

DERS BİLGİLERİ						
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS	
Kullanıcı Deneyimi Tasarımı	IND 502	2	3 + 0 + 0	3	15	

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	İngilizce
Dersin Seviyesi	Yüksek Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Öğr. Gör. Selin Özçelik Mörth
Dersi Verenler	Öğr. Gör. Selin Özçelik Mörth
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Bu ders UX tasarımına odaklanır. Kursun akışı, öğrencilerin UX tasarım derslerinin temelleri hakkındaki önceki bilgileri üzerine inşa edilmiştir. Son yıllardaki tüm araştırmaları ve sahadaki deneyimleri kapsayarak, UX Tasarımın farklı yönleriyle daha ayrıntılı konularına odaklanılmaktadır.
Dersin İçeriği	Kullanıcı deneyimi tasarım metodolojileri oluşturmak ve uygulamak.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
1) Disiplinler arası ekipler içinde etkili bir şekilde ortak çalışmak.	1,2,10	1,2,3,5	1,3,4
2) Tasarım odaklı düşünme süreçlerini ve UX yöntemlerini doğru seçip kullanmak.	5, 7	2,3,5	1,3,4
3) Test varsayımları ve potansiyel tasarım çözümlerinin prototiplendirilmesi	3, 4, 11	2,3,5	1,3,4
4) Yönlendirici geri bildirim istemek, vermek ve almak.	11, 7	3,4,5	1,3,4
5) Disiplinlerarası bir izleyici kitlesi ile etkili bir şekilde iletişim kurmak ve fikirleri ikna edici bir şekilde sunmak.	8,10	3,4,5	1,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	A: Test/Quiz, B: Uygulama C: Ödev D: Sınavlar

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Deneyim tasarımı alanında edindiği teknik ve akademik bilgileri özgün projeler için kullanır.					x
2	Estetik kuralları göz önünde bulundurarak yaratıcı ürünler için kullanıcı deneyimi tasarım yöntemlerini uygular.					x
3	Alanın gerektirdiği teknik yenilikleri etkin bir şekilde kullanır.					x
4	Konseptten yola çıkarak alanıyla ilgili sorunları analiz eder ve hedef kitleye uygun projeler geliştirir.				x	
5	Mesleki ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartlara uygun sorumluluk bilinci ile davranır.				x	
6	Geliştirdiği projelerle evrensel ve toplumsal sorunlara farkındalık oluşturur, çözüm önerir.				x	
7	Akademik ve sektörel deneyim edinerek bu deneyimleri birbiriyle ilişkilendirir.					x
8	Yaşam boyu öğrenme bilinciyle, disiplinler arası çalışmanın önemini kavrar ve farklı ekipler ile iş birliği yapar.					x
9	Alana ait kültürel ve sanatsal birikimi zenginleştirmeye yönelik kavram geliştirir, yenilikçi ve özgün yapıtlar ortaya koyar.				x	
10	Yaratıcı fikirleri hareketli ve etkileşimli görsel ifadelerle dönüştürür, çok boyutlu tasarımlar yapar.					x

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	GİRİŞ	
2	UX Tasarımına Genel Bakış	
3	UX Tasarımının Genel İlkeleri	
4	PACT ANALİZİ Proje Aşaması 01: Duyuru / 2 Kişilik Ekipler	
5	PACT ANALİZİ Proje Aşaması 02: Kullanıcı Araştırması	
6	PACT ANALİZİ Proje Aşaması 02: Kullanıcı Araştırması İyileştirmeleri	
7	SENARYOLAR ve KULLANICI YOLCULUĞU Proje Aşaması 03: Personalar ve Senaryolar	
8	SENARYOLAR ve KULLANICI YOLCULUĞU Proje Aşaması 04: Eskizler ve Fikirleri Tasarlama	
9	MÜLAKATLER Proje Aşaması 04: Eskizler ve Fikirleri Tasarlama	
10	Vize Sınavı	
11	ARZU EDİLEBİLİRLİK VE KULLANILABİLİRLİK	
12	KULLANICI TESTLERİ	
13	Final Projesi: Final raporları ve Sunumlar	

14	Final Projesi: Final raporları ve Sunumlar
15	Tartışma oturumu
16	Final Sınavı

<b>KAYNAKLAR</b>	
Ders Notu	ders videoları / çevrimiçi talimatlar
Diğer Kaynaklar	<p>Norman, Don Designing Everyday Things, Chapter 6. Design Thinking</p> <p>Graham, I. (2003) A Pattern Language for Web Usability . Addison-Wesley, Harlow. An excellent example of the development of a pattern language, this time to help designers to design good websites .</p> <p>McLuhan, M. (1994) Understanding Media: The Extensions of Man. MIT Press, Cambridge, MA. This is not a book for the faint-hearted, nor for those who want some simple answers. It is something of a psychedelic tour through a 1960s' view of the coming age of media. It makes you think .</p> <p>Newell, A. and Simon, H. (1972) Human Problem Solving. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.</p> <p>Rheinfrank, J. and Evenson, S. (1996) Design languages. In Winograd, T. (ed.), Bringing Design to Software . ACM Press, New York. A good chapter on design languages and how they have been used in everything from houses in Nantucket to knitting patterns.</p> <p>Blackwell, A.F. (2006) The reification of metaphor as a design tool. ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), 13(4), 490-530.</p> <p>Imaz, M. and Benyon, D.R. (2005) Designing with Blends: Conceptual Foundations of Human Computer Interaction and Software Engineering. MIT Press, Cambridge, MA.</p> <p>Saffer, Dan (2009) Designing for Interaction . New Riders, Indianapolis, IN.</p>

<b>MATERYAL PAYLAŞIMI</b>	
Dokümanlar	Tutorial videolar / yazılı dokümanlar / sunumlar
Ödevler	<ol style="list-style-type: none"><li>1-Web/Uygulama/Ürün UX Analizi</li><li>2-UX Tasarım Ödülü Araştırması</li><li>3-UX Model Analizi</li><li>4-Duyarlı Tasarım Araştırması</li><li>5-Persona</li><li>6-Spor Merkezi Persona Tanımı</li><li>7-Mülakat Uygulaması</li><li>8-Projenizin arzu edilirliliğini analiz etme</li></ol>
Sınavlar	Ödevler, ara sınav ve final

