

ARAYÜZ TASARIMINDA KULLANICI DENEYİMİ AMAÇLI PROTOTİP TASARIMI

Harun TÜRKMEÑOĞLU¹
Dilek ATALAR²

¹Dr. Öğretim Üyesi, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, harunturkmenoglu@gmail.com

²Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Öğrencisi dilekxatarlar@gmail.com

Türkmenoğlu, Harun ve Dilek Atalar. "Arayüz Tasarımında Kullanıcı Deneyimi Amaçlı Prototip Tasarımı". idil, 70 (2020 Haziran): s. 1041-1046. doi: 10.7816/idil-09-70-10

ÖZ

Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi ve internetin yaygınlaşması ile yaşamın pek çok alanına giren cihazların, kullanıcıları ile arasındaki iletişimi sağlayan en önemli unsurlar arayüzleri ve bu arayüzlerin tasarımlarıdır. Etkileşimli tasarım alanına bağlı arayüz tasarımlarında, kullanıcı deneyimi göz önünde bulundurularak kullanıcı dostu arayüzler tasarlamak kullanım verimliliğini artırmak açısından önemlidir. Bu arayüzlerin amacı son kullanıcıya mümkün olan en kolay yoldan bilgiyi ulaştırmak ve genel anlamda işlevsel bir araç hazırlamaktır. Arayüz tasarımlarının işlevselliği, son kullanıcıya ulaşmadan önce belirli bir deneme sürecinden geçerek geliştirilmektedir. Bunun için prototip tasarımı oluşturmak kullanıcı deneyimini test etmek açısından önemlidir. Bu çalışmada arayüz tasarımları için prototip tasarımının önemi anlatılmaktadır. Prototip tasarımı oluşturmanın kullanıcı deneyimini test ederek hem olası problemlerin öncesinde tasarımı işlevselleştirmek hem de zamanı doğru yöneterek doğrudan sonuca ulaşma açısından önemini vurgulamak hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Arayüz tasarımı, kullanıcı deneyimi, prototip

Makale Bilgisi

Geliş: 2 Nisan 2020

Düzeltilme: 14 Nisan 2020

Kabul: 29 Mayıs 2020

Giriş

İnternetin dünya üzerindeki en yaygın kullanım alanına sahip kitle iletişim aracı haline gelmiştir. Bu anlamda insanların günlük yaşamlarında en çok kullandığı iletişim araçları, bilgisayarlar ve mobil cihazlardır. Dijital iletişim çağında insanların haberleşmek, bilgi edinmek, eğlenmek vb. durumlarda karşılaştığı bu cihazlarda birçok tasarım ile etkileşim halinde olduğu gözlemlenmektedir. Kullanıcı arayüzü, kullanıcı ile teknolojik cihazlar arasındaki iletişimi kuran grafiksel tasarımlar bütünü olarak açıklanabilir. Arayüzlerin, kullanıcıların ihtiyaç duyduğu tüm bilgilere ulaşabilmesi için görsel bir araç niteliğinde olduğu söylenebilir. Kullanıcı arayüzlerinin nitelikli bir şekilde tasarlanıp kullanılabilirliğinin işlevsel olmasının kullanıcılar tarafından memnuniyeti artırarak daha çok tercih edilmesine, daha kolay öğrenilmesine ve akılda kalıcı olmasına yardımcı olduğu söylenebilir. Dijital platformların en önemli araçlarından biri olarak; sürekli etkileşim içerisinde olunan ve ihtiyaç duyulan bilgilere ulaşmayı sağlayan arayüzlerin nasıl tasarlandığı oldukça önem taşımaktadır. Bu bağlamda kullanıcılar için mobil arayüzler, web arayüzler, ve uygulama arayüzleri tasarlanırken kullanıcı deneyimini düşünmenin önemli olduğu vurgulanabilir. Kullanıcı deneyimi konusunda en iyi ve doğru arayüz tasarımına ulaşmada testleri tercih edilmektedir. Tasarlanan ürüne uygulanabilecek kullanılabilirlik testleri aşamasında kullanıcılara, gerçek ürüne yakın prototipler oluşturulmasının aktif bir deneyim yaşatılması ve daha hızlı sonuçlar elde edilmesi açısından etkili olduğu söylenebilir.

