



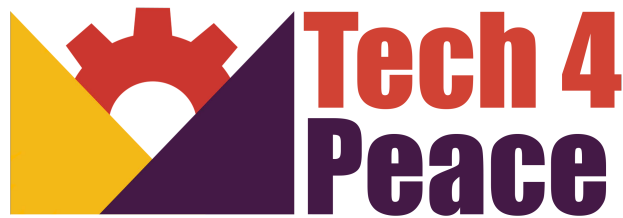
# KULLANICI TESTİ

KULLANICI TESTİ DÜNYAMIZI NASIL ŞEKİLLENDİRİYOR?



## Chieko Asakawa ile birlikte

**Açıklama:** Öğrenciler kullanıcı testini öğrenirler, belirli bir kullanıcı kişiliği için bir aktivite tasarlar ve akranlarıyla geri bildirim alıp verme alıştırmaları yaparlar.





### ÖĞRENİM HEDEFLERİ

Öğrenciler...

1. Belirli bir kullanıcının ihtiyaçlarını tanımlamayı açıklarlar.
2. Bir kullanıcının ihtiyaçlarını karşılamak için bir oyunu değiştirirler.
3. Bir kullanıcının ihtiyaçlarına göre belirli, somut geri bildirimde bulunurlar.



### MALZEMELER

1. Çalışma kağıdı
2. Video: [TED Talk](#)



### STANDARTLAR

CSTA: 1B-IC-19  
CCSS ELA: CCRA.SL.1  
CCSS Math: MP5



### SÖZLÜK

**Prototip:** Bir konsept veya tasarımı öğrenmek veya test etmek için yapılmış bir şeyin erken bir örneği veya modeli

**Kullanıcı Deneyimi:** Bir kişinin bir ürünü kullanırken sahip olduğu duygu ve tutumlar.

**Kullanıcı Karakteri:** Belirli bir ürünü kullanabilecek birinin özelliklerine uyan bir kişi için oluşturulmuş bir profil.



### GİRİŞ (10 DAKİKA)

1. Öğrencilerle bugünün öğrenme hedeflerini paylaşın.
2. **Açıklayın:** Bugün, belirli bir kitlenin ihtiyaçlarına uygun bir oyun yaratacak veya değiştireceksiniz. Grubunuz, şansa dayalı olarak kullanıcı kişilikleri alacak.
3. Öğrencileri 3-4 kişilik gruplara ayırın ve her birine zar verin.
4. Öğrencilerin zarları üç kez atmasını ve cevaplarını çalışma kağıdına kaydetmesini sağlayın.
5. Öğrencilerin zarların üzerine attıkları sayılara göre kullanıcı karakterlerini atayın.
  - İlk atış: Çift sayılı gruplar 60 yaş üstü, tek sayılı gruplar ise ilkokul öğrencileri için tasarlanacaktır.
  - İkinci atış: Çift sayılı gruplar sınırlı görüşe sahip kişiler için, tek sayılı gruplar ise sınırlı işitmesi olan kişiler için tasarım yapacaktır.
  - Üçüncü atış: Çift sayılı gruplar rekabetçi insanlar için bir şey tasarlayacaklar ve tek sayılı gruplar daha az rekabetçi insanlar için kazanamayan bir oyun tasarlayacaklar.

**6. İki dakika süre tutun.** Öğrencilere, oyunlarında kullanıcı karakterlerine göre nelerin olması veya olmaması gerektiği konusunda beyin fırtınası yaptıkları “Dahil Et” ve “Kaçın” yazan çalışma sayfasının ilk bölümünü tamamlamalarını sağlayın.

- **Örnek:** 60 yaş üstü insanlar için tasarım yapıyorsak, çok fazla hareket dahil etmek istemeyebiliriz. İlkokul öğrencileri için tasarlıyorsak, onların çok uzun süre hareketsiz kalmasını istemeyebiliriz.

**7. Paylaşın:** Her grubun, kullanıcı kişiliklerine göre neleri içermeleri ve nelerden kaçınmaları gerektiğine ilişkin bazı gözlemlerini paylaşımlarını sağlayın.

**8. Beş dakika süre tutun.** Öğrencilerden yeni oyun oluşturmalarını veya mevcut bir oyunu değiştirmelerini isteyin. Her oyunun, öğrencilerin çalışma yaprağına yazmaları gereken üç kuralı olmalıdır. Oyunun kurallarını kullanıcı kişiliğine uygun hale getirmelidirler.



### TEKNOLOJİ İŞİĞİNDE KADIN (5 Dakika)

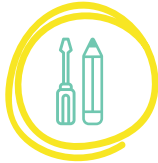
1. Chieko Asakawa' nın [TED Talk](#) [3:20 - 4:40] videosunu oynatın.

- **Alternatif:** Çalışma kağıdındaki Chieko Asakawa' nın biyografisini okutun.