<b>DEĞERLENDİRME SİSTEMİ</b>		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	15
Final	1	40
Ödevler	2	20
Katılım	1	15
Yoklama	1	10
<b>Toplam</b>		<b>100</b>
<b>Finalin Başarıya Oranı</b>		<b>40</b>
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>		<b>60</b>
<b>Toplam</b>		<b>100</b>

#### AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	16	3	48
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	16	3.5	56
Ara Sınav	1	3	3
Final Sınavı	1	3	3
Ödev	8	2	16
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>126</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>			<b>5,04</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>15</b>

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Etkileşim Tasarımında Kültürel Unsurlar	IND 521	1	3 + 0	3	10

<b>Ön Koşul Dersleri</b>	-
--------------------------	---

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Yüksek Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Dr. Öğr. Üyesi İrem Tekin Yücesoy
<b>Dersi Verenler</b>	Dr. Öğr. Üyesi İrem Tekin Yücesoy
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Globalleşen dünyada lokal kültürlerden beslenen tasarım ürünleri her zamankinden daha fazla fark yaratarak öne çıkmaktadır. Bu derste Türkiye'deki kültürleri temsil eden imgeler tarihsel ve kültürel bağlamları ile ilişkilendirilerek incelenir. Dersin amacı, öğrencilerin kültürümüze ait metaforik imgeleri tanımaları ve bu imgeleri görsel iletişimin bir aracı olarak kullanabilmeleri için temel oluşturmaktır.
<b>Dersin İçeriği</b>	Her türlü bilgiye anında ulaşabilme hızı dünyanın kapılarını herkese açmış durumda. Türkiye'de kültür endüstrisi alanında yapılamayanların başında imge oluşturma veya oluşmuş hazır imgeleri kullanamama veya küresele taşıyamama sorunu gelmektedir. Öncelikli olarak medeniyetler beşiği Türkiye'nin değerlerini görsel olarak tanıtmanın yanı sıra bize göre başarının sırrı, dünya kültürünü özümseyip kendi öz kültürüyle harmanlamanın yanı sıra yeni teknik ve ifade tarzları ile yeni simgeleri doğru vurgulamakta yatıyor. Derslerde, öğrencilerden bu dönüşümlerle ilgili bilgi sahibi olması beklenir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
1. Kültürel değerleri yaşatmak, geliştirmek, yaymak, tanıtmak, değerlendirmek ve benimsetmek amacıyla teorik ve uygulamalı bilgiler arasında bağlantı kurar.	2,6	1,2,3	A,C
2) Anadolu imgelerini inceler, imgelerin toplumu nasıl etkilediğini tanımlar.	6,9	1,2,3	A,C
3) Türkiye'deki kültürleri temsil eden imgeler tarihsel ve kültürel bağlamları yapabilmek için bilgi sahibi olur, bilgilerini sorgular.	9	1,2,3	A,C
4) Kültürümüze ait metaforik imgelerin ve bu imgeleri görsel iletişimin bir aracı olarak kullanabilmeleri için etkilerinin ne olduğunu değerlendirir.	8,9	1,2,3	A,C
5) Globalleşen dünyada lokal kültürlerden beslenen tasarım ürünleri gündeme getirir, ilişkilendirir.	6,7	1,2,3	A,C

<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma, 4:Uygulama
<b>Ölçme</b>	A: Sınav, C: Ödev

Yöntemleri:	
DERS AKIŞI	
Hafta	Konular
	<b>Ön Hazırlık</b>
1	Öğrencilerle tanışma/Ders içeriği hakkında bilgi/Ders malzemelerinin talebi
2	İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi
3	Anadolu Uygarlıkları/ Göbeklitepe belgeseli/Vize projesi; Sınıf sunumu
4	Tarih öncesi uygarlıklar: 1. Anadolu'da taş Çağı, 2. Khalkolitik Çağ, 3. Anadolu'da Tunç çağı 4. Batı Anadolu'da Tunç çağı 5. Troia I Uygarlığı/6. Troia II Uygarlığı Görsel İmgeleri/Vize projesi; Sınıf sunumu
5	Etkinlik katılımı (Müze ziyareti)
6	Hatti/ Hitit kültürünün özellikleri, Hitit sanatı/Vize projesi; Sınıf sunumu
7	Hurri uygarlığı: Mimarlık, heykelticilik, resim ve vazo sanatları, mühür kazıncılığı, küçük sanatlardaki görsel imgeler/Vize projesi; Sınıf sunumu
8	Arasınav
9	Troia uygarlığı
10	Demir çağı, Anadolu'da M.Ö Birinci Binde küçük krallıklar dönemi: Geç Hitit, Urartu, Phrygia, Lydia, Karia, Lykia uygarlıkları
11	Ege Kültürü/ Helen uygarlığı /Final Projesi; Sınıf sunumu.
12	Roma çağı/ Final Projesi; Sınıf sunumu
13	Bizans, Selçuk ve Osmanlı çağlarına toplu bakış /Eski Anadolu kentleri/ Final Projesi; Sınıf sunumu.
14	Öğrenci Sunumları
15	Öğrenci Sunumları
16	Final Sınavı

KAYNAKLAR	
<b>Ders Notu</b>	Anadolu Kültür Tarihi/ Anadolu Medeniyetleri, Ekrem Akurgal
<b>Diğer Kaynaklar</b>	<p>Barnard, Malcolm (2002). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür. Ankara: Ütopya Yayınevi.</p> <p>Berger, Arthur A. (1989). Seeing is Believing: An Introduction to Visual Communication. Mountain View: Mayfield Publishing Company.</p> <p>Berger, John (1990). Görme Biçimleri. Çeviren: Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.</p> <p>Currie, Gregory (1995). Image And Mind. Cambridge: Cambridge University Press.</p> <p>Gombrich, E. H. (1976). Sanatın Öyküsü. 12. Baskı, Çeviren: Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi.</p> <p>Lester, Paul Martin (2000). Visual Communication: Images With Messages. 2nd ed., Wadsworth.</p> <p>Mitchell, W. J. Thomas (1986). Iconology: Image, Text, Ideology. Chicago and London: The University of Chicago Press.</p>

Rose, Gillian (2001). Visual Methodologies. London: Sage Publication. Worth, Sol (1981). Studying Visual Communication. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