Arayüz Tasarımı (UI - User Interface Design)

Günümüz dünyasında neredeyse tüm insanlık bilgisayarla, mobil cihazlarla sürekli olarak etkileşim halinde olmaktadır. Evde, işte, sosyal hayatta eğitim ve üretim aracı olarak kullanılan kişisel bilgisayarlar veya mobil cihazlarda kaçınılmaz olarak bir Grafiksel Kullanıcı Arayüz (GUI - Graphical User Interface) ile karşı karşıya kalınmaktadır (Bati, 2012: 29). Dijital ekranlarda yer alan ikonlar, yazı karakterleri gibi grafik elemanlar yardımıyla pencereler arasında gezilerek arayüz yardımıyla etkileşim sağlanmaktadır. Arayüz, yazılım ile kullanıcı arasındaki iletişimin fiziksel alandan dijital alana geçiş ağı sağlayarak içeriğe yönlendirmesiyle bilgi alışverişini sağlayan bir yapı olarak tanımlanabilir (Tunalı 2016: 22-23). Arayüzlerin, kullanıcılara, ses, imaj ve tipografi kullanarak mesajları ilettikleri görülmektedir. Erten'e göre, yazılımla insan arasında köprü görevi gören arayüzlerin, insan bilişi ve yönelimleriyle yoğun bir ilişkisi vardır. Temelinde arayüz, kullanıcının etkileşimi esnasında girdileri yazılıma iletmektedir ve bu girdilerin bir sonucu ve ifadesi olarak kullanıcıya çıktılar (bildirimler) oluşturmaktadır. Bu işlemler sırasında arka planda hiyerarşik bir düzenle çalışarak yazılıma girdileri gönderen arayüzün, katmanlı bir yapıya sahip olduğu söylenmektedir (Erten ty: 3). Görsel anlamda ise bu yapının kullanıcı ile arasındaki ilişkide iletilmek istenen mesajın tasarım ilkelerine bağlı olarak doğru bir şekilde tasarlanması arayüzün işlevini artıracaktır. Çoklu ortam programlarında arayüzler, kullanıcılar ile materyal arasındaki iletişimin sağlandığı ve kullanıcıların ihtiyaç duyduğu bilgilere ulaşabildiği bir alan olarak kullanılmaktadır. Program ile kullanıcılar arasındaki iletişim için tüm faktörlerden önce arayüzün nasıl tasarlandığı önem taşımaktadır (Çakmak 2007: 2). Bir web sayfası veya uygulama arayüzünün; metinler, grafik elemanlar, bağlantılar, biçimlendirmeler gibi sitenin genel kalitesini etkileyen pek çok etkenden oluşan karmaşık bir yapısı vardır. Tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanan arayüz tasarımları için verilmek istenen mesajın kendi içinde bir hiyerarşik düzene sahip olması, kitlenin dikkatini o alana çekmek açısından önemlidir. Verilmek istenen mesaj görsel ile anlatılmak isteniyorsa dikkati görsel üzerine çekmeli daha sonra diğer grafik elemanlarla desteklenerek mesaja ulaşılmalıdır. Doğru ve iyi arayüz tasarımının, kullanıcıları doğru yönlendirmesi ve işlevsel bir görünüme sahip olması gibi özelliklerinin kullanıcı memnuniyetini artırdığı görülmektedir.

Grafik arayüzün amacı yalnızca yazılıma ya da işletim sistemine görsellik kazandırmak değildir, aynı zamanda kullanıcının ihtiyaçlarına ve uygulamanın amaçlarına göre yaratılan içeriğin ve işlevin kullanımını kolaylaştırmak olarak açıklanmaktadır (Akkemik 2009: 31). Bu bağlamda herhangi bir arayüzün kullanılabilirliği ve akılda kalıcılığı kolay bir yapıya sahip olmasıyla ilişkilidir denilebilir. Kullanıcı dostu tasarımlarla kullanıcıların beklentilerini kısa sürede kolay yoldan karşılamak hem arayüzün verimini artırmakta hem de daha çok tercih edilmesini sağlamaktadır. Arayüz tasarımında deneyim tanımı; etkileşimli ürünlerin kullanımı sonucunda kullanıcının ürünü kullanırken ne hissettiği, ürünün işlevselliği hakkında ne düşündüğü ve ürünün kullanım ortamına ne kadar uygun olduğu gibi yönlerini içermektedir (Kuru 2015: 568).

