



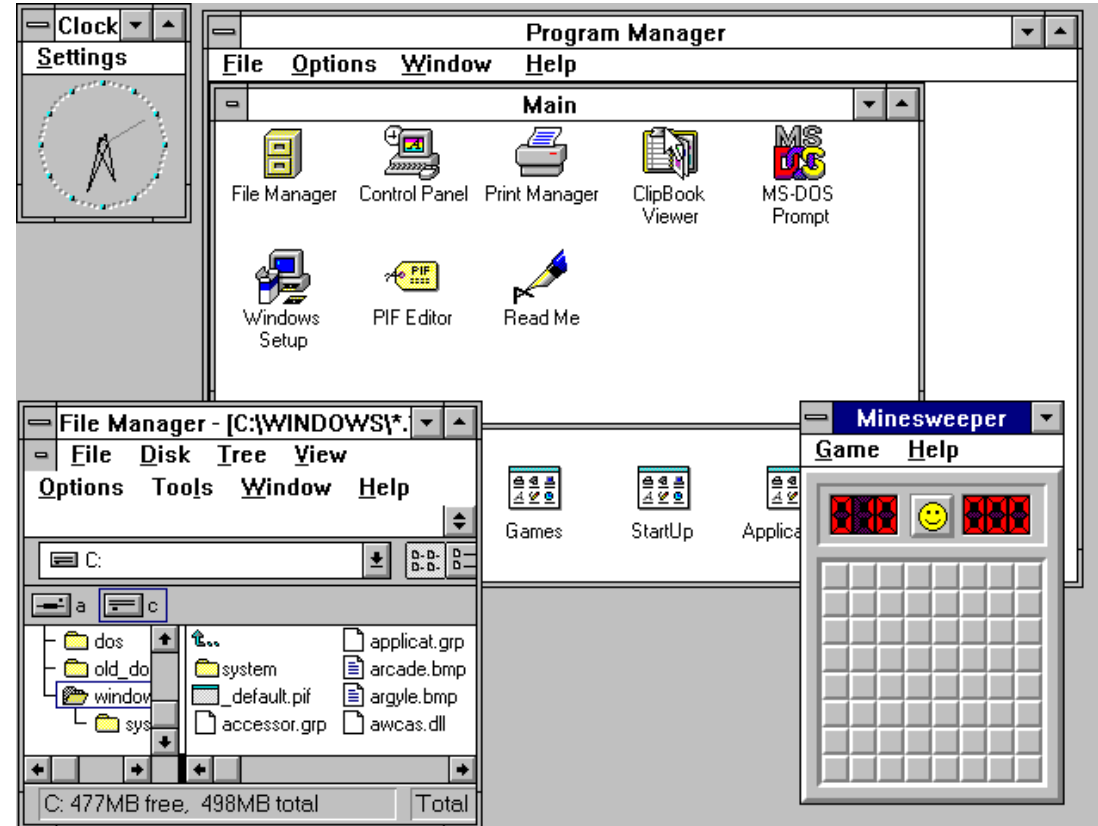
Doç. Dr. Murat KARABATAK  
Yazılım Müh. Öğretim Üyesi



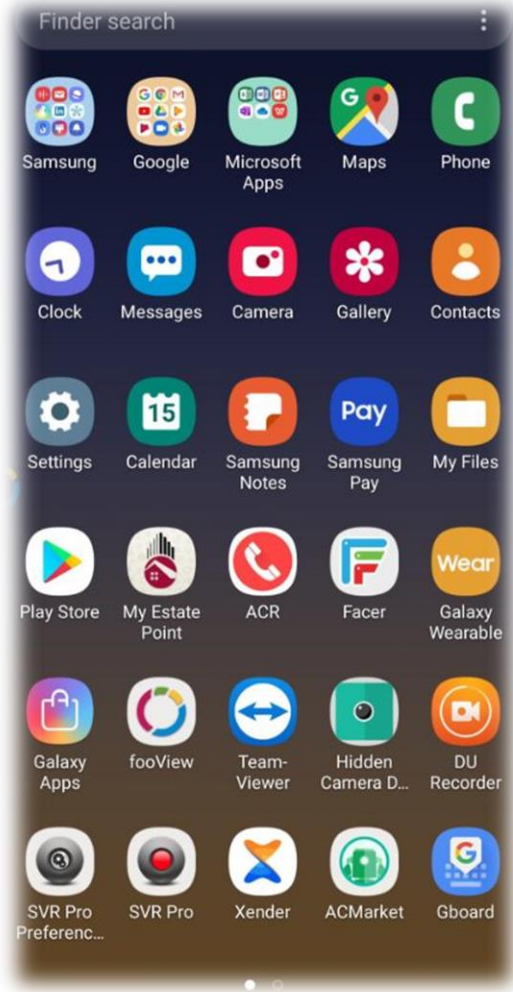
# Kullanıcı Arayüz Prototipleme

# Arayüz

Bir sistem ile kullanıcı arasındaki etkileşime aracılık eden ortamlardır.

