



# YALOVA ÜNİVERSİTESİ Sanat ve Tasarım Fakültesi

## Grafik Tasarımı

### DERS İZLEME PROGRAMI (SYLLABUS)

2023-2024 Güz Yarıyılı

Dersin Düzeyi:

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Türü	Ders Havuzu (varsa)	Haftalık Ders Saati T	Ulusal Krediy U	ECTS Kredisi	Yarıyıl	
GRF406	Kullanıcı Deneyimi ve Arayüzü Tasarımı II	Seçimlik		2	2	3	5	8

Önkoşullu Dersler (Ders Kodu ve Adı, Min Harfli Başarı Notu)	Önkoşullu Dersler (Ders Kodu ve Adı, Min Harfli Başarı Notu)	Haftalık Ders Programı (Gün, Saat Aralığı, Derslik)
<Bu dersi bağlayan önceki derslerin kodu, adı, min hb> (Her bir dersi birbirinden noktalı virgülle ayırınız.)	<Bu dersin bağladığı sonraki derslerin kodu, adı, min hb> (Her bir dersi birbirinden noktalı virgülle ayırınız.)	

Öğretim Üyesi	Doç. Serkan VURAL	Öğretim Üyesi	<Unvan, Adı, Soyadı>
Ofis/Oda No		Ofis/Oda No	
Telefon + İç Hat		Telefon + İç Hat	
E-posta		E-posta	
Web		Web	
Öğrenci Görüşme		Öğrenci Görüşme	
Gün ve Saati		Gün ve Saati	

**Dersin Amacı** Bu ders, video oyunları için etkili kullanıcı arayüzleri tasarlanmasının ilkelerini ve uygulamalarını araştırmaktadır. Öğrenciler oyunu geliştiren, kusursuz bir kullanıcı deneyimi sağlayan ve modern video oyunlarının estetik ve işlevsel gereksinimlerini karşılayan arayüzler oluşturmayı öğrenecekler.

Dersin web sayfası:
1. "Game User Experience Evaluation" by Regina Bernhaupt

Ders Kitabı ve/veya Kaynaklar
1. "Game User Experience Evaluation" by Regina Bernhaupt

Ders Öğrenme Kazanımları /Çıktıları
1. Oyun arayüzü tasarımı için gerekli programları bilir.
2. programlar arası ilişki kurar
3. ileri derece programlar ile ileri tekniklerde çözümler yapabilir.
4. herhangi bir belge yada dökümanı kullanması için gerekli işlemleri bilir
5. buton, hareketli görüntü gibi ekstra yapıları tasarımlarda kullanır
6. dijital teknolojileri kullanır

Program Kazanımları / Çıktıları	1:Zayıf; 2:Orta; 3:Güçlü
PK1 PK2 PK3 PK4 PK5 PK6 PK7 PK8 PK9 PK10 PK11 PK12 PK13 PK14 PK15	Ders Öğrenme Kazanımı
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	DK1. Oyun arayüzü tasarımı...
	DK2. programlar arası ili...
	DK3. ileri derece program...
	DK4. herhangi bir belge y...
	DK5. buton, hareketli gör...
	DK6. dijital teknolojiler...
	TOPLAM ETKİ

Öğretim Dili	Planlanan Öğrenme Faaliyetleri ve Öğretim Yöntemleri	Ders Sunuş Şekli
	<Anlatım/sunum, soru-cevap, tartışma, problem çözme, örnek olay, deney/laboratuvar, gözlem, gezi, dramatizasyon, proje, ödev vb.>	<Yüzyüze, deney, soru-cevap, tartışma, örnek olay, gösterip yaptırma vb.>

Hafta	Tarih	Haftalık Ders İçerikleri	Kaynak No - İlgili Bölüm
1. Hafta		Oyunlarda kullanıcı arayüzü tasarımının temel ilkeleri	
2. Hafta		Farklı oyun türleri ve arayüz gereksinimleri.	
3. Hafta		Örnek olaylar: Farklı oyunlardaki arayüzleri analiz etme	
4. Hafta		User-Centered Design	
5. Hafta		Kolay gezinme için oyun arayüzlerinin yapılandırılması	
6. Hafta		Yazı tipi seçimi ve okunabilirliği, Metin hiyerarşisi ve biçimlendirmesi.	
7. Hafta		Simgeler ve Görsel Öğeler	
8. Hafta		Arasınav	
9. Hafta		Oyuncu rehberliği için görsel ipuçlarını kullanma	
10. Hafta		Etkileşimli öğeler tasarlama	
11. Hafta		HUD (Heads-Up Display) Tasarımı	
12. Hafta		Envanterlerin tasarlanması ve üretim sistemleri	
13. Hafta		Bir bilgisayar oyunu için görsel arayüzlerin tasarlanması	
14. Hafta		Mini haritalar ve dünya haritası tasarlama	
15. Hafta		Renk körlüğü ve diğer erişilebilirlik sorunlarının ele alınması	
16. Hafta		Ders çalışma haftası	
17. Hafta		Yarıyıl sonu sınavı (final)	

Başarı Değerlendirme Yöntemi	YSSL (BDS)	BNAL (BDS)	BDKL (BDS)	Başarı Notu Hesabı
------------------------------	------------	------------	------------	--------------------

Değerlendirme Aracı	Adet	Tarih	Başarı Notuna Katkısı (%)	Yarıyıl İç Değerlendirme Notuna Katkısı (%)
Yarıyıl Sonu Sınavı (Final)			50,00	0,00
Bütünlendirme Sınavı (varsa)			50,00	0,00
Yarıyıl İç Değerlendirmesi			50,00	100,00
Değerlendirme Araçları ve Katkı Oranları			50,00	100,00
Arasınav				
Kısa Sınav / Quiz				
Proje				
Ödev				
Laboratuvar / Atölye				
Sunum / Seminer / Demo				
Araştırma / Rapor / Diğer				
Ders Katılımı				

Araç	Haftalık Ort. Saat	Yarıyıl Top. Saat	Araç	Haftalık Ort. Saat	Yarıyıl Top. Saat	Araç	Haftalık Ort. Saat	Yarıyıl Top. Saat
Teorik Saat	2,00	28	Arasınav ve Hazırlığı	2,00	28	Laboratuvar / Atölye ve Hazırlığı		
Uygulama Saat	2,00	28	Kısa Sınav / Quiz ve Hazırlığı			Sunum / Seminer / Demo ve Hazırlığı		
Ders Öncesi/Sonrası			Proje ve Hazırlığı			Araştırma / Rapor / Diğer ve Hazırlığı		
Bireysel Çalışma			Ödev ve Hazırlığı			Yarıyıl Sonu Sınavı	3,00	42
Uyg. Öncesi/Sonrası						(Final) ve Hazırlığı		
Bireysel Çalışma								
Toplam Öğrenci İşyükü Saati:	126		1 ECTS Kredisi = 25 Öğrenci İşyükü Saati			İşyükü Hesabı:	Hesap Doğru	