

DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Etkileşim Tasarımı	YMED318	VI	Teori 2	Pratik 2	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
	Evet	-	-	-	-	-
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
			Evet			

Dersin Öğretim Dili	TÜRKÇE
---------------------	--------

Dersin Eğitmeni	Yrd. Doç. Dr. Yunus Luckinger	E-mail : yunus.luckinger@arucad.edu.tr	
Dersin Amacı	Teknolojinin günlük hayatımızın bir parçası olarak getirdiği birçok farklı arayüzün yanı sıra, eğitim ve sanatın farklı alanlarındaki etkileşimlerin ve etkileşimlerin tasarımı da önemli bir rol oynamaktadır. Çeşitli platformlara, araçlara, eserlere, cihazlara ve içeriğine nasıl eriştiğimizi, her geçen gün nasıl yaşadığımızı ve ilerlediğimizi daha da derinden etkiliyoruz. Bu ders, farklı alanlarda etkileşim tasarımı ve uygulaması üzerinde çalışırken, çevremizdeki şeyleri daha yararlı ve gerçekten yararlı hale getirmek için teknik ve yaratıcı becerilerin nasıl uygulanacağını gösterecektir		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirm e:
	Kullanıcı arayüzleri tasarımı için geçerli olan temel tasarım ilkelerini ve değerlendirme yöntemlerini açıklayabilir.	Düz anlatım	Vize Projesi Final Projesi
	Figma, Adobe XD veya benzeri prototipleme araçlarıyla kullanıcı arayüzü tasarımı yapabilir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize Projesi Final Projesi

Dersin İçeriği	Kullanıcı odaklı tasarım süreçlerinde insan ihtiyaçlarını ve örgütsel bağlamı dikkate alarak çözüm geliştirebilir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize Projesi Final Projesi
	İnsan-bilgisayar etkileşimiyle (HCI) ilgili temel kavramları tanımlayabilir ve açıklayabilir.	Düz anlatım	Vize Projesi Final Projesi
	Kendi arayüz tasarımını kullanıcı geri bildirimleriyle değerlendirip geliştirebilir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize Projesi Final Projesi
	Ders, kullanıcılardan toplanan bilgiler aracılığıyla kullanılabilirlik ve etkileşimli teknolojilere daha yakından bakacaktır. Bu ders, dijital sistemlerin gerekli bileşenleri olarak insan ihtiyaçlarını, düşünce süreçlerini ve gerçek yaşam durumlarını dikkate alarak kullanıcı odaklı gelişim yaklaşımlarına odaklanacaktır. Bu ders, öğrencilere kendi ürünlerini kavramsallaştırmak için gerekli olan ilgili tasarım ilkelerini, geliştirme yöntemlerini ve değerlendirme yöntemlerini sağlayacaktır. - insan-bilgisayar etkileşimindeki temel kavramları açıklar. - kullanıcı arayüzleri için önemli tasarım ilkelerini ve değerlendirme yöntemlerini açıklar ve açıklar. - sistem geliştirmede insan-bilgisayar etkileşiminin rolünü açıklar. - kullanılabilir bilgisayar sistemlerinin oluşturulması için örgütsel bağlamın önemini açıklar - Figma, AdobeXD ve benzeri Programlarda beceri kazanımı		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Müfredat incelemesi: ders gereksinimleri, ödev ve değerlendirme politikaları ve okuma listesi	T/P	Ders Öğretim Slaytları
2	İnteraktif tasarımı anlamak	T/P	Ders Öğretim Slaytları
3	Problemi anlamak: Tasarım araştırması	T	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013
4	İnsanları anlamak: kişilikler ve hedefler Adobe Xd'nin arayüzüne giriş	T/P	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013