**Görseller için:** www.anadoluyygarliklari.com

### MATERYAL PAYLAŞIMI

#### Dokümanlar

**Ödevler** www.coadsysexam.yeditepe.edu.tr

**Sınavlar** www.coadsysexam.yeditepe.edu.tr

### DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

#### YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI

#### SIRA

#### KATKI YÜZDESİ

Ara Sınav

1

60

Sunum

1

20

Ödev

1

20

Toplam

100

Finalin Başarıya Oranı

60

Yıl içinin Başarıya Oranı

40

**Toplam**

**100**

#### DERS KATEGORİSİ

Uzmanlık / Alan Dersleri

### DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI

No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Görsel iletişim tasarımı alanına ait edindiği akademik ve teknik bilgi birikimini özgün projelerde kullanır.					X
2	Estetik kuralları dikkate alarak 2 ve 3 boyutlu yaratıcı ürünler tasarlar.					X
3	Alan uygulamalarının gerektirdiği teknolojik yenilikleri etkin bir biçimde kullanır.					X
4	Kavramdan yola çıkarak alanına dair problemleri analiz eder ve belirlenen hedef kitleye uygun proje geliştirir.				X	
5	Mesleki ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartlara uygun sorumluluk bilinci ile davranır.					X
6	Geliştirdiği projelerle evrensel ve toplumsal sorunlara farkındalık oluşturur, çözüm önerir.					X
7	Zorunlu staj aracılığıyla sektörel deneyim edinerek akademik birikim ile alan deneyimini ilişkilendirir.			X		
8	Yaşam boyu öğrenme bilinciyle, disiplinler arası çalışmanın önemini kavrar ve farklı ekipler ile iş birliği yapar.					X
9	Sektöre ait kültürel ve sanatsal birikimi zenginleştirmeye yönelik kavram geliştirir, eser üretir, sergi düzenler.					X
10	Yaratıcı fikirleri hareketli ve etkileşimli görsel ifadelere dönüştürür, çok boyutlu tasarımlar yapar.					X

**AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU**

Etkinlik	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	5	70
Ara Sınav	1	40	40
Ödev	1	40	40
Final Sınavı	1	60	60
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>252</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>			<b>10.08</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>10</b>



<b>DERS BİLGİLERİ</b>					
<b>Ders</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U+L Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
Grafik Animasyon	IND522	2	3+0	3	10

<b>Ön Koşul Dersleri</b>	-
--------------------------	---

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Yüksek Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli Ders
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Doç. Dr. Demet Karapınar
<b>Dersi Verenler</b>	Doç. Dr. Demet Karapınar
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Öğrencilere grafik animasyon konusunda tasarım ve uygulama bilgisi kazandırılması amaçlanır.
<b>Dersin İçeriği</b>	GRAFİK ANİMASYON dersinde öğrencilere Hareketli grafik tasarımlar yaratma becerisi, Görüntü işleme ve kurgulama becerisi, Görsel efektler ve hareketli kompozisyonlar oluşturma becerisi kazandırılır ve Adobe After Effects programı ile grafik animasyon uygulamaları yaptırılır.

<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Program Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>
Grafik tasarım, animasyon ve film yapımı konularında temel bilgi sahibi olmak	1,2,10	1,2,3,5	1,3,4
Güncel teknolojik araçları yetkin biçimde kullanabilmek	5, 7	2,3,5	1,3,4
İki ve üç boyutlu imgeler ile video ve ses dosyalarını bir arada kullanarak tasarım yapabilme becerisi	3, 4, 11	2,3,5	1,3,4
Disiplinler arası çalışabilme ve güncel gelişmeleri takip edebilme becerisi	11, 7	3,4,5	1,3,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	3,4,5	1,3,4

<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
<b>Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:</b>	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak				x	
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.					x

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Hareketli grafik tasarımın kullanım alanlarına ilişkin örneklerin incelenmesi.	
2	After Effects'e giriş. Photoshop'ta oluşturulmuş bir tasarımın hareketlendirilmesi. Zaman çizgisinin idaresi.	
3	Hareketli arkaplanlar yaratılması ve hareketli tipografi çalışmaları	
4	Illustrator ve After Effects'in birlikte kullanımı. Vektör tabanlı grafik animasyonlar.	
5	Proje 1: Logo animasyonu alıştırmaları. Storyboard'un çizilmesi.	
6	Proje 1: Logo animasyonunu hazırlamak ve ses eklemek.	
7	"Solid" katman ile uygulamalar. Farklı "mode" değerleri ile filmi renklendirmek.	
8	Maskelerle çalışmak. Çizgi, fırça ve write-on efektleri.	
9	"Parenting" özelliği ile animasyon içindeki öğeleri koordine etmek.	
10	After Effects'in yaygın olarak kullanılan efektleri ile uygulamalar.	
11	Final Projesi: Bir sinema filmi için jenerik tasarımı.	
12	Final Projesi: Çok sahneli storyboard'un hazırlanması	
13	Final Projesi: Görsel imgelerin, video ve seslerin toplanması işlenmesi.	

14 Sahnelerin montajı ve final projesinin son haline getirilmesi

#### KAYNAKLAR

Ders Notu

Diğer Kaynaklar Hareketli grafikler (motion graphics) ve Adobe After Effects programı hakkında hazırlanmış tüm basılı yayınlar ve web siteleri.

#### MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar

Ödevler 5 Proje

Sınavlar 1 Final

#### DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	10	%40
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	1	%60
<b>Toplam</b>		
<b>Finalin Başarıya Oranı</b>		<b>%60</b>
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>		<b>%40</b>
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

#### AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	5	70
Ara Sınav	1	40	40
Ödev	1	40	40
Final Sınavı	1	60	60
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>252</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>			<b>10.08</b>



DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Tasarım Yönetimi	IND 525		3 + 0	3	10