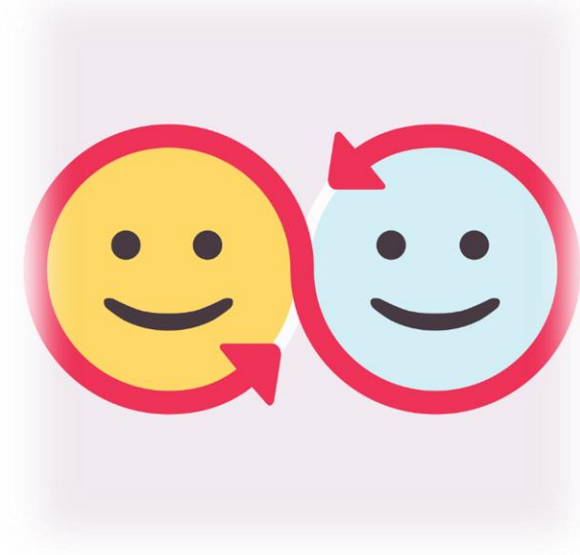


# Arayüz Örnekleri

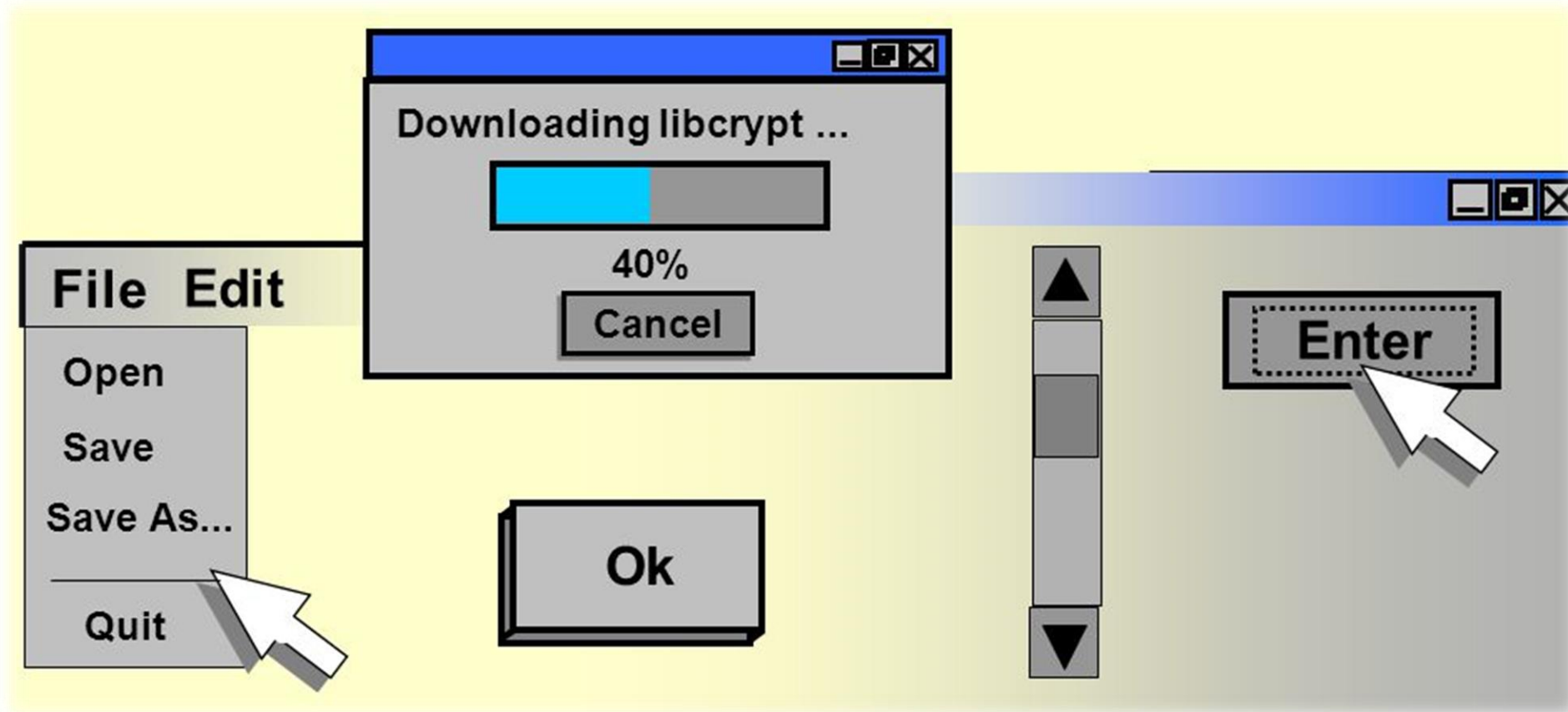


# Arayüz Çeşitleri

