

**Mimarlık ve Tasarım Fakültesi**  
**Endüstriyel Tasarım Bölümü**  
**ENT 434 Medya ve Tasarım (TR) Dersi AKTS Paket Bilgileri**

Bölüm Misyonu: Endüstriyel tasarım bölümümüz, 21. yüzyılı gerektirdiği yetkinlikleri bünyesinde barındıran, işbirliği, iletişim, eleştirel düşünme ve yaratıcılığı merkezine alarak, öğrencilerini sektör profesyonelleri, mezunlar ve birbirleriyle etkileşim içinde olan bir ortamda eğiterek, disiplinlerarası işbirliğine açık, toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlı, çevik, uyumlu, esnek ve çözüm odaklı mezunlar olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir.

**Bölüm Misyonu Bileşenleri**

- BMB1: Eleştirel düşünme, yaratıcı, çevik, uyumlu, esnek çözüm odaklı disiplinlerarası işbirliğine katkı, iletişime açık mezunlar yetiştirmek  
BMB2: Girişimcilik kültürünü yönlendiren ve işletme becerileriyle sektörde kendi işlerini kurabilen mezunlar yetiştirmek  
BMB3: Eğitim-öğretim ve tasarım-uygulamada çeşitli paydaşlar ile etkileşim içinde olmayı sağlayan ortamlar yaratmak  
BMB4: Eğitim-öğretim, araştırma ve tasarım-uygulama faaliyetlerinde endüstri ile birlikte toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlılığı gözetmek

**Program Eğitim Amaçları:**

- PEA1: Program mezunlarımız büyük ölçekli ulusal ve uluslararası firmalarda ürün geliştirme alanlarında görevlendirilmek üzere öncelikli tercih edilebilir.  
PEA2: Programın mezunları tasarım odaklı girişimcilik alanlarında aktif rol üstlenmeleri/kariyer geliştirmeleri  
PEA3: Program mezunları kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.  
PEA4: Program mezunları yurtdışında veya yurtdışındaki farklı üniversitelerde akademik kariyerlerine araştırmacı ve/veya eğitmen olarak devam ederler.  
PEA5: Program mezunlarımız yer aldıkları çalışmalarda çevresel, ekonomik ve sosyal etkileri ile etik değerleri gözeterek, toplumun yaşam kalitesinin yükseltilmesinde etki sahibi olurlar  
PEA6: Program mezunlarımız çalıştıkları kurumlarda problem çözme yaklaşımlarında çevik ve transdisipliner yaklaşımları ile ön plana çıkarlar

<b>En son Güncellenme Tarihi</b>	28.12.2023
----------------------------------	------------

<b>Ders İçeriği (Türkçe)</b>
Bu ders kapsamında öğrencilerin temel görsel tasarım ilkelerini kullanabilmesi, temel kullanıcı odaklı tasarım araştırması yapabilmesi, deneyim haritaları oluşturabilmesi, kullanılabilirlik testleri yürütebilmesi, basit kullanıcı ara yüz tasarımları tasarlayabilmesi, açık kaynak yazılımlarını kullanabilmesi amaçlanmaktadır.

<b>Ders İçeriği (İngilizce)</b>
Within the scope of this course, it is aimed that students will be able to use basic visual design principles, conduct basic user-oriented design research, create experience maps, conduct usability tests, design simple user interface designs, and use open source software.

<b>Tanıtım Bilgileri</b>	
<b>Ders Dili</b>	Türkçe
<b>Ders Türü</b>	Mesleki Seçmeli Ders
<b>Öğretim Elemanları</b>	Berkan Şahan
<b>Dersin Veriliş Biçimi</b>	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
<b>Dersin Önkoşulları</b>	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
<b>Önerilen Dersler</b>	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır.
<b>Okuma Listesi ve Kaynaklar</b>	"The Design of Everyday Things" - Don Norman, "Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability" - Steve Krug
<b>Değerlendirme</b>	1 Ara Sınav ve 1 Final
<b>Staj &amp; Uygulama</b>	Yok

<b>İçerik</b>	
<b>1. hafta</b>	UX ve Design Thinking Metoduna Giriş
<b>2. hafta</b>	Kullanıcı Merkezli Tasarım Süreci-Rekabet Analizi & Sorunu Anlamak
<b>3. hafta</b>	Araştırma Teknikleri-Kullanıcı Testleri
<b>4. hafta</b>	Kullanıcı İlgörüleri Analizi
<b>5. hafta</b>	Kullanıcı Deneyim Haritası ve Kullanıcı Akışları
<b>6. hafta</b>	Proje Uygulaması-1.Teslim
<b>7. hafta</b>	Low-fidelity Wireframes
<b>8. hafta</b>	Mid-fidelity Wireframes
<b>9. hafta</b>	High-fidelity Wireframes ve Prototip
<b>10. hafta</b>	Kullanılabilirlik testi ve Yinelemeler
<b>11. hafta</b>	Görsel Tasarım İlkeleri ve UI Giriş
<b>12. hafta</b>	UI Tasarımı Dil Sistemi
<b>13. hafta</b>	Tasarım İşbirliği
<b>14. hafta</b>	Proje Uygulaması-2. Teslim

