

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Interface and Interaction Design / Interface and Interaction Design	
Ders Kodu / Course Code	EDOT207	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	0	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	2	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Bu ders, öğrencilerin oyun tasarımı ile ilgili temel kavramları öğrenmelerini, arayüz tasarımının önemini kavramalarını, iyi kullanıcı deneyimi örnekleri tanımlayabilme yeteneklerini geliştirmelerini, kullanıcı testleri yapma becerilerini öğrenmelerini, arayüz tasarımı araçlarını kullanarak prototip oluşturma ve test etme becerilerini geliştirmelerini amaçlamaktadır. Dersin genel amacı, öğrencilerin dijital oyun tasarımı alanındaki mesleki becerilerini geliştirmek ve sektörde başarılı bir kariyere hazırlamaktır.	This course aims to enable students to learn the basic concepts of game design, to understand the importance of interface design, to develop their ability to define good user experience examples, to learn user testing skills, to develop prototyping and testing skills using interface design tools. The general aim of the course is to develop students' professional skills in the field of digital game design and to prepare them for a successful career in the industry.
İçeriği / Content	Bu ders, öğrencilerin oyun tasarımı ile ilgili temel kavramları öğrenmelerini, arayüz tasarımının önemini kavramalarını, iyi kullanıcı deneyimi örnekleri tanımlayabilme yeteneklerini geliştirmelerini, kullanıcı testleri yapma becerilerini öğrenmelerini, arayüz tasarımı araçlarını kullanarak prototip oluşturma ve test etme becerilerini geliştirmelerini amaçlamaktadır.	This course aims to enable students to learn the basic concepts of game design, to understand the importance of interface design, to develop their ability to define good user experience examples, to learn user testing skills, to develop prototyping and testing skills using interface design tools.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Arayüz ve interaksiyon tasarımının tanımını yapabilecek ve bu kavramları oyun tasarımıyla ilişkilendirebilecek.	Will be able to define interface and interaction design and relate these concepts to game design.
2	Will be able to define interface and interaction design and relate these concepts to game design.	By understanding the basic concepts and rules of game design, they will be able to comprehend the relationship between game mechanics and interface design.
3	Oyun grafikleri ve görsel tasarımın önemini anlayarak, renk, kompozisyon ve diğer görsel öğelerin nasıl kullanılacağını anlayabilecek.	Understand how to use color, composition and other visual elements, understanding the importance of game graphics and visual design.
4	Kullanıcı ara yüzü tasarımının önemini kavrayarak, kullanıcı deneyimi ile arayüz tasarımı arasındaki ilişkiyi kavrayabilecek.	Understanding the importance of user interface design, will be able to comprehend the relationship between user experience and interface design.
5	Kullanıcı ara yüzü tasarımı araçlarını kullanarak, iyi araç seçimleri yapabilecek ve araçların nasıl kullanıldığını anlayabilecek.	Using UI design tools, will be able to make good tool selections and understand how tools are used.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Arayüz ve interaksiyon tasarımının tanımı ve önemi				
	Oyun tasarımının temel kavramları				
	İlkeler ve kuralların önemi				
2	Definition and importance of interface and interaction design				
	Basic concepts of game design				
	The importance of principles and rules				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun mekaniği ve arayüz tasarımı arasındaki ilişki				
	Oyunların kural sistemleri ve bunların tasarımı				
	Arayüz tasarımı ve kullanıcı deneyimi				
4	The relationship between game mechanics and interface design				
	Rules systems of games and their design				
	Interface design and user experience				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun grafikleri ve görsel tasarımın önemi				
	Oyun grafikleri tasarımı				
	Renk, kompozisyon ve görsel öğeler				
6	The importance of game graphics and visual design				
	game graphics design				
	Color, composition and visual elements				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı ara yüzü tasarımı ve kullanıcı deneyimi				
	Kullanıcı ara yüzü tasarımı ilkeleri				
	İyi kullanıcı ara yüzü tasarımı örnekleri				
8	User interface design and user experience				
	User interface design principles				
	Examples of good user interface design				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı etkileşimi ve kullanıcı deneyimi				
	Farklı kullanıcı etkileşimleri türleri				
	İyi kullanıcı etkileşimi örnekleri				
10	User interface design and user experience				
	User interface design principles				
	Examples of good user interface design				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı deneyimi ve oyun tasarımı				
	Kullanıcı deneyimi testleri				
	İyi kullanıcı deneyimi örnekleri				
7	User experience and game design				
	User experience tests				
	Examples of good user experience				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı Ara yüzü Tasarımı Araçları				
	User Interface Design Tools				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sınav				
	Exam				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı ara yüzü tasarımı araçları				
	İyi tasarım araçları seçimi				
11	Kullanıcı ara yüzü tasarımı araçları kullanımı				
	UI design tools				
	Good selection of design tools				
	Use of user interface design tools				
12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik için arayüz tasarımı				
	Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik için özel arayüz tasarımı				
13	Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik için arayüz tasarımı örnekleri				
	Interface design for virtual reality and augmented reality				
	Custom interface design for virtual and augmented reality				
	Interface design examples for virtual reality and augmented reality				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun sesleri ve arayüz tasarımı arasındaki ilişki				
	Oyun sesleri tasarımı				
15	Ses kullanımı ve kullanıcı deneyimi				
	The relationship between game sounds and interface design				
	game sound design				
	Voice usage and user experience				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Animasyon ve arayüz tasarımı arasındaki ilişki Animasyon tasarımı ilkeleri İyi animasyon örnekleri				
	The relationship between animation and interface design Animation design principles Good animation examples				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Prototip oluşturma ve test etme yöntemleri Prototip oluşturma araçları ve uygulamaları				
	Prototyping and testing methods Prototyping tools and applications				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kullanıcı testleri yapma yöntemleri				
	Methods of running user tests				

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 Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

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.Arayüz ve interaksyon tasarımının tanımını yapabilecek ve bu kavramları oyun tasarımıyla ilişkilendirebilecek. / Will be able to define interface and interaction design and relate these concepts to game design.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
2.Will be able to define interface and interaction design and relate these concepts to game design. / By understanding the basic concepts and rules of game design, they will be able to comprehend the relationship between game mechanics and interface design.	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5
3.Oyun grafikleri ve görsel tasarımın önemini anlayarak, renk, kompozisyon ve diğer görsel öğelerin nasıl kullanılacağını anlayabilecek. / Understand how to use color, composition and other visual elements, understanding the importance of game graphics and visual design.	5	4	2	4	4	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3
4.Kullanıcı ara yüzü tasarımının önemini kavrayarak, kullanıcı deneyimi ile arayüz tasarımı arasındaki ilişkiyi kavrayabilecek. / Understanding the importance of user interface design, will be able to comprehend the relationship between user experience and interface design.	3	4	1	4	2	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3

5.Kullanıcı ara yüzü tasarımı araçlarını kullanarak, iyi araç seçimleri yapabilecek ve araçların nasıl kullanıldığını anlayabilecek. / Using UI design tools, will be able to make good tool selections and understand how tools are used.	3	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

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