Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181617509	Dijital Medya Tasarım Uygulamaları (Seçmeli Ders III)				
Yarıyıl	**Kodu**	**Adı**	**T+U**	**Kredi**	**AKTS**
7	181617509	Dijital Medya Tasarım Uygulamaları (Seçmeli Ders III)	4	3	4

Dersin Dili:
Türkçe
Dersin Düzeyi:
Fakülte
Dersin Staj Durumu:
Yok
Bölümü/Programı:
Görsel İletişim Tasarımı
Dersin Türü:
Seçmeli
Dersin Amacı:
Dijital Medya Tasarım Uygulamaları dersi, öğrencilerin dijital medyanın temel kavramlarını ve özelliklerini kavrayarak, dijital medya ortamlarının kuramsal ve uygulamalı çerçevesini derinlemesine inceleyebilmelerini amaçlamaktadır. Ders kapsamında öğrencilerin, etkileşimli dijital projelerin üretiminde kullanılan çağdaş teknikleri ve yaklaşımları analiz edebilmeleri; teknoloji ve tasarım arasındaki ilişkiyi eleştirel bir bakışla değerlendirebilmeleri; dijital ortamda özgün, kullanıcı odaklı ve deneysel tasarım fikirleri geliştirebilmeleri hedeflenmektedir. Öğrencilerden, bu fikirleri dijital medya araçları ve tasarım ilkeleri doğrultusunda uygulamaya dönüştürerek, yaratıcı çözümler üretmeleri ve tasarım sürecini profesyonel standartlarda tamamlayarak sunabilmeleri beklenmektedir.
Öğretim Yöntem ve Teknikleri:
Bu ders, kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımına ilişkin temel kavramların, üretim süreçlerinin ve terminolojinin öğrenilmesini amaçlar. Öğrenciler, dijital medya uygulamalarında renk, tipografi, kompozisyon, prototipleme, modelleme ve sembol kullanımı konularında uygulamalı deneyim kazanırlar. Ders kapsamında ayrıca, mobil cihazlara yönelik arayüz tasarımı ilkeleri, prototip oluşturma süreçleri ve çağdaş dijital tasarım araçlarının kullanımı üzerinde durulur.
Ön Koşulları:

Dersin Koordinatörü:
Dr. Öğr. Üyesi NURULLAH ARI
Dersi Veren:
Dr. Öğr. Üyesi NURULLAH ARI
Dersin Yardımcıları:
Yok

Dersin Kaynakları

Ders Notları	:	
Kaynakları	:	Adobe XD Classroom in a Book. Brian Wood. Adobe Press. 2020.
Dökümanlar	:	Digital Media Steganography: Principles, Algorithms and Advances. Mahmoud Hassaballah. 2020.
Ödevler	:	Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice. Julia V. Griffey. 2020.
Sınavlar	:	Managing Media and Digital Organizations. Eli M. Noam. 2019.
		The Strategic Digital Media Entrepreneur. Abernathy, Penelope Muse; Sciarrino, JoAnn. 2019.

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler	:		**Eğitim Bilimleri**	:	
Mühendislik Bilimleri	:		**Fen Bilimleri**	:	
Mühendislik Tasarımı	:		**Sağlık Bilimleri**	:	
Sosyal Bilimler	:		**Alan Bilgisi**	:	100

