GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EILT330	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	5.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	3	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Yok	N/A
Amacı / Purpose	Doğru ‘kullanıcı-ürün etkileşimlerinin’ tasarlanması için gerekli olan temel öğelerin kavranması	An understanding of the key elements needed to design the right 'user-product interactions'
İçeriği / Content	Dersin Amacı Mobil Etkileşim Tasarımı kavramının anlaşılması, etkileşimli ürün tasarlarken ‘kullanıcı-odaklı’ yaklaşım ve düşünce yeteneğinin kazandırılması	Course Objectives Understanding the concept of Mobile Interaction Design, gaining the 'user-oriented' approach and thinking ability while designing interactive products.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	Yok	N/A
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Mobil cihazların giderek ekran bazlı hale gelmesi sonucunda bu ekranlara yönelik tasarım ve uygulama geliştirme süreçlerin önemi ve değeri giderek artmaya başlamıştır. Nitelikli, işlevsel ve estetik olarak tasarlanmış arayüzlere sahip olan uygulamalar, hem pazarlama hem de kullanım açısından büyük farklar yaratabilmektedirler. Bunların üzerine kullanılabilirliği yüksek ve kullanıcı deneyimi zengin uygulamalar çok kısa zaman içerisinde kullanıcıların vazgeçilmezleri arasına girebilmektedirler.	As mobile devices become more screen-based, the importance and value of the design and application development processes for these screens has started to increase. Applications with quality, functional and aesthetically designed interfaces can make a big difference in terms of both marketing and usage. On top of these, applications with high usability and rich user experience can become indispensable for users in a very short time.
2	Mobil kullanıcı arayüzü tasarlama: Öğrenciler, mobil cihazlar için kullanıcı dostu arayüzlerin temel prensiplerini öğrenirler. Bu çıktı, kullanıcı deneyimini iyileştirmek için arayüz tasarlama becerilerini geliştirmeyi amaçlar.	Designing a mobile user interface: Students learn the basic principles of user-friendly interfaces for mobile devices. This output aims to develop skills in designing interfaces to improve the user experience.
3	Mobil etkileşim desenlerinin tanımlanması: Öğrenciler, farklı mobil etkileşim desenlerini tanımlama, analiz etme ve kullanma yeteneklerini geliştirirler. Bu çıktı, öğrencilerin kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamak için uygun etkileşim desenlerini seçmelerine yardımcı olmayı hedefler.	Identification of mobile interaction patterns: Learners develop their ability to identify, analyze and use different mobile interaction patterns. This output aims to help learners select appropriate interaction patterns to meet user needs.
4	Prototip geliştirme ve test etme: Öğrenciler, mobil etkileşim tasarımı için prototip geliştirme süreçlerini öğrenirler. Bu çıktı, öğrencilerin tasarım fikirlerini hızlı bir şekilde prototipe dönüştürmelerini ve ardından kullanıcılarla geri bildirim toplamak için test etmelerini sağlar.	Prototype development and testing: Students learn the process of developing prototypes for mobile interaction design. This output enables students to quickly turn their design ideas into prototypes and then test them with users to collect feedback.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Mobil Pazar ve Platformlar ve Mobil Ekranlar ve Özellikleri.				
	Mobile Market and Platforms and Mobile Screens and Features.				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Arayüz Tasarımı Temelleri ve Mobil Arayüz Öğeleri. Arayüz nedir? Arayüzün kısa geçmişi.				
	Interface Design Fundamentals and Mobile Interface Elements. What is an interface? Brief history of the interface.				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Tasarım ilkeleri. Renk-Tipografi.				
	Design principles. Color-Typography.				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Pictogram ve ikonlar-Etkileşim tasarımı ve türleri.				
	Pictogram and icons-Interaction design and types.				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Arayüz Tasarımı Bileşenleri@ Layout, Bilgi mimarisi, GUI.				
	Interface Design Components@ Layout, Information architecture, GUI.				