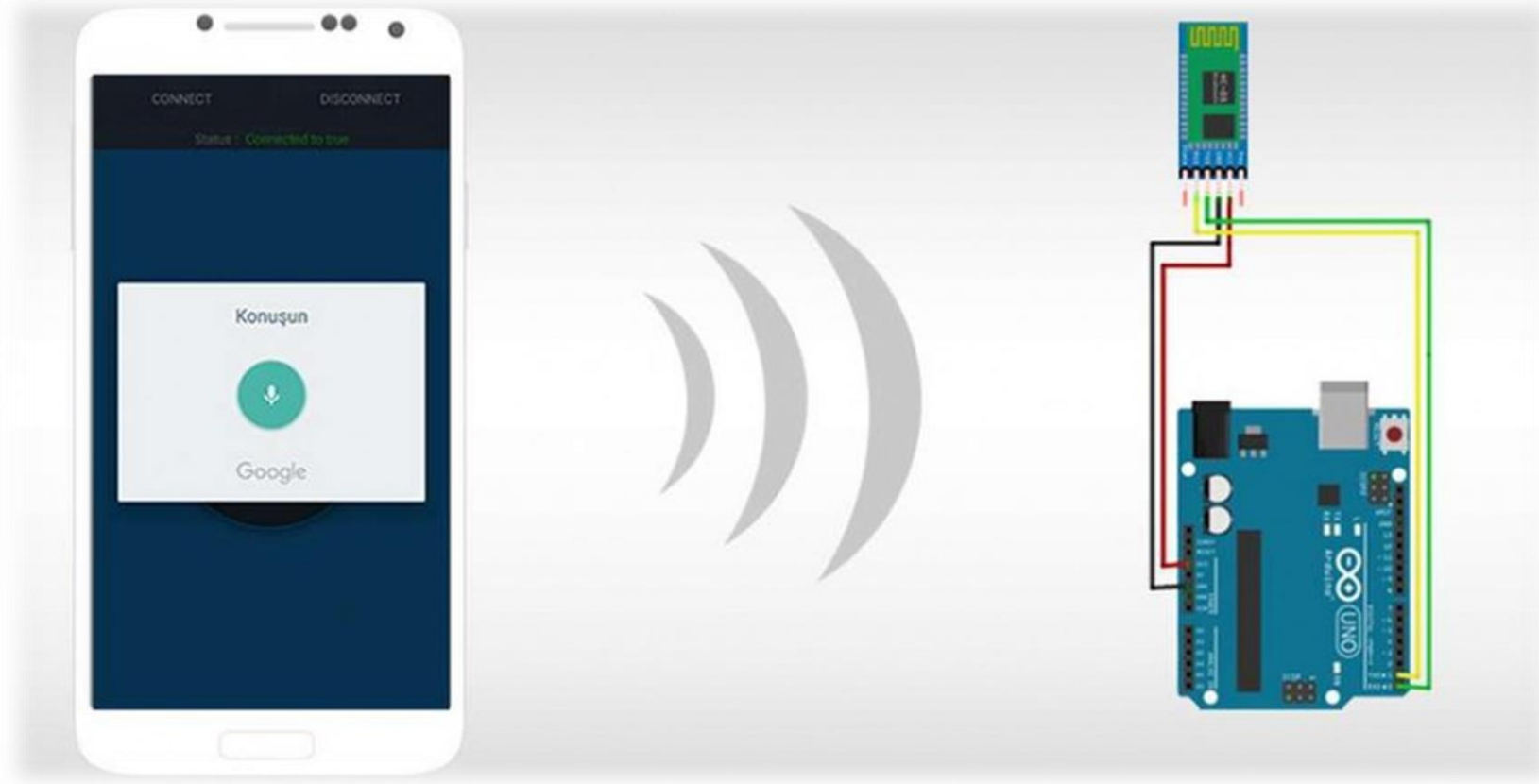
- Grafiksel kullanıcı arayüzü
- İşitsel kullanıcı arayüzü
- Dokunsal kullanıcı arayüzü