<b>Dersin amaçları</b>						
<b>Katkı Düzeyi (0-1-2-3)</b>	PEA1	PEA2	PEA3	PEA4	PEA5	PEA6
Dersin amaçları			3	2		

<b>Kategori (Kredi ya da AKTS Kredisi):</b>			
Tasarım	Tasarım Kuram ve Yöntemleri	Tasarım Teknolojileri	Genel Eğitim
2.0		2.0	

<b>Ders Kontenjan Bilgileri ve Açılma Bilgileri</b>		
Dersin Optimum (ideal olması gereken) Kontenjanı		20
Dersin Maksimum Kontenjanı		25
Dersin Açılması Önerilen Dönem	Güz	Bahar (X)

<b>Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)</b>
Kullanıcı deneyimi tasarımı prensiplerini kavraması, Bir UX tasarımcısı olmak için ihtiyacı olan becerileri, araçları ve süreçleri öğrenmesi, UX ve UI disiplinleri arasındaki farkları kavraması, Bir uygulama tasarımı deneyimleyerek öğrenmesi.

<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri</b>
<b>Öğretim Yöntemleri</b>
Proje taslağı hazırlama Anlatım Tartışma Örnek Olay İncelemesi Soru-Yanıt
Uygulama - Alıştırma
<b>Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı</b> (PEA ile ilişkilendirerek bilir, yapar... gibi yetkinlik ifadeleri) Tasarımın sürekli değişen bağlamlarının farkında olarak, bağımsız, yaşam boyu öğrenme yaklaşımı geliştirirler Tasarım fikir ve çözümlerini ilgili iletişim araç ve yöntemleri ile ifade edebilir.

<b>Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı</b>						
<b>No</b>	<b>Program Yetkinlikleri</b>	<b>Katkı Düzeyi (0-1-2-3)</b>	<b>DÖÇ 1</b>	<b>DÖÇ 2</b>	<b>DÖÇ 3</b>	<b>DÖÇ 4</b>
1	Tasarım-sanat bilgilerini uygulama, temel mühendislik bilgilerini kullanabilme		0	0	0	0
2	Ürünün tasarım-üretim-tüketim-pazarlama-kullanım süreçlerini yorumlayabilme		2	2	1	1
3	Gereksinimleri karşılayacak biçimde bir ürünü, sistemi, detayı, süreci tasarlayabilme		0	0	1	1
4	Disiplinler arası ortak çalışabilme		2	2	1	1
5	Tasarım problemlerini saptayabilme, tanımlayabilme ve / veya çözümlenebilme		1	1	1	1
6	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabilme		1	1	1	1
7	Etkin iletişim kurabilme		3	3	1	1
8	Tasarım disiplininin yaşam döngüsü içindeki etkilerini anlama-yorumlama-öngörme yetkinliğine sahip alabilme		2	2	2	2
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bunu gerçekleştirilebilme		1	1	1	1
10	Çağın sorunlarını kavrayabilme ve sorgulayabilme		2	2	2	2
11	Mesleki özgüvene sahip olabilme ve inisiyatif alabilme		1	1	2	2
12	İki boyutlu ya da üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme		0	0	0	2
13	Endüstriyel tasarım disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerdeki tasarımları gerçekleştirilebilme		0	0	0	2
14	Endüstriyel tasarım sürecinde ekonomik koşulları ve piyasa yapılarını değerlendirebilme		0	0	0	1
15	Tasarımın tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olma ve yorumlayabilme		0	0	0	0
16	Görsel algı ve anlatım becerisine sahip olabilme		0	0	0	2
17	Akılcı, soyut analiz ve sentez yapabilme		1	1	1	1
18	Profesyonel hassasiyet bilincine sahip olabilme		2	2	2	2
19	Endüstrinin beklentilerini karşılayabilecek güncel teknolojik bilgiye sahip olma ve kullanabilme		2	2	3	3
20	Bilgisayar destekli programlara hakim olma, ölçekli model üretme		0	0	2	2
0 : Desteklemiyor 1 : Alt seviyede destekliyor 2 : Orta seviyede destekliyor 3 : Üst seviyede destekliyor						

<b>Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri</b>		
	<b>Sayısı</b>	<b>Yüzdesi</b>
1. Arasınava	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
<b>Toplam</b>	<b>2</b>	<b>100</b>