# UX (User Experience) Nedir?

Kullanıcı deneyimi demektir, kullanıcının etkileşimi şekillendiren unsurların, kullanıcıya ne hissettirdiği neyi nasıl ve ne kadar kolay yapabileceğini inceler. UX Tasarımcısı kendini ortalama bir kullanıcının yerine koyarak onun yaşayacağı deneyimi nasıl daha kolay ve zevkli hale getireceğini tasarlar. Oyun tasarımda UX tasarımcısı, oyuncunun oyunu oynarken yaşayacağı deneyimi tasarlar örneğin: Oyunun akıcılığı kontrollerin rahatlığı ve etkileşimlerin tatmin ediciliği gibi unsurlar. Kısaca UX, kullanıcıların arka planda ürüne karşı deneyimini kurgulayan tasarım bölümüdür.

# UX Tasarımının Temelleri

1. Kullanıcı Araştırması:

Hedef kitlenin belirlendiği kısımdır, çocuklara yönelik bir ürün mü ortaya koyacaksınız yoksa genel kitleye yönelik bir ürün mü ortaya koyacaksınız.

1. Rakiplerin İncelenmesi:

Hedef kitlenizi belirledikten sonra sizin hedef kitlenize daha önce ürün sunan diğer üreticileri taramak gerekir. Nerede hata yapmışlar, nerede doğru yapmışlar, kullanıcılar hangi kısımda sıkıntı yaşamış hangi kısımdan zevk almışlar vb.

1. Wireframe Oluşturulması:

Araştırmanızı yaptıktan sonra bir yol şeması oluşturmak gerekir. Nasıl ilerleyeceğiz, neyi örnek alacağız neyi almayacağız vb.

1. Prototip Oluşturması:

Kullanıcı nereye tıkladığında ne olacak vb. şeylerin ön gösterimi.

1. A/B Testi ve Veri Analizi:

A/B testi örnek olarak arayüzde play tuşunu A versiyonunda sağa koydunuz B versiyonunda sola koydunuz iki farklı test grubunda bunu test etmek sonrasında kullanıcıdan gelen verileri analiz etmek.

1. Test ve Tekrar:

Testlere devam edip tekrar başa dönüp ürünün hatalarının giderilmesi.

# UI (User Interface) Nedir?

Kullanıcı Arayüzünün tasarlanmasıdır. Hedef kitleye yönelik sunacağınız arayüzün görsel, işitsel estetik yönleri ile işlevsel olmasının yanında göze hitap edecek şekilde tasarlanmasıdır.

# UI Tasarımının Temelleri

1. Mood Board Oluşturulması:

Bir şablon üzerinde renklerin ve tasarımların buluşturulmasıyla beraber verecekleri his ve yakalanmak istenilen hissin aranması. Oluşturulmak istenen stilin oluşturulması vb.

1. Taslaklar:

Mood Board üzerindeki tasarımları ortaya koyacağımız ürüne göre taslak olarak tasarlamak.

1. Placeholder Entegrasyonu:

Yapılan taslağın oyun içine entegre ederek oyun içinde nasıl görüneceğinin planlanması.

1. Animasyonlar:

Taslağın ne gibi bir hareketlilik göstereceğinin planlanması ve buna göre animasyonların oluşturulması, örneğin bir butonun üstüne imleci getirince nasıl tepki vereceği.

1. Cilalama:

Yapılan taslağın üzerinde çalışarak daha iyi, daha doğru hale gelmesinin sağlanması.

1. Test ve Tekrar:

Bu şemanın test edilerek sürekli tekrarlanması.

# UI/UX İçin Kullanılabilecek Programlar:

Sketch, Figma, Adobe XD, Blender, Balsamiq, Framer