<b>Ön Koşul Dersleri</b>	-
--------------------------	---

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Yüksek Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Prof. Dr. Neda Üçer
<b>Dersi Verenler</b>	Prof. Dr. Neda Üçer
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Dersin amacı, ürün tasarım ve geliştirilme sürecindeki araçları, iş ve strateji modellerinin analizini ve firmaların tasarım yetkinliklerini örnekler üzerinden inceleyerek, tasarım yönetimi kavramını tanımlamaktır. Tasarım yönetimi dersi, küresel pazar ve ekonomi içinde yer alan firmaların endüstriyel ürün tasarımını rekabet aracı olarak kullanım örneklerinin incelenmesini kapsamaktadır.
<b>Dersin İçeriği</b>	Küresel pazar ve ekonomi içinde firmaların endüstriyel ürün tasarımını rekabet aracı olarak kullanımının örnek vaka çalışmaları üzerinden incelenmesi. Ürün tasarım ve geliştirilme sürecindeki araçlar, iş ve strateji modellerinin analizi ve firmaların tasarım yetkinliklerinin örnekler üzerinden değerlendirilmesini kapsamaktadır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
1) Endüstri tasarımı ve diğer çevre tasarımı disiplinleriyle ilişkilerini kurabilir, anlayabilir.		1,2,4,5,8	A,B,C,D
2) Tasarım sorunun tanımlanmasındaki yöntemleri araştırılabilir ve sistematik sorun çözme yöntemleri hakkında bilgilenir		1,2,4,5,8	A,B,C,D
3) Endüstriyel ürün tasarımında tasarım süreçlerinin içeriklerini açıklayabilir		1,2,4,5,8	A,B,C,D
4) Araştırma, gözlem yapma becerilerini geliştirebilmeli.		1,2,4,5,8	A,B,C,D
5) Mesleki uygulamaların her alanında karşılaşılabilecekleri durumların açıklanmasına yönelik teorik, kuramsal yaklaşımları tartışabilir ve kuramsal yaklaşımlar kurabilir		1,2,4,5,8	A,B,C,D

<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma, 4:Uygulama
<b>Ölçme Yöntemleri:</b>	A: Sınav , B: Sunum, C: Proje Geliştirme D: Ödev

<b>DERS AKIŞI</b>		
<b>Hafta</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>
1	Ders içeriği ile ilgili genel tanıtım ve tanışma.	
2	Tasarım yönetimi kavramı, tarihsel süreç ve gelişimi.	
3	Firmalarda tasarım yönetimi kullanımı, firma örnekleri – vaka çalışmaları	
4	Strateji kavramı. Tasarım ve stratejiler.	
5	Tasarımın stratejik yönetimi. Firma örneği; Herman Miller	
6	Tasarımla değer yaratma. Vaka çalışmalarından örnekler.	
7	Rekabet üstünlüğü olarak tasarımın kullanımı, örnek vaka çalışmaları üzerinden ele alınması	
8	Ara Sınav	
9	Operasyonel tasarım yönetimi kavramı.	
10	Tasarım ve marka yönetimi	
11	Öğrenci Sunumları	
12	Tasarım yönetiminin küresel firmalarında uygulama örnekleri.	
13	Tasarım yönetiminin Türk firmalarında uygulama örnekleri.	
14	Araştırma / Final Projesi; Sunum.	
15	Araştırma / Final Projesi; Sunum.	
16	Final	

<b>KAYNAKLAR</b>	
	Tasarım Yönetimi Brigitte Borja de Mozota, MediaCat, 2005, İstanbul.
	Design; History, Theory and Practice of Product Design Bernard E. Bürdek, Birkhauser, 2005.
<b>Ders Notu</b>	Twentieth-Century Design Jonathan M. Woodham, Oxford University Press, 1997.
	Design in Business: Strategic Innovation through design Bruce M & Bessant J., Pearsan Education Limited, Essex, 2002.
	Re-Imagine – İşinizi yeniden yaratın-

	Tom Peters, Boyner yayınları, 2003
	Percy, Larry. (1997). Strategies for Implementing Integrated Marketing Communication Chicago. NTC Business Book.
	Rekabet Stratejisi Michael Porter, Sistem Yayıncılık, İstanbul, 2000. Pringle, P., Starr, M. (2006). Electronic Media Management. Fifth Edition. USA: Elsevier.
<b>Diğer Kaynaklar</b>	Küng, L. (2008). Strategic Management in the Media. London: SAGE.
	Kotler, 9. (2005). A'dan Z'ye Pazarlama: Pazarlamayla ilgilenen herkesin bilmesi gereken 80 kavram. İstanbul: Mediacat.
	Peter, J. Paul (2001). Consumer Behavior and Marketing Strategies. McGraw Hill. 6 <sup>th</sup> edition

<b>MATERYAL PAYLAŞIMI</b>	
<b>Dokümanlar</b>	www.coadsyseexam .yeditepe.edu.tr
<b>Ödevler</b>	www.coadsyseexam .yeditepe.edu.tr
<b>Sınavlar</b>	

<b>DEĞERLENDİRME SİSTEMİ</b>		
<b>YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI</b>	<b>SIRA</b>	<b>KATKI YÜZDESİ</b>
Ara Sınav	1	40
Final	1	60
Toplam		100
<b>Finalin Başarıya Oranı</b>		<b>60</b>
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>		<b>40</b>
<b>Toplam</b>		<b>100</b>

<b>DERS KATEGORİSİ</b>	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

<b>DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI</b>						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Tasarım alanındaki kavram ve teorileri farklı disiplinlerdeki yöntemleri kullanarak değerlendirir, karşılaşılan tasarım problemleri saptayabilir ve çözümleyebilir.				X	

2	Tasarım alanında gerekli olan güncel teknolojik bilgi birikimini oluşturur ve kullanabilecek düzeye ulaşır.		X
3	Tasarım ve sanat alanlarında gerekli tarihsel bilgi birikimini oluşturur ve yorumlayabilir.		X
4	Endüstri Ürünleri tasarımı disiplini dahilinde ürün, sistem veya süreç tasarlayabilecek yeterliliğe sahip olur.		X
5	Disiplinlerarası çalışabilir.		X
6	Tasarım alanının kapsamına giren malzeme ve üretim yöntemleri ile ilgili bilgi donanımına sahip olur ve uygulamaya geçirebilir.	X	
7	Tasarım disiplini çerçevesinde iki ve üç boyutlu düşünebilme yetisini, görsel anlatımla ortaya koyabilir.	X	
8	Endüstriyel tasarım alanıyla ilintili olan iletişim, işletme,hukuk, mühendislik, sosyoloji, antropoloji, fizik ve insan bilimleri v.b. disiplinlerin etkilerini anlar, yorumlar ve kullanma yetkinliğine ulaşır.		X
9	Tasarımda toplumsal sorumluluk ve etik bilincine sahip olur.		X
10	Alanına katkı sağlayan akademik araştırmalar yaparak, yenilikçi ve özgün bir tez çalışması gerçekleştirir.	X	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	5	70
Ara Sınav	1	40	40
Ödev	1	40	40
Final Sınavı	1	60	60
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>252</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>			<b>10.08</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>10</b>