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Dersin işleyiş biçimi, amaç ve öğrenme çıktılarının açıklanması. Dijital medyanın günümüzdeki rolü üzerine genel değerlendirilmesi.	Dijital medya kavramı üzerine kısa bir araştırma yaparak örnek projeleri sınıfa getirilmesi.	
2	Dijital medya türleri, interaktif ortamlar ve kullanıcı merkezli yaklaşımın temel ilkelerinin incelenmesi.	Etkileşim Nedir? Etkileşim Tasarımı Nedir? Etkileşimli medya nedir?" konulu kısa okuma veya video incelemesi.	
3	Kullanıcı Arayüzü (UI) ve Kullanıcı Deneyimi (UX) temellerinin öğrenilmesi.	Günlük yaşamda kullandığınız bir mobil uygulamanın arayüzünü analiz edilmesi.	
4	Etkileşim Tasarımı Nedir? Etkileşim tasarımının tarihsel gelişimi ve dijital kültürle ilişkisinin irdelenmesi.	10 tane İyi Tasarım, Kötü Tasarım Örnekleri. Belirlenen bir web sitesinin etkileşim yapısını çözümlenmesi.	
5	Dijital Medyada Görsel Dil: Renk, Tipografi, Sembol. Renk psikolojisi, okunabilirlik, ikonografi ve dijital ortamlarda anlam üretilmesi.	Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan sununun aktarılması.	
6	Mobil arayüz tasarımlarının bir diagram olarak iş akışının (workflow) hazırlanması. Mobil Arayüz Tasarımı – konsept geliştirilmesi.	Üniversite Kulüpleri Mobil Uygulaması konulu proje tanıtımı. Kullanıcı senaryoları oluşturma, fikir geliştirme. Taslak kullanıcı akışı ve wireframe eskizlerin hazırlanması.	
7	Arayüz tasarımının kullanıcı beklentileri karşılamaya yönelik tasarım anlayışının kavranması. Izgara yapıları ve kullanım biçimleri üzerine wireframe tasarım üretilmesi.	Üniversitenin Kulüpleri için etkinlik duyurularının yapıldığı Mobil Arayüz tasarım araştırmaları, içerik toplama ve stratejik plan hazırlanması.	
8	Figma veya Adobe XD'nin arayüzü, temel araçlar, bileşen kullanılması.	Seçilen program ile mobil arayüz tasarımları için örnek sayfalar tasarlanması.	
9	Adobe Xd ve Figma ile UI bileşenleri, katman yönetimi, etkileşim ekleme, grid sistemlerinin uygulanması.	Tasarlanan arayüzde sayfalar arası geçiş nasıl olduğunu gösteren bir kullanıcı akışı oluşturulması.	
10	Prototip Hazırlama Süreci. Dijital prototip kavramı, etkileşimli ekran geçişleri, kullanıcı testine hazırlanılması.	Mobil arayüz içeriğinin (başlıklar, metinler, görseller, grafikler) hazırlanması.	
11	Prototipin Uygulanması ve Testi. Prototiplerin sınıfta denenmesi, geri bildirimlerin alınması ve iyileştirilmesi.	Edindinilen geri bildirimleri not alarak yeniden düzenleme yapılması.	
12	Kullanılabilirlik Kriterleri ve Test Yöntemleri. Kullanıcı testleri, kullanılabilirlik ilkeleri, sezgisel değerlendirme yöntemlerinin anlaşılması.	Jakob Neilson 10 Sezgisel Kullanılabilirlik İlkeleri bağlamında hazırlanan prototipin kullanıcıya test ettirilmesi.	

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
13	Kullanılabilirlik Analizi ve Raporlama. Kullanıcı testinden elde edilen verilerin yorumlanması, kontrol listeleri ve değerlendirme formlarının üretilmesi.	Kullanılabilirlik: etkinlik, verimlilik ve memnunluk raporunu oluşturulması.	
14	Proje Sunumları ve Genel Değerlendirme. Nihai proje sunumları, tasarım süreçlerinin tartışılması, genel geri bildirim yapılması.	Sunum dosyaları, proje paylaşım linki, anket soru linki ve raporları (PDF + prototip linki) teslim edilmesi.	

Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Dijital medya için etkileşimli projeler üretmeye yarayan teknik, yaklaşım ve yollarını bilir.
Ö02	Güncel medyadaki temel kavramları ve dilini değerlendirir.
Ö03	Dijital Medya stratejileri geliştirir.
Ö04	Kullanıcı dostu tasarım anlayışı, minimalist tasarım ve kullanıcı memnuniyeti kavramlarını değerlendirir.
Ö05	Kullanıcı deneyimi ve kullanıcı arayüz tasarım ilkelerine bağlı tasarım üretir.
Ö06	Grid (ızgara) yapısına uygun tasarım öğelerinin konumu, pozisyonu ve oransal yerleşimi ile hiyerarşik düzenleme yapar.

Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
P14	Tasarım odaklı düşünme prensiplerine uygun olarak alanı ile ilgili bir projeyi planlama, uygulama ve sonuçlandırabilme, ayrıca fikir ve tasarımları çoklu ortam araçlarını etkin kullanarak sözlü ve yazılı biçimde sunabilecek tarzda düzenler.
P15	Tasarım problemlerinin çözümünde alanın gerektirdiği temel mesleki bilgileri kullanarak bir marka veya kurum için, ayırt edici ve sürdürülebilir ürünler tasarlar.
P03	Görsel iletişim tasarımı alanının tarihsel gelişimi, tasarım eğilimleri ve kültürel boyutlarını açıklar.
P13	Disiplinler arası yaklaşımlardan yararlanarak ürün (görsel iletişim tasarımı) tasarlar.
P10	Görsel iletişim tasarım ürünlerini (illüstrasyon, fotoğraf, tipografi, vb) biçim, içerik ve teknik açılardan eleştirel bir yaklaşımla analiz ederek işlevine uygun olarak düzenler.
P09	Tasarım ilkeleri doğrultusunda problemlerin çözümünün birden fazla yolu olabileceği anlayışından hareket ederek, esnek, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler gerçekleştirir.
P08	Gelişen teknolojik yenilikleri ile basılı mecra ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımdaki rolünü açıklar.
P05	Tasarım sürecinde karşılaşılabilecek risk ve olgular ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği konularında yasal hak ve sorumluluklarını değerlendirir.
P07	Görsel iletişim tasarımı üretim süreçleri, baskı teknikleri ve dijital medya üretim standartlarını açıklar.
P11	Farklı baskı teknikleri ile dijital platformlara uygun estetik ve özgün çalışmalar gerçekleştirir.
P06	Renk kuramı, modelleri, yönetimi, türleri, psikolojik özellikleri, önemi ve kullanım alanlarını açıklar.
P17	Mesleğin gerektirdiği bilgi ve becerileri aktarmada girişimci ve yenilikçi bir yaklaşım bilinci ile hareket ederek grup, müşteri ve paydaşlarla etkili iletişim kurmak için süreci takip eder
P01	Görsel iletişim tasarımının temel ilke ve öğeleri, görsel algı kuramları ve kompozisyon oluşturma ilkelerini tanımlar.
P16	Alanı ile ilgili tasarım problemlerinin çözümüne yönelik çalışmaları bireysel veya grup ile birlikte düzenler.
P04	Görsel iletişim tasarımı alanının gerektirdiği hak, yükümlülük ve telif haklarına ilişkin gelişmeler ile insan hakları, sürdürülebilirlik, çevre sorunları, kamu hizmeti sürecindeki olguların evrensel ve toplumsal boyuttaki etkileri ile hukuki sonuçlarını yorumlar.
P12	Alanı ile ilgili hem teorik hem de uygulama çalışmalarını hazırlarken teknolojik araç gereç ve program (yapay zekâ, artırılmış gerçeklik vb.) kullanarak tasarımlar gerçekleştirir.

Değerlendirme Ölçütleri

Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%20
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	2	%20
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
Toplam		**% 100**

AKTS Hesaplama İçeriği

Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ç. Süresi	12	4	48
Ödevler	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	4	4
Uygulama	2	4	8
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			**120**
AKTS Kredisi			**4**

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları

Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek

	P01	P02	P03	P04	P06	P07	P08	P09	P10	P12	P13	P14	P15	P16	P17
Tüm	2	1	1	1	2	4	3	4	5	2	3	3	2	1	3
Ö01						5	5	4	4	5	4	5	4		
Ö02			3			4			5						4
Ö03								5	5		3	5	5		4
Ö04				4		4		4	5		5	4		3	5
Ö05	5	4			5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3
Ö06	5	4			5	5	5	4	5	4					