



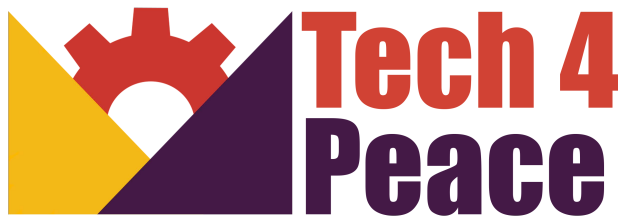
KULLANICI DENEYİMİ

BİR BİLGİSAYAR BİLİMCİ GİBİ
PROBLEMLERİ NASIL PARÇALARSINIZ?



NICOLE DOMINGUEZ ile birlikte

Açıklama: Öğrenciler, tasarımcıların kullanıcıları hakkında nasıl düşündüklerini okurlar. Öğrenciler daha sonra, hedef kitlenin ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak, şu anda sınıfta üzerinde çalıştıkları bir proje için kendi kullanıcı karakterlerini oluşturma alıştırmaları yaparlar.



**ÖĞRENİM HEDEFLERİ**

Öğrenciler...

1. "Kullanıcı Deneyimi" ni tanımlarlar.
2. Kullanıcıların ihtiyaçlarını göz önünde bulundurmanın nasıl daha iyi ürünlere yol açtığını açıklarlar.

**MALZEMELER**

1. Çalışma kağıdı
2. Fotoğraf: Nicole Dominguez

**STANDARTLAR**

CSTA: 1B-AP-13
CCSS ELA: CCRA.W.4

**SÖZLÜK**

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

Kullanıcı Kişiliği: Belirli bir ürünü kullanabilecek birinin özelliklerine uyan bir kişi için oluşturulmuş bir profil

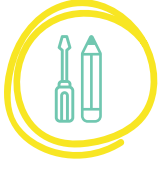
**GİRİŞ (5 Dakika)**

1. Öğrencilerden bir web sitesini, uygulamayı veya başka bir ürünü kullanırken gerçekten kötü bir deneyim yaşadıkları bir zamanı düşünmelerini isteyin.
 - Sınıf içeriğinize bağlı olarak, öğrencilerin bir kitap, kağıt veya diğer ilgili ürünlerle ilgili bir deneyim hakkında düşünmelerini sağlayabilirsiniz.
2. İki dakika süre tutun. Öğrencilerin bir arkadaşına dönmesini ve aşağıdakileri paylaşmasını sağlayın:
 - Ürün neydi?
 - Neyi başarmaya çalışıyordun?
 - Neden sinir bozucu bir deneyimdi?
3. **Açıklayın:** Kişisel deneyiminizden zaten bildiğiniz gibi, en iyi ürünler, kullanıcının deneyimi dikkate alındığında oluşturulur. Bu, kullanıcının ürününüzden ne istediği ve ürünle nasıl etkileşime girebileceği gibi şeyleri düşünmek anlamına gelir. Kullanıcı deneyimi, en iyi tasarımcıların bir projenin en başından beri düşündüğü bir şeydir.



TEKNOLOJİ IŞIĞINDA KADIN (5 Dakika)

1. Öğrenciler, çalışma sayfasında yer alan Nicole Dominguez ile ilgili kısmı okurken 3 dakika süre tutun.
2. Öğrencilerin bir arkadaşına dönmesini ve Nicole' ün neden kullanıcı deneyimi hakkında düşünebileceğini tartışmasını sağlayın.
 - Önerilen Cevap: Nicole, kullanıcı deneyimini düşünerek müşterilerinin isteklerine uyan daha iyi ürünler geliştirebilir. Bu, müşterilerini mutlu edecek, bu da onu gelecekte başka projeler için önerebilecekleri anlamına geliyor.



ETKİNLİK (30 Dakika)

1. Öğrenciler çalışma kağıdındaki “Kullanıcı Deneyimi Nedir?” başlıklı bölümünü okurken 5 dakika süre tutun.
2. İki dakika süre tutun. Öğrencilerin bir arkadaşına dönmesini ve aşağıdaki soruları tartışmasını sağlayın:
 - Kullanıcı kişiliği nedir?
 - Kullanıcı kişilikleri, kullanıcı deneyimiyle nasıl ilişkilidir?
3. Birkaç öğrenciden kendilerinin ve eşlerinin tartıştıklarını paylaşmalarını ve özetlemelerini isteyin.
4. Öğrencilerden şu anda üzerinde çalıştıkları bir proje hakkında düşünmelerini isteyin. Bu, bir program, bir makale, bir araştırma projesi veya hedeflenen bir kitleye sahip başka herhangi bir sınıf ödevi olabilir.
5. Öğrencilere, artık o proje için kendi kullanıcı karakterlerini oluşturma pratiği yapma şansına sahip olacaklarını açıklayın.
6. Öğrenciler çalışma sayfasındaki kullanıcı karakterlerini doldururken 15 dakika süre tutun. İstedikleri kadar ayrıntılı ve yaratıcı olmaları için onları teşvik edin. Amaç, projelerinden farklı türde insanların neye ihtiyaç duyabileceklerini düşünmeleridir.



BİLGİLENDİRME (5 Dakika)

1. İki dakika süre tutun. Öğrencilerin yeni bir arkadaşına yönelmelerini ve oluşturdukları kullanıcı karakterlerini paylaşmalarını sağlayın. Ardından, öğrencilerin aşağıdakileri partnerleriyle tartışmasını sağlayın: Hedef kitlenizi bir bilgisayar bilimcisi gibi düşünmek daha iyi bir proje oluşturmanıza nasıl yardımcı olur?
2. Birkaç öğrenciden yanıtlarını paylaşmalarını isteyin. En iyi öğrenci yanıtları, kullanıcı kişilikleri oluşturmanın ve diğer insanların projenizden neye ihtiyaç duyduğunu düşünmenin, daha faydalı bir şey oluşturmanıza olanak tanıdığı ve bu da sonuçta projenizi daha başarılı kıldığını vurgulayacaktır.
3. Dersi bitirirken öğrencilere projelerini geliştirmeye devam ederken yazdıkları kullanıcı karakterlerini kullanacaklarını söyleyin - tıpkı bilgisayar bilimcilerinin yeni ürünler geliştirirken yapabilecekleri gibi!