<b>DERS BİLGİLERİ</b>					
<b>Ders</b>	<i>Kodu</i>	<i>Yarıyıl</i>	<i>T+U+L Saat</i>	<i>Kredi</i>	<i>AKTS</i>
Ses Tasarımı	IND 526		3+0+0	3	10

<b>Ön Koşul Dersleri</b>	-
--------------------------	---

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Doç. Dr. Neda Üçer
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr. Gör. Uğurcan Moroğlu
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Bu dersin amacı öğrencilerin ses tasarımı ve görselle birlikteliği hakkında genel bir bilgi, beceri ve duyuşsal özelliklere sahip olmasını sağlamaktır.
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu derste, video ve animasyon üzerine ses tasarımı, ses kurgusu, sesin görsel ile uyumu ve dengesi, ses üretimi için kullanılan programlar hakkında temel bilgiler verilir.

<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Program Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>
1. Video üzerine ses tasarlar.	1	1,2	A,C,D
2. Ses tasarımı hakkında bilgi edinir.	3,4	1,2	A,C,D
3. Video üzerine ses düzenlemesi yapar.	6	1,2	A,C,D
4. Sesin görsel ile birlikte farklı kullanım alanlarını inceler.	8	1,2	A,C,D
5. Hareketli grafik yapımındaki zamanlamayı sesin yardımı ile üretir.	9	1,2	A,C,D

<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	1-Ders, 2-Tartışmalı Ders
<b>Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:</b>	A-Sınav, C-Ödev, D-Deney

<b>DERS AKIŞI</b>	
<b>Hafta Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>

1	Giriş – Örnek İnceleme – Genel Anlatım	Genel tanışma, genel dersin gidişatının anlatılması, ses ve görselin birlikteliği üzerine olan örneklerin izlenmesi, facebook grup sayfasının açılması
2	Çeşitli Örneklerin İncelenmesi – Dinleti	Ses ve görselin birlikteliği üzerine olan örneklerin izlenmesi (hareketli grafik üzerine ses tasarımı, audiovisual performanslar, ses enstalasyonları) ve çeşitli müzik ve ses tasarım dinletileri (electroakustik müzik, fieldrecordings, soundscapes)
3	Adobe Audition A Giriş – Ses Editleme	Adobe audition programına basit olarak giriş (programın arayüzünün tanıtılması, ses import'u, sesi editleme, volume ayarları, export alma)
4	Görsel Üzerine Ses Kurgusu (Adobe Audition) + Ödev	Video üzerine ses editleme denemeleri, ses ve hareket uyumu, hareketi ses ile betimleme denemeleri. Benim oluşturacağım bir ses kütüphanesi ile birlikte video üzerine ses edit denemeleri.
5	Foley Tekniği – Foley Performans Denemesi – Basit Ses Kayıt Teknikleri (Adobe Audition + Kayıt Aleti)	Foley ile ilgili örneklerin izlenmesi (çeşitli hollywood yapımlarının sound effect making off dokümantasyonları), öğrencilerin getireceği çeşitli objeler ile foley performans denemesi, zoom kayıt aleti ile ses kayıt denemesi.
6	Mixing Ve Görsel Üzerine Ses Kurgusu (Adobe Audition) – Konuk Sanatçı	Kayıt edilmiş veya olan bir sesi basit mixleme teknikleri (compression, volume dengesi, reverb, delay) ve görsel üzerine ses tasarımı – Konuk sanatçı (Alp Çoksoyluer)
7	Öğrenci Sunumları	
8	Ara Sınav	Bir animasyon verip onun üzerine ses tasarımı yapmalarını isteyebilirim, hazır seslerden veya kayıt edecekleri seslerden.
9	Dinleti - Örnek İnceleme - Ableton Live' A Giriş – Konuk Sanatçı	Audiovisual performans (konuk sanatçı daveti), genel örnek incelenmesi, Ableton live programına genel bakış.
10	Basit Ses İşleme Teknikleri (Ableton Live )	Ableton live içerisindeki çeşitli effectler ve yöntemler ile var olan ses'e effect verme, başkalaştırma.
11	Basit Ses İşleme Ve Üretme Teknikleri (Ableton Live) + Ödev	Ableton live içerisindeki çeşitli effectler ve yöntemler ile var olan sese effect verme, başkalaştırma. Basit ses üretim teknikleri. Ödev olarak tek bir ses verip ondan 5 tane ses varyasyonu üretimi.
12	Grafik Notasyon Tekniğine Giriş Ve Anlatım - Örnek İnceleme	Grafik notasyon tekniğinin anlatımı, kullanılış şekli, örneklerin incelenmesi. Grafik notasyon tarihi ve kavramsal önemi.
13	Grafik Notasyon Tekniği Denemeleri + Ödev	Grafik notasyon tekniği kullanılarak çeşitli parçalı denemeler. Hangi görsel şekiller nasıl seslere karşılık gelebilir? Sesin görsel karşılığını düşünmeye çalışmak. Ödev olarak çeşitli şekiller üretip onların ses karşılıklarını bulmaları veya bunun tam tersine ses karşılıkları verilerek şekiller üretmeleri.
14	Grafik Notasyon Tekniği Ve Kompozisyon Denemeleri	Grafik notasyon tekniği kullanılarak çeşitli denemeler ve genel kompozisyon denemeleri. ( 1 dk lık bir ses tasarımında giriş-gelişme-sonuç nasıl kurgulanabilir.)
15	Öğrenci sunumları	Grafik notasyon tekniği ile 2-3 dakikalık bir ses ve görsel kompozisyonu üretimi
16	Final sınavı	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	40
Final	1	60
<b>Toplam</b>		<b>100</b>
<b>Finalin Başarıya Oranı</b>		60
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>		40
<b>Toplam</b>		<b>100</b>