Kullanıcı Deneyimi (UX - User Experience)

Kullanıcı deneyimi kısaca, bir kişinin bir hizmete veya ürüne karşı verdiği duygusal tepki olarak açıklanmaktadır. Aynı zamanda kullanıcıların ürünü kullanırken olumlu ya da olumsuz her yönü ile ilgili sonuçları elde ettiği bir süreç olarak da açıklanabilir. Tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanan arayüzlerin

kullanıcı dostu arayüz kavramını ortaya çıkardığı söylenebilir. İyi bir arayüz tasarımı için kullanılabilirlik kavramı üzerinde duran kullanıcı deneyiminin, ürünün görsel tasarımını oluşturan tipografi, renk gibi grafik elemanları ile bir bütün olarak kullanılmasıyla tamamlayıcı özelliği olduğu söylenebilir. Web ve mobil arayüz kullanıcılarının, istedikleri bilgiye en hızlı yoldan ulaşmak, doğrudan yönlendirilmek, görsel açıdan estetik ve kullanımı kolay olan arayüzler gibi beklentileri vardır. Tasarımcıların bu beklentileri karşılayarak, kullanıcı sayısını artıran kullanıcı dostu arayüz tasarımları ile akılda kalıcılığı artırmaları gerekmektedir. Belirli bir işlevi gerçekleştirmek amacıyla tasarlanan mobil ya da web ortamlarında kullanıcılar ilk olarak arayüzler ile etkileşime girmektedir. Birbirinden farklı ekran boyutlarına sahip bu ortamlarda çözünürlük değerleri göz önünde bulundurularak tasarım yapılması, kullanıcılarda olumlu bir deneyim yaşatmaktadır. Bu durumda görsel estetik kavramı bakımından kullanıcı deneyimi açısından arayüzlerde doğrudan etkili bir faktör olduğu söylenebilir.

Kullanıcı odaklı bir tasarım, hedeflenen kullanıcıların kolay kullanabilmesini sağlayan arayüzlere sahip olmalıdır. Bu bağlamda kullanıcı arayüzü tasarlanırken öncelikle kullanıcıların beklentilerini karşılama ilkesi göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Kullanılabilirliğin, doğru ve iyi bir arayüz tasarımının başarısını belirlediği söylenebilir. İyi bir arayüz tasarımında kullanıcı deneyimi ve kullanıcı arayüzü birbirini tamamlayan iki önemli unsur olarak belirtilebilir. Kullanıcı deneyimi, etkileşimin olduğu mobil ve web arayüzlerinde etkileşim öncesi ve sonrasında kullanıcıların varolan isteklerine ne derece ulaştığı, bu sürecin nasıl ilerlediği yönünde edindiği deneyimlerinin toplamı olarak açıklanabilir. Kullanılabilirlik, akıllı cihazlar ve web siteleri gibi etkileşimli tasarımlarla sunulan ürünlerin kullanımını artırması açısından oldukça önemlidir. Bu anlamda hem kullanıcı deneyiminin hem arayüz tasarımının birbirini destekleyecek şekilde bir bütün olarak tasarlanması, arayüzün kullanıcılar tarafından daha çok benimsenmesini sağlayabilir.