5	Problemi tanımlama ve vizyonu belirleme Adobe Xd'de proje hazırlama	T/P	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013
6	Arayüzü tasarımı içinde farklı kullanım durumları Adobe Xd kullanımı -I	T/P	Ders Öğretim Slaytları
7	Arayüz Paradigmaları	T/P	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013
8	Vize Sınavları		
9	Görsel Tasarım Adobe Xd'de animasyon	T/P	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013
10	Belirli platformlar için tasarım I	T/P	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013
11	Belirli platformlar için tasarım II	T/P	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013
12	Adobe Xd alternatiflerine Giriş: Figma	T/P	Ders Öğretim Slaytları
13	Temel Prototiplerin hayata geçirebilmek amaçlı kullanılabilen kodlama seçenekleri	T/P	Ders Öğretim Slaytları
14	Tasarımı ve Animasyonların Kodlamaya hazırlamak ve tasarım dokümantasyonu hazırlama	T/P	Ders Öğretim Slaytları
15	Final Projesi Planlama: - Öğrenciler final projeleri için fikir geliştirir - Eğitmen geri bildirimi ve düzenlemeler	T/P	Eğitmen rehberliğinde uygulamalı çalışma
16	Final Proje Değerlendirme Ve Atolye çalışması	T/P	Eğitmen rehberliğinde uygulamalı çalışma
17	Final Sınavları	T	

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Sharp H., . (2019). InteractionInteraction design. Hoboken, NJ: Wiley. Kütüphane Katalog No: QA76.9.H85 S53 2019
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	McKay E. N., . (2013). UI is communication. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann. Kütüphane Katalog No: QA76.9.U83 M443 2013 Duin A. H., Pedersen I., . (2023). Augmentation technologies and artificial intelligence in technical communication. New York: Routledge, Taylor & Francis Group. Kütüphane Katalog No: T10.5 .D85 2023

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	60
TOPLAM		100

Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5- en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.	X				
2	Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir.				X	

3	Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcıları hakkında bilgi sahibi olur.		X			
4	Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.			X		
5	Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir.					X
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.			X		
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluşturabilir.				X	
8	Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.		X			
9	Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.				X	
10	Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.					X
11	Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir.				X	
12	Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.			X		
13	Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.					X
14	Yeni medya alanındaki iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yetkinliğine sahiptir.			X		
15	Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir.				X	
16	Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.				X	
17	Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital portfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.				X	
18	Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.			X		
19	Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.			X		

ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ				
AKTİVİTE	SAYI	BİRİM	SAAT	TOPLAM (İŞ YÜKÜ)

Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati)	15	-	4	60
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	15	-	1	15
Vize Sınavı	1	-	20	20
Kısa Sınav	-	-	-	-
Ödev	-	-	-	-
Proje	-	-	-	-
Alan Araştırması	-	-	-	-
Sunum / Seminer	-	-	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-	-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1	-	30	30
Diğer	-	-	-	-
Toplam İş Yüğü				125
Toplam İş yüğü / 25				5
ECTS				5

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR**Yasal İntihal Uyarısı**

Tespit edilen ve tespit edilmeyen intihal, herhangi bir zamanda ciddi bir suçtur ve diploma ile gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olabilir.

Kaynaklarınızı iyice tanımladığınızdan ve tanıdığınızdan emin olursanız, doğrudan kaynaklarınızdan kelime kelime olarak alınan görsel örneklerden, tasarımlardan veya notlardan kopyalamazsanız intihalden kaçınmak kolaydır. Maksimum alıntı limiti %20'yi geçemez. Yapay zeka alıntıları da bu orana dahildir. Aksi kanıtlandığı takdirde öğrenci dersten kalır.

Yapay zekâ (YZ) araçlarının, metin üreticileri, kod asistanları ve görsel oluşturucular da dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, ödev veya projelerde kullanımı önceden öğretim elemanı tarafından onaylanmalıdır. Onaysız yapay zekâ kullanımı intihal olarak değerlendirilecek ve akademik dürüstlük kurallarına tabi olacaktır. Öğrenciler, çalışmalarını açıklayabilmeli ve derste ele alınan kavramları anladıklarını gösterebilmelidir.

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final Notları, yukarıda belirtilen Ders Öğrenme etkinlikleri ve Final sınavı değerlendirme detaylarına göre belirlenir ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim ve Sınav Yönetmeliğine uygun olarak belirlenir.

Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisine dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.

HAZIRLAYAN	Yrd. Doç. Dr. Yunus Luckinger
GÜNCELLEME	21.02.2025
ONAY	