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Görsel iletişim tasarımı alanına ait edindiği akademik ve teknik bilgi birikimini özgün projelerde kullanır.					X
2	Estetik kuralları dikkate alarak 2 ve 3 boyutlu yaratıcı ürünler tasarlar.			X		
3	Alan uygulamalarının gerektirdiği teknolojik yenilikleri etkin bir biçimde kullanır.					X
4	Kavramdan yola çıkarak alanına dair problemleri analiz eder ve belirlenen hedef kitleye uygun proje geliştirir.					X
5	Mesleki ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartlara uygun sorumluluk bilinci ile davranır.			X		
6	Geliştirdiği projelerle evrensel ve toplumsal sorunlara farkındalık oluşturur, çözüm önerir.					X
7	Zorunlu staj aracılığıyla sektörel deneyim edinerek akademik birikim ile alan deneyimini ilişkilendirir.			X		
8	Yaşam boyu öğrenme bilinciyle, disiplinler arası çalışmanın önemini kavrar ve farklı ekipler ile iş birliği yapar.					X

9	Alana ait kültürel ve sanatsal birikimi zenginleştirmeye yönelik kavram geliştirir, yenilikçi ve özgün yapıtlar ortaya koyar.		X
10	Yaratıcı fikirleri hareketli ve etkileşimli görsel ifadelere dönüştürür, çok boyutlu tasarımlar yapar.	X	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	5	70
Ara Sınav	1	40	40
Ödev	1	40	40
Final Sınavı	1	60	60
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>252</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>			<b>10.08</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>10</b>

<b>DERS BİLGİLERİ</b>					
<b>Ders</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U+L Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
Grafik Arayüz Tasarımı	IND 572	2	3 + 0 + 0	3	15

<b>Ön Koşul Dersleri</b>	-
--------------------------	---

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Yüksek Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli Ders
<b>Dersin Koordinatörü</b>	
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr. Gör. Nagehan Alan
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Bu ders UI tasarımına odaklanmaktadır. Dersin akışı, öğrencilerin UI tasarım derslerinin temelleri hakkındaki önceki bilgileri üzerine inşa edilmiştir. Son yıllardaki tüm araştırmaları ve sahadaki deneyimleri kapsayarak, UI tasarımın farklı yönleriyle daha ayrıntılı konularına odaklanılmaktadır.
<b>Dersin İçeriği</b>	Ders şu konuları kapsar: İletişimin tanımı, iletişim sürecinin unsurları, temel iletişim modelleri ve insan iletişiminin bağlamları.

<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Program Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>
1) Kullanıcı arayüzü tasarımının anlamını tanımlar.	1,2,10	1,2,3,5	1,3,4
2) Temel kullanıcı arayüz tasarımını karşılaştırır ve analiz eder.	5, 7	2,3,5	1,3,4
3) Arayüz tasarımının önemini kavrar.	3, 4, 11	2,3,5	1,3,4
4) Kullanıcı arayüzü tasarımının bağlamlarını tanımlar.	11, 7	3,4,5	1,3,4
5) Kullanıcı arayüz tasarımı bağlamlarını karşılaştırır.	8,10	3,4,5	1,3,4

<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma, 12: Vaka Çalışması
<b>Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:</b>	A: Test, C: Ödev

<b>DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI</b>
---

No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Kullanıcı arayüzü tasarımı alanında edindiği teknik ve akademik bilgileri özgün projeler için kullanır.					x
2	Estetik kuralları göz önünde bulundurarak 2 ve 3 boyutlu yaratıcı ürünler tasarlar.					x
3	Alanın gerektirdiği teknik yenilikleri etkin bir şekilde kullanır.					x
4	Konseptten yola çıkarak alanıyla ilgili sorunları analiz eder ve hedef kitleye uygun projeler geliştirir.				x	
5	Mesleki ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartlara uygun sorumluluk bilinci ile davranır.					
6	Geliştirdiği projelerle evrensel ve toplumsal sorunlara farkındalık oluşturur, çözüm önerir.					
7	Akademik ve sektörel deneyim edinerek bu deneyimleri ilişkilendirir.				x	
8	Yaşam boyu öğrenme bilinciyle, disiplinler arası çalışmanın önemini kavrar ve farklı ekipler ile iş birliği yapar.				x	
9	Alana ait kültürel ve sanatsal birikimi zenginleştirmeye yönelik kavram geliştirir, yenilikçi ve özgün yapıtlar ortaya koyar.				x	
10	Yaratıcı fikirleri hareketli ve etkileşimli görsel ifadelerle dönüştürür, çok boyutlu tasarımlar yapar.					x

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş: Ders ve ödevlerin amaçları ve açıklaması, beklentiler ve iletişimin tanımı	
2	Görsel Tasarım İlkeleri	
3	UI Tasarımının Genel İlkeleri: Yazı Tipleri, Renkler ve Görünmez Kullanıcı Arayüzü	
4	UI Tasarımının Genel İlkeleri: Butonlar, Navigasyon Stilleri, Sezgisel İletişim	
5	Kullanıcı Arayüzü Paternleri	
6	Uygulama: UI Tasarımı için Psikoloji ve İnsan Faktörleri	
7	Fiziksel/Web/Uygulama Arayüzleri	
8	Mobil için UI Tasarımı: iOS ve Android için Tasarım	
9	Web Sitesi için UI Tasarımı	
10	Vize Sınavı	
11	Arayüz Prototipleme Teknikleri (Wireframe-Mockup-Prototype)	
12	UI Tasarım Araçları: Figma / XD / Sketch	
13	Final Projesi: Final raporları ve Sunumlar	
14	Final Projesi: Final raporları ve Sunumlar	
15	Tartışma oturumu	

**KAYNAKLAR**

Ders Notu McKay, Everett N - UI is Communication\_ How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication-Elsevier Science (2014) / Jenifer Tidwell - Designing Interfaces-O\_Reilly Media (2010) / Diana MacDonald - Practical UI Patterns for Design Systems. Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience-APRESS (2019)

Diğer  
Kaynaklar

**MATERYAL PAYLAŞIMI**

Dokümanlar Tutorial videolar / yazılı dokümanlar / sunumlar

Ödevler Kavramların Şemalandırılması / Tasarım Uygulamaları

Sınavlar Ödevler, ara sınav ve final

**DEĞERLENDİRME SİSTEMİ**

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	15
Final	1	40
Katılım	2	20
Yoklama	1	15
<b>Toplam</b>		
<b>Finalin Başarıya Oranı</b>		<b>40</b>
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>		<b>60</b>
<b>Toplam</b>		<b>100</b>

**AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU**

Etkinlik	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	16	3	48
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	16	4	64
Ara Sınav	1	4	4
Final Sınavı	1	3	3
Ödev	2	3	6



<b>Toplam İş Yüğü</b>	<b>125</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>	<b>5</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>	<b>15</b>