Prototip Tasarımı

Türk Dil Kurumu (TDK)'na göre Fransızca prototype kelimesinden türeyen prototip "ilk örnek" anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu Sözlükleri, ty). Prototip, süreci test etmek veya çoğaltılmış ve öğrenilecek bir şeye yönelik inşa edilmiş, bir ürünün erken örneği, modeli ya da sürümü olarak açıklanmaktadır. Bir final ürün değil, ürünün o aşamada finale mümkün olan en yakın hali olarak nitelendirilmektedir. Prototipin temel amacı, ürünün akışının düzgün ve tutarlı olup olmadığını test etme olarak ifade edilmektedir (Sherpa Blog, ty). Bu tanımdan yola çıkarak arayüz tasarımlarında tasarımcı ve kullanıcı açısından; içerik, estetik değer ve etkileşim analizini yapabilmek, tartışabilmek ve hem kullanıcı hem de tasarımcı için daha iyi bir sonuca varabilmek adına iyi bir örnek sunmanın oldukça etkili olduğu söylenebilir. Bir fikri geliştirerek, en doğru sonuca ulaştırarak gerçeğe dönüştürmek prototip hazırlamaktan ve ön testler yapmaktan geçmektedir. Tasarımcıların hayallerinde oluşturdukları ve görsele dönüştürdükleri tasarımların prototip oluşturarak geliştirilmesi tasarımcılar için önem taşımaktadır. Bu bağlamda prototipler, tasarımın daha iyi anlaşılabilmesini ve kullanıcı üzerinde etki uyandırarak değer kazanmasını sağlamaktadır. Çoğu tasarımcı, işlevsel bir tasarıma sahip olan ürünün fiziksel bir deneyime bağlı olarak hızlı bir şekilde elde edilmesini önemli bir kriter olarak görmektedir. Tasarımcı tasarımının nasıl bir işleyişe sahip olduğunu, onu gerçek bir platformda deneyimleyerek test edebilmektedir. Prototiplemede kullanıcılar ürünün geliştirilmesine aktif olarak katılarak ürünü deneyimleyebilmektedir. Prototipleme ile tasarımdaki hatalar ve eksikler daha erken tespit edilebilmekte ve ürünün kullanılabilirliği test edilebilmektedir. Prototipleme, geliştiricinin geliştirme maliyetlerini, zaman çizelgesini, becerileri ve temel gereksinimlerini tahmin etmesine yardımcı olmaktadır (Yardımcı 2019). Buna bağlı olarak prototiplerin kullanıcıların ve tasarımcıların fikirlerini anlama, geliştirme, bir ihtiyaç alanını keşfetme yönünde kolaylık sağlama ve yaratıcılığı destekleme gibi konularda yardımcı olmaktadır.

Prototipler, arayüz tasarımları için etkileşimli versiyonları sonucunda bir değerlendirme yöntemi olarak açıklanabilir. Tasarımcıların arayüz tasarımları için prototip üretmeleri, kullanıcıların beklentilerini karşılayıp karşılamadığı yönünde değerlendirme yaparak olumlu ya da olumsuz yönlerini tartışabilmeleri ve bunlara en iyi çözümü getirmeleri açısından önemlidir. Bu değerlendirmenin ilk aşamalarında prototipler iki boyutlu bir yöntem olan kağıt ve kartonlar aracılığı ile yapılırken, sürekli gelişen teknolojinin katkısı ile birlikte gerçek ürüne yakın aktif yazılımlara dönüşerek daha etkili bir deneyim yaşatmaktadır. Prototiplerin sağladığı bu deneyim sayesinde arayüzün eksik ya da yanlış yönlerini iyileştirerek kullanıcıları olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir. Arayüz tasarımları için prototip teknikleri, yüksek etkileşimli (high-fidelity) ve düşük etkileşimli (low-fidelity) olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Sakman 2017: 230). Tasarımcılar arayüzlerin genel tasarımını ve temel kavramlarını düşük kaliteli prototipler ile ortaya koyarak değerlendirirken, kullanılabilirlik testleri genellikle gerçek ürüne benzeyen dinamik yüksek etkileşimli prototipler ile sağlanmaktadır. Etkili deneyim yöntemlerinin, sorunların çözüme ulaştırılması, yeni bir sorun oluşup oluşmadığının test edilmesi ve tasarım sürecinin verimli bir şekilde ilerlemesi

için önemli olduğu söylenebilir.

