



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Kullanıcı Arabirimi Tasarımı	WTK102	2	3 + 1	5,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Web Tasarımı ve Kodlama - Ön Lisans (Kullanıcı arayüzü (UI) oluşturmaya yönelik temel kavramların teorik olarak incelenmesinden sonra UI tasarımına yönelik uygulama aracılığı ile laboratuvar ortamında uygulamalı olarak kullanıcı arayüzü tasarımı gerçekleştirmek.)				
Amaç	Kullanıcı deneyimi (UX) kavramı dikkate alınarak, günümüzdeki teknolojik gelişmelere ve teknolojik cihazların ihtiyaçlarına cevap verebilecek arayüz tasarımları oluşturmak.				
Ders İçeriği	Kullanıcı arabirimi ve kullanıcı deneyimi kavramlarının incelenmesi ve bu kavramların tasarımına yönelik araçların kullanılması. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi farklı cihazlara ilişkin duyarlı (responsive), olumlu bir kullanıcı deneyimi sunmaya odaklı tasarımlar oluşturmak. Arayüz tasarımına yönelik bileşenler.				
Ders Veren	Öğr. Gör. Abdulmelik DERİNKÖK , Öğr. Gör. Dr. Gülten KARTAL				
Ders Kaynakları	Fabio Staiano - Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop (ISBN: 180056418X) - 2022				

Hafta	Konu
1	İzence ve tanışma
2	Tasarım ve aşamalarına yönelik temel kavramlar – 1
3	Tasarım ve aşamalarına yönelik temel kavramlar – 2
4	Tasarım ve aşamalarına yönelik temel kavramlar – 3
5	Arayüz tasarımı için gerekli uygulamaların kurulumu ve çalışma ortamı
6	UI uygulamasının araç ve arayüzü - 1
7	UI uygulamasının araç ve arayüzü - 2
8	UI uygulamasının araç ve arayüzü - 3
9	UI uygulamasının araç ve arayüzü - 4
10	Arayüz tasarımı uygulaması - 1
11	Arayüz tasarımı uygulaması - 2
12	Arayüz tasarımı uygulaması - 3
13	Arayüz tasarımı uygulaması - 4
14	Arayüz tasarımı uygulaması - 5

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	1	4
Ara Sınav 1		20	1
Ödev 1		5	5
Final		26	1
Ders İş Yüğü:		131	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		5,14	

Program Çıktıları	
1	Web tasarımı ve kodlama alanında gerekli teorik bilgiye sahiptir.
2	Web tasarımı ve kodlama alanında üretim bilgisine sahiptir.
3	Web tasarımı ve kodlamanın kullanım yerlerini ve biçimlerini açıklar.
4	Karşılaştığı sorunları çözmeye yönelik doğru bilgi kaynaklarına ulaşır.
5	Web tasarımı ve kodlama için gerekli teknolojileri rahatlıkla kullanır.
6	Bireysel çalışma ve takım çalışması sorumluluklarını yerine getirir.
7	Mesleği ile ilgili eksik hissettiği alanlarda kendini geliştirmek için çaba harcar.
8	Mezuniyet sonrası benzeri alanlarda eğitimine devam etme konusunda isteklilik gösterir.
9	Web tasarımı ve kodlama alanı ile ilgili konularda duygularını, düşüncelerini ve projelerini başkalarına görsel, yazılı ve sözlü biçimde sunar.
10	İngilizceyi en az Avrupa Dil Portföyü A-2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar.
11	Gerçekleştirdiği her türlü çalışmada, bilimsel ve etik değerlere saygılı davranır.
12	Web tasarımı ve kodlama alanına ilişkin yasa, yönetmelik ve diğer mevzuat bilgisine sahiptir.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12
Kullanıcı arayüzü ve kullanıcı arabirimi kavramlarını öğrenme	5	1	5	3	1	1	1	2	1	1	5	5
Kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi tasarımı kurallarını öğrenme	5	1	5	3	1	2	1	2	1	2	5	5
Farklı cihaz işletim sistemi ve ekran boyutlarına uygun duyarlı tasarım hakkında teorik ve pratik bilgi sahibi olma	5	5	3	5	5	3	4	3	5	5	5	5
Bilgisayar ortamında arayüz tasarımı gerçekleştirmek için ilgili uygulama üzerinde tecrübe sahibi olma	1	5	1	3	5	4	5	4	5	5	5	5

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgiyetir/368191>