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Etkileşimli Proje Tasarımı	IND 592		3+0	3	15

<b>Ön Koşul Dersleri</b>	-
--------------------------	---

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Prof. Dr. Neda Üçer
<b>Dersi Verenler</b>	
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Bu ders kapsamında öğrenciler etkileşimli tasarımın teorik ve uygulamalı yapısını öğrenir ve projeler aracılığıyla deneyimler. Öğrenciler, kodlama ve güncel uygulamalar ile etkileşimin yaratıcı kullanımlarını keşfeder ve uygularlar.
<b>Dersin İçeriği</b>	Ders çerçevesinde tasarım odaklı düşünme, kullanıcı deneyimi tasarımı, arayüz tasarımı, grafik elemanları, doku, hareket ve animasyon kavramları irdelenir, örnekler tartışılır. Öğrenciler stüdyo temelli uygulamalar ile öğrenciler etkileşimli ve yaratıcı ürünler ortaya koyarlar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
1. Etkileşimli içeriği kavrar.	3	1,7,12	A,E
2. Tasarım odaklı düşünme, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyim tasarımı farkındalığını geliştirir.	6	1,7,12	A,E
3. Etkileşimli tasarım prensiplerini kavrar.	1	1,7,12	A,E
4. Etkileşimli tasarım ürünleri tasarlar.	6, 8	1,7,12	A,E
5. Kodlamayı güncel, yaratıcı etkileşimli projelere uygular.	1,3,4,6,8	1,7,12	A,E

<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	1-Ders, 7-Beyin Fırtınası, 12-Grup Çalışması
<b>Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:</b>	A-Sınav, E-Proje / Tasarım

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Etkileşim Tasarımı Nedir?	
2	Etkileşimli dergi örnekleri	

3	Ne tür bir dergi oluşturulacağına sınıfla tartışılması
4	Etkileşime odaklanılmaya başlanması
5	Prototip çalışma
6	İnteraktif kullanıcı ara yüzü örnekleri
7	Dergi için konu belirleme
8	Ara Sınav
9	Dergi kullanıcı ara yüzü şablonlarının ilk örneklerinin oluşturulması
10	Kullanıcı ara yüzü ve etkileşimi geliştirme
11	İçerik ve etkileşime odaklanma
12	Kullanıcı ara yüzüne prototip oluşturmaya başlama
13	Ara yüzü içeriğe entegre etme
14	Etkileşimli dergi de hata ayıklama
15	Öğrenci sunumları
16	Final Sınavı

#### KAYNAKLAR

Ders Notu

Diğer Kaynaklar

#### MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar

Ödevler

Sınavlar

#### DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	40
Final	1	60
<b>Toplam</b>		<b>100</b>
<b>Finalin Başarıya Oranı</b>		60
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>		40
<b>Toplam</b>		<b>100</b>

**DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI**

No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Görsel iletişim tasarımı alanına ait edindiği akademik ve teknik bilgi birikimini özgün projelerde kullanır.					X
2	Estetik kuralları dikkate alarak 2 ve 3 boyutlu yaratıcı ürünler tasarlar.				X	
3	Alan uygulamalarının gerektirdiği teknolojik yenilikleri etkin bir biçimde kullanır.					X
4	Kavramdan yola çıkarak alanına dair problemleri analiz eder ve belirlenen hedef kitleye uygun proje geliştirir.					X
5	Mesleki ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartlara uygun sorumluluk bilinci ile davranır.		X			
6	Geliştirdiği projelerle evrensel ve toplumsal sorunlara farkındalık oluşturur, çözüm önerir.					X
7	Zorunlu staj aracılığıyla sektörel deneyim edinerek akademik birikim ile alan deneyimini ilişkilendirir.	X				
8	Yaşam boyu öğrenme bilinciyle, disiplinler arası çalışmanın önemini kavrar ve farklı ekipler ile iş birliği yapar.					X
9	Alana ait kültürel ve sanatsal birikimi zenginleştirmeye yönelik kavram geliştirir, yenilikçi ve özgün yapıtlar ortaya koyar.				X	
10	Yaratıcı fikirleri hareketli ve etkileşimli görsel ifadelere dönüştürür, çok boyutlu tasarımlar yapar.				X	

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık Alan Dersleri		
<b>AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU</b>			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	16	5	80
Ara Sınav	1	3	3
Final	1	3	3
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>128</b>
<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>			<b>5,12</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>15</b>

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Tez	IND 599	3	3 + 0	0	60

**Ön Koşul Dersleri** -

<b>Dersin Dili</b>	İngilizce
<b>Dersin Seviyesi</b>	Yüksek Lisans
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Dr. Öğr. Üyesi Merve Çaşkurlu
<b>Dersi Verenler</b>	Prof. Dr. Neda Üçer, Doç. Dr. Özlem H. Mutaf Büyükarman, Dr. Öğr. Üyesi Merve Çaşkurlu, Dr. Öğr. Üyesi İrem Tekin Yücesoy, Dr. Öğr. Üyesi Ayşem G. Başar, Dr. Öğr. Üyesi Pınar Cartier, Dr. Öğr. Üyesi Demet Karapınar, Dr. Öğr. Üyesi Çağla Şeneler
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-
<b>Dersin Amacı</b>	Tez dersi kapsamında, öğrencilerin programın bütünü kapsamında elde ettikleri bilgiler vasıtasıyla, alan içerisinde ilgi duydukları güncel, özgün ve akademik bir araştırma yapmaları beklenmektedir.
<b>Dersin İçeriği</b>	Öğrencilerin, danışmanları yönetiminde ve denetiminde gerçekleştirdikleri bir araştırma çerçevesinde, belirledikleri konu ile ilgili alan araştırması içeren, yorum yapacakları, fikir üretecekleri, görsel iletişim tasarımı alanına katkıda bulunacakları evrensel düzeyde bir çalışma gerçekleştirmeleri beklenmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
1. Akademik çalışma için gerekli kavramları açıklar ve aralarında bağlantı kurar.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,15	A,C,D
2. Ders kapsamında bölüm alt disiplinleri arasındaki ilişkileri gözden geçirir, sorgular, eleştirir.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,15	A,C,D
3. Seminer dersi kapsamında edindiği bilgiyi farklı disiplin ve iletişim alanındaki diğer bölümlere aktarır, ilişkilendirir.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,15	A,C,D
4. Alan kapsamında yeni eğilimleri tanımlar.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,15	A,C,D
5. Seminer dersi kapsamında geliştirilen projelerin uyarlanabilir, çokyönlü ve sektörel olmalarına yönelik kuramsal ve pratik bilgiyi kullanır ve yorumlar.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,15	A,C,D
6. Alan ile ilgili akademik çalışmalar hazırlar, lisansüstü düzeyde tez çalışması oluşturur.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,15	A,C,D

