

**KULLANICI ARAYÜZ TASARIMI**  
**Ders İzence Formu**

<b>Diploma Programı</b> Görsel İletişim Tasarımı Bölümü				<b>Kodu:</b> GRT 242				
				<b>Dersin Adı:</b> KULLANICI ARAYÜZ TASARIMI				
Yarıyıl	Teorik Kredisi	Uygulama Kredisi	Laboratuvar Kredisi	Toplam Saat	Kredisi	AKTS	Dersin Anlatıldığı Dil	Dersin Türü
4	3	0	0	3	3	5	Türkçe	Zorunlu
<b>Derse Kabul Koşulları:</b>								
<b>Devam Zorunluluğu</b>		<b>Teorik</b>		<b>Uygulama</b>		<b>Laboratuvar</b>		
		70		70		0		
<b>Dersi Veren</b>		ÖĞR. GÖR. SALİH AKKEMİK						
<b>Dersin İçeriği</b>		Kullanıcı arayüz tasarımı kavramı. Bilgisayar, cep telefonu gibi farklı cihaz ve uygulamalara ilişkin yaratıcı, yenilikçi, sanatsal arayüz tasarımları. Arayüz tasarımının bileşenleri. Etkileşim, kullanılabilirlik, okunurluk, erişilebilirlik.						
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>		1. Arayüz tasarımı ile ilgili temel kavramları öğrenme 2. Arayüz tasarımı yöntemleri hakkında bilgi sahibi olma 3. Web, mobil ve kiosk gibi farklı ortamlar için arayüz tasarımı hakkında bilgi edinme 4. Farklı alanlar için tasarlanmış arayüz tasarımı örneklerini inceleme 5. Arayüz tasarımı için gerekli temel renk, yazı ve donanım bilgilerini edinme 6. Bilgisayar ortamında arayüz tasarımı yapabilmek için Adobe yazılımları hakkında tecrübe sahibi olma 7. Etkileşimli arayüz tasarımı için Adobe Flash yazılımı hakkında tecrübe edinme 8. Bilgisayar ortamında gerekli yazılımları kullanarak bir arayüz tasarımı projesi hazırlama						
<b>Dersin İşleniş Yöntemi</b>		Proje temelli. Bir iletişim sorununa çözüm arama, alternatifler üretme.						

<b>Dersin Düzeyi</b>	Lisans
<b>İletişim</b>	salihakkemik@gmail.com
<b>Dersin Yardımcıları</b>	Arş. Gör. Ebru Özbakır
<b>Dersin Amacı</b>	Öğrencilere temel arayüz tasarımı kavramlarının ve yöntemlerinin uygulamalı olarak bilgisayar yardımıyla anlatımının yanında web, mobil ve kiosk gibi farklı ortamlar için arayüz tasarımı ile ilgili temel bilgiler vermek amaçlanmaktadır.

**HAFTALIK KONULAR**

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI / TEORİ
1	Tanışma ve ders içeriği ile ilgili genel bilgiler
2	Arayüz tasarımı nedir ve örnek çalışmalar
3	Arayüz tasarımı yöntemleri ve layout kavramı
4	Layout uygulaması
5	Web, mobil ve kiosk gibi farklı ortamlar için arayüz tasarımı
6	Adobe Illustrator araçları ile arayüz tasarımı
7	<b>1. Ara Sınav</b>
8	Adobe Photoshop araçları ile arayüz tasarımı
9	Arayüz tasarımı uygulaması
10	Dönem sonu projesinin belirlenmesi ve tartışılması
11	Atölye çalışması
12	<b>2. Ara sınav</b>
13	Atölye çalışması
14	Dönem sonu projesi değerlendirmesi

<b>Kaynaklar</b>	1. Grafik Arayüz Tasarımı Paylaşım Platformları/Web Siteleri/Forumları, 2. İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar (Oğuzhan Özcan),
------------------	---

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Adobe Illustrator CS4 Yetkili Eğitim Kılavuzu (Medyasoft Yayınları),</li> <li>4. Adobe Photoshop CS4 Yetkili Eğitim Kılavuzu (Medyasoft Yayınları),</li> <li>5. Adobe Flash Professional CS4 Yetkili Eğitim Kılavuzu (Medyasoft Yayınları),</li> <li>6. Adobe Flash Professional CS4 için ActionScript 3.0 Yetkili Eğitim Kılavuzu (Medyasoft Yayınları).</li> </ol>
<b>Ders Materyali (Yardımcı ekipman, maket vs)</b>	taslak defteri, kalem, silgi, gönye, cetvel, bilgisayar.

