Edition). Berkeley: New Riders.
3	Norman, D.R.,(1990). The Design of Everyday Things. New York: Doubleday.
4	Preece,J.,Rogers, Y.,& Sharp, H.,(2002). Interaction Design: Beyond Human-ComputerInteraction. New York: John Wiley.
5	Rızvanoğlu, Kerem. (2009) Herkes İçin Web: Evrensel Kullanılabilirlik ve Tasarım, İstanbul: Punto Yayınları

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Giriş ve Dersin Tanıtımı
2	Teorik	İnsan-Bilgisayar Etkileşimi Kavramı (HCI), Etkileşim tasarımın tarihsel gelişim süreci, Temel kavramlar, Terminoloji
3	Teorik	Dijital etkileşim ve Doğal Arayüzler
4	Teorik	Arayüz, Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik Kavramları
5	Teorik	Proje I: Dijital Akış Şeması Tasarımı
6	Teorik	Kullanıcı Deneyimi (UX) Tasarımı ve Kullanıcı Arayüzü (UI) Tasarımı Farkı ve İşlenme şekilleri
7	Ara Sınav (Vize)	Vize Projesi I
8	Ara Sınav (Vize)	Vize Projesi II
9	Teorik	Müşteri Deneyimi (CX) ve Servis Tasarımı (SD) Kavram Setleri
10	Teorik	Performans Kavramları olan Oyun ve Ritüel bağlamında Deneyimin ele alınması
11	Teorik	İşbirlikçi tasarım, katılımcı tasarım, uzman değerlendirme yöntemleri ile deneyim aktarım süreçlerinin tasarlanması ve işbirlikçi çalışma yöntemleri
12	Teorik	Biyometrik Veri Toplama Yöntemleri ile Deneyimin Araştırılması ve Görselleştirilmesi
13	Teorik	Etkileşim için ileri teknolojiler, mikro işlemciler ve nesnelerin interneti
14	Teorik	Wireframe ve Prototipleme
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	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	15	0	3	45
Ödev	1	19	1	20
Bireysel Çalışma	1	19	1	20



Ara Sınav	1	14	1	15
Dönem Sonu Sınavı	1	24	1	25
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	Öğrencilerin etkileşimli tasarım üzerine teorik bilgi, kavramsal yaklaşım ve pratik beceriler kazanması beklenir.
2	Etkileşim tasarımı alanındaki gelişmeler hakkında temel bilgileri edinir.
3	Etkileşim tasarımı süreci ve bir etkileşim tasarımı sorununa nasıl yaklaşılacağı hakkında bilgi edinir.
4	Etkileşim tasarımındaki araçlar hakkında ve bunları nasıl kullanacağını hakkında bilgi sahibi olun ve bunları uygulayın.
5	Etkileşim tasarımındaki yöntemler hakkında ve bunları nasıl kullanacağını hakkında bilgi sahibi olun ve bunları uygulayın.

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 kullanılmalrı 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	5	5	5	5	5
PÇ2	5	5	5	5	5
PÇ3	5	5	5	5	5
PÇ4	5	5	5	5	5
PÇ5	5	5	5	5	5
PÇ6	5	4	5	5	5
PÇ7	5	4	4	4	5
PÇ8	5	4	4	4	5
PÇ9	5	5	5	5	5
PÇ10	5	5	5	5	5
PÇ11	5	5	5	5	5
PÇ12	5	5	5	5	5
PÇ13	5	5	5	5	5
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	5	5	5	5