Düşük etkileşimli prototipler, kağıtlara yapılan çizimlerle iki boyutlu olarak detaylandırılmadan taslak çizimler olarak açıklanmaktadır. Taslak aşamasında hızlı sonuca varılan fakat kullanılabilirlik testleri aşamasında iyileştirme yapılması gereken durumlarda oldukça vakit kaybı yaşatan tasarımlar olarak da ifade edilmektedir. Düşük etkileşimli prototip tekniklerinde ayrıntılara değil tasarımın genel biçimini oluşturan bilgiyi en doğru şekilde kullanıcıya aktarmayı hedefleyen bir anlatım şekli kullanılmaktadır. Düşük etkileşimli prototiplerden biri olan dizin kartları da tasarım aşamasında oldukça yaygın olarak tercih edilmektedir. Her bir kart ile arayüzün bir sayfası temsil edilmekte ve sunumda diğer sayfa kartları arasında manuel olarak müdahale ile etkileşim sağlanmaya çalışılmaktadır. Storyboard tasarımları olarak adlandırılan prototip örnekleri ise, kullanıcıların ürünü kullanırken nasıl ilerleyebileceğini gösteren skeç çizimleri ile oluşturulmaktadır. Yüksek etkileşimli prototipler işlevsel ve dinamik olmakla birlikte görsel tasarımıyla bitmiş tasarıma daha yakındır ve değerlendirilirken gerçekçi sonuçlar sağladığı belirtilmektedir (Kaya Kaplan vd. 2015: 28). Bilgisayar tabanlı prototipler olarak da bilinen yüksek etkileşimli prototipler herhangi bir arka yazılıma ihtiyaç duymadan belirli komutlarla geliştirilen tasarım aracı olarak açıklanabilir. Değerlendirme sonucunda iyileştirme yapılması gereken durumlarda hızlı bir şekilde sonuca ulaşılabilirdi gözlenmektedir. Tasarımcılar, arayüz tasarımlarını bilgisayar tabanlı prototipler ile sunuma hazırlayarak kendilerini daha iyi ifade etmektedir. Tasarımın genel görünümünde işleyişin nasıl olacağı, sayfa tasarımları ve geçişleri, bilginin doğru aktarılması ve kullanıcının doğru yönlendirilmesi konularında kullanıcılara etkili bir kullanıcı deneyimi yaşatmış olacaktır. Bilgisayar tabanlı prototipler sayesinde kullanıcılar ürünün test aşamasında aktif olarak bulunarak eksiklikleri erken tespit edebilmekte ve ihtiyaçlarına göre geliştirebilmektedir. Etkileşimli tasarımların merkezinde değerlendirme, geribildirim ve son derece işlevsel sonuca varmak olduğu çıkarımı yapılabilir. Bu bağlamda kullanıcıların soyut bir anlatımdan öte çalışan fonksiyonel bir prototip tasarımı ile bir fikrin teknik olarak uygulanabilirliğini test etmek, bu süreçte sorulan sorulara cevaplar bulmak, alternatif cevaplar arasında seçimler yapılarak en doğru, işlevsel ve estetik değer bakımından en iyi tasarım sonucuna varılacağı söylenebilir.

Bir Prototip Yazılımı Örneği: Adobe Experience Design (XD)