**Öğretim Yöntemleri:** 1: Ders, 2: Tartışmalı Ders, 15: Ödev

**Ölçme Yöntemleri:** A: Sınav, C: Ödev, D: Deney

<b>DERS AKIŐI</b>		
<b>Hafta</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>
1	GiriŐ, Ders İeriđinin Açıklanması	
2	Tez Çalışması İçerik Çalışması	
3	Tez Çalışması İçerik Çalışması	
4	Tez Çalışması Okumalar	
5	Tez Çalışması Okumalar	
6	Tez Çalışması Okumalar	
7	Tez Çalışması Okumalar	
8	Midterm Exam	
9	Tez Çalışması Araştırma Çalışması	
10	Tez Çalışması Araştırma Çalışması	
11	Tez Çalışması Deđerlendirme	
12	Tez Çalışması Deđerlendirme	
13	Tez Çalışması Araştırma Çalışması	
14	Tez Çalışması Sunum ve TartıŐma	
15	Tez Çalışması Sunum ve TartıŐma	
16	Tez Çalışması Sunum ve TartıŐma	

<b>KAYNAKLAR</b>	
<b>Ders Notu</b>	
<b>Diđer Kaynaklar</b>	

<b>MATERYAL PAYLAŐIMI</b>	
<b>Dokümanlar</b>	<a href="http://www.coadsysexam.yeditepe.edu.tr">www.coadsysexam.yeditepe.edu.tr</a>
<b>Ödevler</b>	<a href="http://www.coadsysexam.yeditepe.edu.tr">www.coadsysexam.yeditepe.edu.tr</a>
<b>Sınavlar</b>	

<b>DEđerLENDİRME SİSTEMİ</b>			
<b>YARIYIL İÇİ ÇALIŐMALARI</b>		<b>SIRA</b>	<b>KATKI YÜZDESİ</b>
Ara Sınav		1	70
Ödev		1	30
Toplam			100

<b>Finalin Başarıya Oranı</b>	<b>60</b>
<b>Yıl içinin Başarıya Oranı</b>	<b>40</b>
<b>Toplam</b>	<b>100</b>

<b>DERS KATEGORİSİ</b>	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

<b>DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI</b>						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Görsel iletişim tasarımı alanına ait kuram, yöntem, strateji ve teknikleri bilir.					X
2	İletişim ortam ve araçlarını uzmanlık düzeyinde, yetkin bir şekilde kullanabilme bilgisine sahiptir.					X
3	Görsel iletişim tasarımına ait farklı kültürel çalışmaları analiz eder ve sorgular.					X
4	Alan ile ilgili bilgileri farklı disiplinler ile ilişkilendirir, yorumlar.					X
5	Teknolojik yetkinliğini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler tasarlar ve uygular.					X
6	Alandan edindiği bilgi ile özgün projeleri farklı stratejiler kullanarak yürütür.					X
7	Alanından edindiği bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir.					X
8	Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü B1 genel düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar.					X
9	Görsel İletişim tasarımı konusunda ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartları gözetir.					X
10	Görsel iletişim tasarımı alanına katkı sağlayan akademik araştırmalar yaparak, yenilikçi ve özgün bir tez çalışması gerçekleştirir.					X

<b>AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU</b>			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	16	90	1440
Ara Sınav	1	3	3
Ödev	1	3	3
Final	1	3	3
<b>Toplam İş Yüğü</b>			<b>1491</b>

<b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>	<b>59,64</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>	<b>60</b>



# YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

## DERS ÖNERİ FORMU

<b>Dersin Adı:</b>	Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve Yayın Etiği
<b>Dersin İngilizce Adı:</b>	Scientific Research Methods and Publication Ethics
<b>Fakülte / Bölüm:</b>	Grafik Tasarımı/Sanat Yönetimi/Plastik Sanatlar Anabilim Dalı
<b>Ders Kodu:</b>	SBA 591
<b>Kredi Dağılımı ve AKTS:</b>	(3 T, U, L), 3 K, 15 A
<b>Önkoşul(lar):</b>	-
<b>Denk Dersler</b>	-
<b>Ders Tipi:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Zorunlu Ders <input type="checkbox"/> Seçmeli Ders <input type="checkbox"/> Kredisiz
<b>Ders Seviyesi:</b>	<input type="checkbox"/> Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Yüksek Lisans <input type="checkbox"/> Doktora

### Ders İçeriği (Türkçe)

Her tür bilimsel/sanatsal araştırma ve çalışmalar ile gerçekleştirilen bilimsel/sanatsal etkinlikler, desteklenen ve/veya yürütülen bilimsel/sanatsal araştırma-geliştirme projeleriyle ilgili araştırma etiği konularını, lisansüstü eğitim sırasında yapılan tez ve bilimsel yayınlar ile yürütülen bilimsel/sanatsal araştırma-geliştirme projeleriyle ilgili araştırma etiği konularını, görsel ve işitsel yayın organlarında yayımlanan ya da yayımlanmak üzere gönderilmiş olan her tür yayınlara ilgili yayın etiği sorunlarını ve etik ihlallerini; intihal, sahtecilik, çarpıtma, tekrar yayım, dilimleme ve haksız yazarlık konu başlıkları içerisinde kapsar.

### Ders İçeriği (İngilizce)

Scientific / artistic activities carried out with all kinds of scientific / artistic researches and studies, research ethics related to supported and / or conducted scientific / artistic research and development projects, scientific / artistic research and development projects conducted with thesis and scientific publications Research ethics, publishing issues and ethical violations of any kind of publications that are published or published in the audiovisual media; Plagiarism, forgery, distortion, republication, slicing and unjust authoring.

\*T : Haftalık Teorik Ders Saati

\*\*U : Haftalık Uygulamalı Ders Saati

\*\*\*L : Haftalık Laboratuvar Saati

\*\*\*\*K : Dersin kredisi

\*\*\*\*\*A: AKTS