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
6	Çoklu medya kullanımı@ Metin kullanımı, Arayüz geçiş animasyonları				
	Multi-media usage@ Text usage, Interface transition animations				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Arayüz tasarımı yaklaşımları@ Prototipleme, Prototipleme türleri@ Prototipleme Araçları, Prototipleme Testi.				
	Interface design approaches@ Prototyping, Prototyping types@ Prototyping Tools, Prototyping Testing.				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı Deneyimi, Analiz yöntemleri				
	User Experience, Analysis methods				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İçerik oluşturma, Ön araştırma yöntemleri, Persona, Sadeleştirme.				
	Content creation, Pre-research methods, Persona, Simplification.				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı senaryoları, Görev analizi, Fonksiyon analizi, Kullanılabilirlik.				
	User scenarios, Task analysis, Function analysis, Usability.				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı Deneyimi Ölçümü ve Değerlendirilmesi@ Kullanılabilirlik testleri, Kullanıcı deneyimi testleri, Duygu ve motivasyon testleri.				
	User Experience Measurement and Evaluation@ Usability tests, User experience tests, Emotion and motivation tests.				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje ve Uygulama				
	Project and Implementation				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Adobe XD programı ile Arayüz Tasarımı çalışmaları				
	Interface Design studies with Adobe XD program				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Adobe XD ile çalışma ve son denemelerin yapılması.				
	Working with Adobe XD and making final experiments.				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:	100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:	

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yükü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	1.00	1.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	10	2.00	20.00
Bireysel Çalışma / Self Study	10	2.00	20.00
Derse Katılım / Attending Lectures	14	2.00	28.00
Proje Hazırlama / Project Preparation	1	26.00	26.00
Uygulama/Pratik / Practice	10	3.00	30.00
Toplam / Total:	46	36.00	125.00

Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yükü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 125.00/25.00 = 5.00 ~ 5.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 125.00 / 25.00 = 5.00 ~ 5.00

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes																						
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23
1.Mobil cihazların giderek ekran bazlı hale gelmesi sonucunda bu ekranlara yönelik tasarım ve uygulama geliştirme süreçlerin önemi ve değeri giderek artmaya başlamıştır. Nitelikli, işlevsel ve estetik olarak tasarlanmış arayüzlere sahip olan uygulamalar, hem pazarlama hem de kullanım açısından büyük farklar yaratabilmektedirler. Bunların üzerine kullanılabilirliği yüksek ve kullanıcı deneyimi zengin uygulamalar çok kısa zaman içerisinde kullanıcıların vazgeçilmezleri arasına girebilmektedirler. / As mobile devices become more screen-based, the importance and value of the design and application development processes for these screens has started to increase. Applications with quality, functional and aesthetically designed interfaces can make a big difference in terms of both marketing and usage. On top of these, applications with high usability and rich user experience can become indispensable for users in a very short time.																							

2.Mobil kullanıcı arayüzü tasarlama: Öğrenciler, mobil cihazlar için kullanıcı dostu arayüzlerin temel prensiplerini öğrenirler. Bu çıktı, kullanıcı deneyimini iyileştirmek için arayüz tasarlama becerilerini geliştirmeyi amaçlar. / Designing a mobile user interface: Students learn the basic principles of user-friendly interfaces for mobile devices. This output aims to develop skills in designing interfaces to improve the user experience.																						
3.Mobil etkileşim desenlerinin tanımlanması: Öğrenciler, farklı mobil etkileşim desenlerini tanımlama, analiz etme ve kullanma yeteneklerini geliştirirler. Bu çıktı, öğrencilerin kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamak için uygun etkileşim desenlerini seçmelerine yardımcı olmayı hedefler. / Identification of mobile interaction patterns: Learners develop their ability to identify, analyze and use different mobile interaction patterns. This output aims to help learners select appropriate interaction patterns to meet user needs.																						
4.Prototip geliştirme ve test etme: Öğrenciler, mobil etkileşim tasarımı için prototip geliştirme süreçlerini öğrenirler. Bu çıktı, öğrencilerin tasarım fikirlerini hızlı bir şekilde prototipe dönüştürmelerini ve ardından kullanıcılarla geri bildirim toplamak için test etmelerini sağlar. / Prototype development and testing: Students learn the process of developing prototypes for mobile interaction design. This output enables students to quickly turn their design ideas into prototypes and then test them with users to collect feedback.																						

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high