**2. Açıklayın:** Bu video, Chieko Asakawa' nın görme engelli insanlar için de internete erişebilmeleri için çalışan teknoloji tasarlama yolculuğunu gösteriyor!

**3. Sorun:** Chieko Asakawa, teknolojilerinin kör insanlar için çalıştığından emin olmak için nasıl kullanıcı testleri yapabilir?

- **Önerilen Cevap:** Teknolojiyi iyi kullanabildiklerinden emin olmak için prototiplerini görme engelli kullanıcılarla paylaşabilir.



### ETKİNLİK (25 Dakika)

#### Bölüm 1: Dahili Test (10 Dakika)

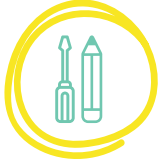
**1. Açıklayın:** Dahili Test, oyununuzu kendi grubunuz içinde test ettiğiniz anlamına gelir. Bu, başkalarıyla paylaşmadan önce neyin işe yaradığını ve neyin değiştirilmesi gerektiğini görebilmeniz içindir.

**2. Dört dakika süre tutun.** Öğrencilerin oyunlarını kendi grupları içinde oynamalarını sağlayın. Sınıfa kullanıcı karakterlerini akıllarında tutmalarını ve bu grubun oyunu nasıl oynayacağını düşünmelerini hatırlatın.

3. Öğrencilere, neyin işe yarayıp neyin yaramadığını tartışmalarını ve çalışma sayfasındaki çizelgeye not almalarını söyleyin. Dikkate alınması gereken bazı sorular:

- Kurallarınız diğer grupların anlayabileceği kadar açık mı?
- Oyununuzun kullanıcı kişiliğinizin ihtiyaçlarını karşıladığını düşünüyor musunuz?
- Oyununuz, kullanıcı kişiliğinizin ilgi alanlarıyla örtüşüyor mu?
- Talimatlarınız, kullanıcı kişiliğinizin bu oyunu oynayabilmesi ve keyfini çıkarabilmesi için yeterince açık mı?

4. Bölüm 2'ye geçmeden önce öğrencilerin herhangi bir değişiklik yapmasını sağlayın.



## 7F= @> = 67H3? 76 KAD(\$ 6S] []S)

- 1. Açıklayın:** Şimdi bir Grup Değiştirme testi yapacaksınız. Bu kullanıcı testi için, oyununuzu başka bir grupla değiştireceksiniz, Bir grup diğer grubun kendi oyununu oynamasını izleyecek, sonra siz rolleri değiştireceksiniz. Oyuncu olduğunuzda, değiş tokuş yaptığınız grubun kurallarını ve kullanıcı karakterini alıp, oyunu o karakterin bakış açısını dikkate alarak oynayacaksınız.
- 2. Beş dakika süre tutun.** Bir grup oyunu oynarken diğer grup çalışma sayfasındaki kullanıcı testinden gözlemlediklerini not alır.
- 3. Geri bildirim:** Oyunu oynayan grubun oyunu tasarlayan gruba geri bildirim vermesini sağlayın. Oyunu tasarlayan grup, oyunu test eden gruptan da soru sorabilir.
- 4. Beş dakika süre tutun.** Rollerini değiştirin! Şimdi diğer grup oyunu, kuralları koyan takım riayet ederken oynamalıdır.
- 5. Geri bildirim:** Oyunu oynayan grubun oyunu tasarlayan gruba geri bildirim vermesini sağlayın. Oyunu tasarlayan grup, oyunu test eden gruptan da soru sorabilir.
- 6. Sorun:** Şimdi kendi oyununuzu oynadınız, değiştirdiniz ve başka bir grubun oyununuzu oynadığını gördünüz. Başka birinin oyununuzu oynadığını gözlemledikten ve geri bildirimlerini duyduktan sonra, yapmanız gerektiğini düşündüğünüz daha fazla değişiklik var mı?



## BİLGİLENDİRME (5 Dakika)

- 1. Açıklayın:** Artık iki farklı kullanıcı testi yöntemi uyguladınız ve geri bildirim göre oyununuzu değiştirebildiniz. Bilgisayar bilimcilerinin oyunlar, programlar oluştururken ve kod yazarken yaptıkları tam olarak budur.
- 2. Tartışın:**
  - Dahili Test ve Grup Değiştirme'nin farklı faydaları vardır. Hangisi bu aktivite için daha faydalı hissettirdi ve neden?
  - Bu iki turdan sonra oyununuzu değiştirmek mi istediniz? Neden veya neden olmasın?
  - Oyununuzun kullanıcı kişiliğinize uyduğunu düşünüyor musunuz? Nasıl söyleyebilirsiniz?
  - Kullanıcı kişiliğinize gerçekten uyan kişilerle kullanıcı testi yapıyor olsaydınız, sonuçlarınızın nasıl değişeceğini düşünüyorsunuz? Neden?