Prototip tasarımının, tasarım sürecindeki en önemli adımlardan biri olduğu kabul edilmektedir. Farklı amaçlarla kullanılabilen birbirinden farklı türde prototip yazılımları bulunmaktadır. Bu yüzden prototip hazırlamak için tasarımcıların, duruma bağlı olarak hem basit hem de gelişmiş prototip tasarımı sağlayan programlar kullandıkları gözlemlenmektedir. Tasarımcıların kullandığı bu programlar çok detaylı ve interaktif prototipler ile gerçeğine neredeyse birebir uyan modeller hazırlayabilmektedir. Günümüzde prototip tasarımı sağlayan Figma, Zeplin ve Sketch gibi programların yanı sıra Adobe'nin 2016 yılında çıkardığı yeni yazılımı Adobe Experience Design (XD) yazılımının; tasarım, kullanım kolaylığı ve animasyon seçeneği gibi sağladığı birçok imkan sayesinde tasarımcılar tarafından sıklıkla tercih edildiğini söylemek mümkündür. Adobe XD program arayüzü ve kullanım araçlarının, diğer Adobe yazılımları ile benzerlik gösterdiğinden dolayı tasarımcılar arasında çabuk kabul gördüğü söylenebilir. Arayüz tasarımcılarının Adobe XD programı öncesinde web ya da mobil arayüzlere prototip oluşturmak için Adobe Photoshop programını kullandıkları bilinmektedir. Fakat Adobe Photoshop ile hazırlanan tasarımlar aktif ve kullanıcı deneyimi sağlayan prototipler yerine JPEG formatında çıktı alarak iki boyutlu ve manuel olarak sunumlar hazırlama imkanı vermektedir. Adobe XD, Design ve Prototype olmak üzere iki modülden oluşmaktadır. Design modülünde tasarım araçları ile tasarım alanı bulunurken, Prototype modülünde sayfa bağlantıları ve sayfa geçişleri sağlayan etkileşimli özellikler bulunmaktadır. Kullanışlı araç paneli ve sade arayüzü ile oldukça kolay bir yapıya sahiptir. Tasarımcıların birçoğunun Adobe yazılımlarını kullandığı düşünüldüğünde Adobe XD'nin içerdiği birçok paneli kolaylıkla kavrayabildikleri söylenebilir. Adobe XD ile hazırlanan tasarımların Prototype sayfasında komutlar verilerek geçiş animasyonları ve sayfa bağlantıları sağlanırken istenen zamanda Preview sekmesinden önizlemesi yapılabilmektedir. Böylece daha sonra çıkacak problemlere zamanında müdahale edilerek herhangi bir karışıklığı önlemeyi ve en iyi sonuca ulaşmayı sağlamaktadır. Prototip tasarımı tamamlandığında tüm sayfalar PNG, SVG, PDF ve JPEG formatında dışa aktarılabilirdiği gibi Share panelinden video ve link alma seçenekleri ile de dışarıya çıktı alınabilmektedir. Video seçeneği ile tasarımcı tarafından programın kullanım esnasında bir kullanım videosu alınmakta, link seçeneği ile bu linke sahip olan herkesin arayüz üzerinde aktif olarak deneyim yaşamasını sağlamaktadır. Link alma panelinde herkes için görüntüleme, yorum yapma, tam ekran görünümü, şifre verme gibi izinlerin olduğu görülmektedir. İsteğe göre bu özellikler belirlenerek alınan link kullanıcılar ile paylaşılabilmektedir. Prototip tasarımı yapılan bir web sitesinin, durağan ve kalabalık görsellerden oluşan bir dosya yerine aktif bir link ile sunulmasının, kararı olumlu yönde etkileme noktasında oldukça yüksek öneme sahip olduğu

söylenebilir.

Sonuç

Günümüzde internetin dünya üzerindeki en yaygın kullanım alanına sahip kitle iletişim aracı olması ile birlikte gelişen elektronik cihazlar, giderek daha çok arayüz tasarımlarına maruz kaldığımız gerçeğini göstermektedir. Teknolojinin hemen her konudaki bilgiye hızlı erişimi sağlaması ve getirdiği kolaylıklar doğrultusunda arayüz tasarımlarının da kullanıcılara bilgiyi doğrudan, kısa yoldan ve etkili bir biçimde kolayca aktarabilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda arayüz tasarımlarının profesyonel tasarımcılar tarafından, işlevselliği göz önünde bulundurularak tasarlanması oldukça önemlidir. Tasarımcıların tasarladıkları arayüzlerin, uygulanacağı platformlardaki görünümünü, işleyişini ve etkisini deneyimleyebilmesi, tasarımcıya ilgiyi artırırken kullanıcının da tasarım üzerindeki fikrini olumlu yönde etkileyecek bir yaklaşım oluşturacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda manuel yöntemlerle hazırlanarak vakit kaybına sebep olan teknikler yerine bilgisayar tabanlı prototip uygulamalarını tercih etmek, hızlı sonuca ulaşma konusunda yardımcı olmaktadır. Özellikle günümüzdeki teknolojik imkanlar sayesinde geliştirilen Adobe XD gibi prototip tasarım uygulamaları, tasarımcılara kolaylık sağlamaktadır. Herhangi bir yoğun yazılıma gerek duymadan tasarlanan arayüzler, istenilen ortama aktarılarak dinamik bir kullanıcı deneyimi yaşatmaktadır. Prototip tasarımları sayesinde tasarımcılar fikirlerini kullanıcılara işlevsel olarak sunabilmektedir. Bu bağlamda bilgisayar tabanlı prototip tasarımı yazılımlarından Adobe Experience Design programının sağladığı kolaylıklar ve imkanlar doğrultusunda sıklıkla tercih edildiği söylenebilir. Bu doğrultuda; arayüz tasarımlarında karşılıklı olarak beklentileri daha iyi kavrayabilmek ve en iyi sonucu ortaya koymak için prototip tasarımı ile kullanıcı deneyimi sağlamanın oldukça önemli olduğu sonucuna varılabilir.