**DEĞERLENDİRME SİSTEMİ**

<b>YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR</b>	<b>Sayı</b>	<b>Katkı Payı (%)</b>
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0
Raporlar	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0
Seminer / Workshop	0	0
Derse Özgü Staj	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final	1	60
Ödevler	0	0
Sunum / Jüri	0	0
Arasınavlar	2	40
Proje	0	0
Laboratuvar	0	0
Diğer		
<b>Toplam</b>	<b>3</b>	<b>100</b>
<b>YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI</b>	-	<b>40</b>
<b>YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI</b>	-	<b>60</b>
<b>Toplam</b>		<b>100</b>
Derslerin sürekli iyileştirilmesi bağlamında (anket, mülakat, vb.) ön görülen ölçme ve değerlendirme araçları nelerdir ve hangi amaca yönelik uygulanmaktadır? Tanımlayınız (hedef ve amaç belirleme/ders içeriği/öğrenim ihtiyaçları/öğrenim ortamının düzenlenmesi/konuların sıralanışı ve bağıntısı/ materyal ve yöntemler/ölçme planlamasının değerlendirilmesi)	<p>Kriter-referanslı (mutlak) değerlendirme, Ortak standart bir ölçüt alınarak ya da belirli derecede bir performans kriteri alınarak değerlendirme yapılır. Öğrencinin belirlenmiş bir standarta ulaşmış olup olmadığına bakılarak veya öğrenmenin kriterlerinin neresinde olduğuna göre karar verilir. Sonuç bağıl (curve) not sistemine uyarlanır.</p> <p>Dersin iyileştirilmesi ve güncellenmesi için öğrencilerden anket ve mülakat yoluyla geri besleme alınmakta ve güncellemeler yapılmaktadır.</p>	

**DERS KATEGORİSİ**

<b>ISCED GENEL ALAN KODU</b>	<b>GENEL ALANLAR</b>	<b>ISCED TEMEL ALAN KODU</b>	<b>EĞİTİM VE ÖĞRETİM TEMEL ALANLARI</b>	
1	Eğitim	14	Öğretmen Yetiştirme ve Eğitim Bilimleri	0
2	<b>Beşeri Bilimler ve Sanat</b>	<b>21</b>	<b>Sanat</b>	<b>80</b>
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	22	Beşeri Bilimler	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	31	Sosyal ve Davranış Bilimleri	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	32	Gazetecilik ve Enformasyon	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	38	Hukuk	0

4	Bilim	42	Yaşam Bilimleri	0
4	Bilim	44	Doğa Bilimleri	0
4	Bilim	46	Matematik ve İstatistik	0
<b>4</b>	<b>Bilim</b>	<b>48</b>	<b>Bilgisayar</b>	<b>20</b>
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	52	Mühendislik	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	54	Üretim ve İşleme	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	58	Mimarlık ve Yapı	0
6	Tarım	62	Tarım, Ormancılık, Hayvancılık ve Su Ürünleri	0
6	Tarım	64	Veterinerlik	0
7	Sağlık ve Refah	72	Sağlık	0
7	Sağlık ve Refah	76	Sosyal Hizmetler	0
8	Hizmet	81	Kişisel Hizmetler	0
8	Hizmet	84	Ulaştırma Hizmetleri	0
8	Hizmet	85	Çevre Koruma	0
8	Hizmet	86	Güvenlik Hizmetleri	0

**DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ**

No	Program Yeterlilikleri	1	2	3	4	5
1	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel kavramları kavramak.					X
2	Tasarım ve sanat dilini kullanarak görsel iletişim sorunları için alternatif çözümler yaratabilmek.					X
3	Grafik tasarım ürünlerinde ve grafik sanatlarda kullanılan malzeme bilgisine sahip olmak.			X		
4	Tasarımlarda kullanacak özgün fotoğraf, görüntü ve uygun tipografiyi oluşturabilmek.	X				
5	Yazılı ve sözlü iletişim kurabilmek.	X				
6	Taslakları uygulayabileceği teknik yetkinliğe kavuşmak, tasarım için gerekli bilgisayar programlarını kullanabilmek.	X				
7	Titiz ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazanmak.					X
8	Duygu ve düşüncelerini baskiresim, fotoğraf vb. yöntemlerle estetik düzeyde anlatabilmek.		X			
9	Etik değerlere bağlı kalmak. Sosyal adaleti, kalite kültürünü ve kültürel değerleri korumak.			X		
10	Yaşam boyu öğrenme isteği taşımak ve buna zaman ayırmak.				X	
11	Farklı kişi ve guruplarla uyumlu çalışabilmek.		X			
12	Ülke sorunlarına karşı duyarlı olmak.		X			
13	Çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olmak.					X

Katkı Derecesi: 1 düşük, 5 yüksek.

<b>Dersin Öğrenme Çıktılarının Program Yeterliliklerine Katkısı</b>	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel bilgileri kavrama, uygulama yapma, farklılıklar yaratma.
---	--

**AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU**

ETKİNLİKLER	Sayı	Süre (Saat)	İş Yüğü
Ders Süresi	14	3	42
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final (Hazırlık Süresi Dahil)	1	7	7
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0	0
Raporlar	0	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0	0
Seminer / Workshop	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma Süresi	4	2	8
Ödevler	6	10	60
Sunum /Jüri	0	0	0
Arasınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	2	4	8

Proje	0	0	0
Laboratuar	0	0	0
Derse Özgü Staj	0	0	0
<b>Toplam İş Yüğü</b>			125
<b>Toplam İş Yüğü / 25</b>			5
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>5</b>

Onaylayan <b>Prof. Dr. Melih Boydak</b> Dekan	Diploma Programının Başkanı <b>Prof. Hasip Pektaş</b> Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Başkanı
---	---