KAYNAKLAR

- Akkemik, Salih. Sayısal oyunlarda etkileşim tasarımının rolü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2009.
- Batı, Ali. İnsan-bilgisayar etkileşiminde arayüz tasarımı ve metaforlar. Sanatta yeterlilik tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2012.
- Çakmak Kılıç, Ebru. "Arayüz tasarımında yeni bir yaklaşım: Paralel öğretim tasarımı". *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi* 27.1 (2007): 1-22.
- Erten, Kadir. Kullanıcı arayüzü tasarımı: Farklı kültürel-bilişsel özelliklerin tasarım ve kullanılabilirlik üzerindeki etkilerini inceleyen bir içerik analizi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ty.
- Kuru, Armağan. "Teknolojik ürünlerde kullanıcı deneyimi üzerine bütünsel bir model". *Süleyman Demirel Üniversitesi Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi* 3.3 (2015): 567-574.
- Kaya Kaplan, Gamze ve Timur Öğüt, Şebnem. Kullanılabilirlik testlerinde prototip uygunluğu ve kullanıcı uzmanlığı: Taşınabilir navigasyon cihazı ile bir çalışma. Yüksek lisans tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, 2015.
- Sakman, Samed. Arayüz tasarımları için prototip kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi* (Aralık 2017): 225-237.
- Sherpa Blog. "Prototip nedir?" 12 Nisan 2019.
<https://sherpa.blog/sozluk/prototip-nedir>
- Tunalı, Erhan. Resonant Field: A critical analysis of user interface design in digital media. Yüksek lisans tezi. Ankara: Bilkent Üniversitesi, 2016.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. "Prototip" 10 Nisan 2019.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=PROTOT%C4%B0P
- Yardımcı, Elif. "Prototipleme Nedir? En Çok Kullanılan Prototipleme Araçları Nelerdir?" (10 Ocak 2019) 10 Mayıs 2019.
<https://medium.com/t%C3%BCrkiye/prototipleme-nedir-en%C3%A7okkullan%C4%B1lan-prototipleme-ara%C3%A7lar%C4%B1-nelerdir-83c24ed1f1b8>.

USER EXPERIENCE IN INTERFACE DESIGN PROTOTYPE DESIGN

Harun TÜRKMENOĞLU
Dilek ATALAR

ABSTRACT

Today, with the rapid advancement of technology and the widespread of the internet, the most important subject that enables communication between the users of the devices that enter many areas of our lives is their interfaces and designs. In interfaces connected to the interactive design area, it is very important to increase user efficiency by designing user-friendly interfaces by considering the user experience. The purpose of these interfaces is to deliver information to the end user in the easiest possible way and to prepare a generally functional tool. The design and functionality of the interface designs are improved by going through a certain trial period before reaching the end user. For this, creating a prototype design is important to test the user experience. In this research, the importance of prototype design for interface designs is explained. By testing the user experience of creating prototype design, it is aimed to emphasize the importance of both designing the design before possible problems and directing the time for reach the direct result.

Keywords: interface design, user experience, prototype