# Grafiksel Kullanıcı Arayüzü



# İşitsel Kullanıcı Arayüzü



# Dokunsal Kullanıcı Arayüzü



Joystick



Kontrol Kumandası

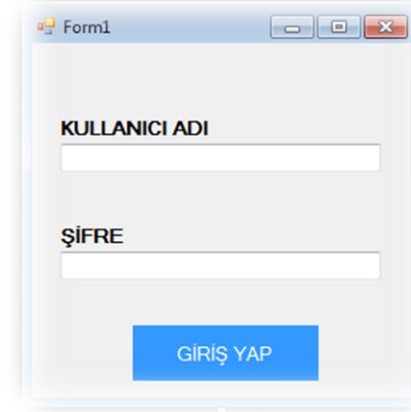


Dokunmatik Ekran

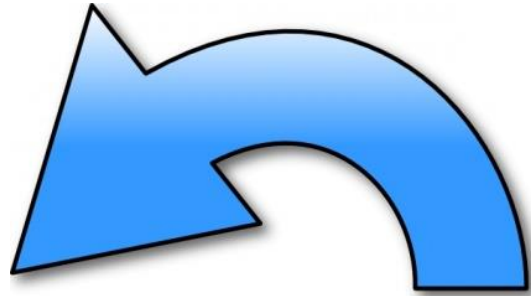
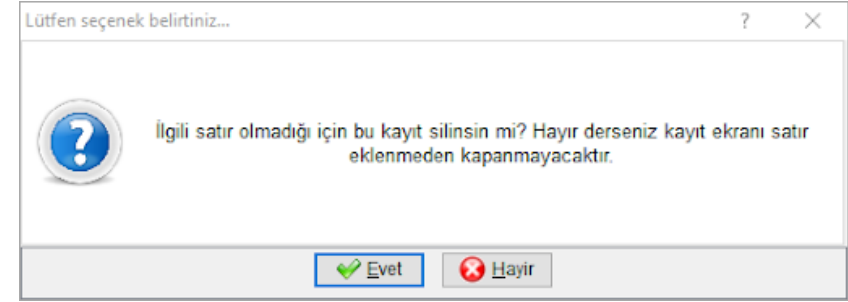


# Genel Prensipler

- Veri giriş formlarının tutarlı olmalı
- Önemli silmelerde teyit alınmalı
- Yapılan çoğu işlem geri alınabilmeli



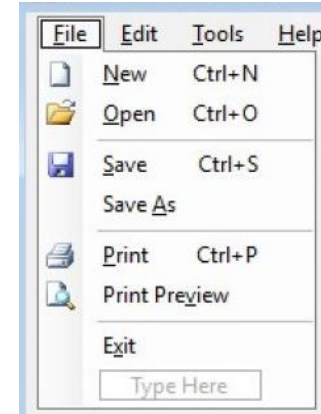
A screenshot of a Windows-style application window titled 'Form1'. It contains two text input fields: the first is labeled 'KULLANICI ADI' (Username) and the second is labeled 'ŞİFRE' (Password). Below the password field is a blue button labeled 'GİRİŞ YAP' (Login).





# Genel Prensipler

- Hataların affedilmeli
- Komutlar kısa ve basit olmalı
- Menüler ve araçlar standart yapıda olmalı

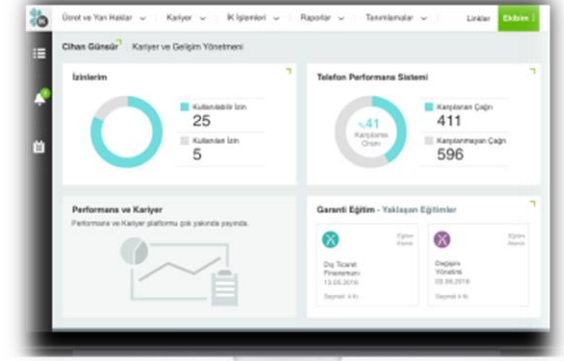


# Bilgi Gösterimi

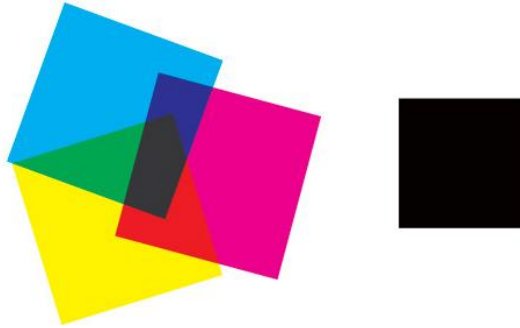
- Yalnızca gerekli bilgi gösterilmeli



- Veri çokluğu ile kullanıcı bunaltılmamalı

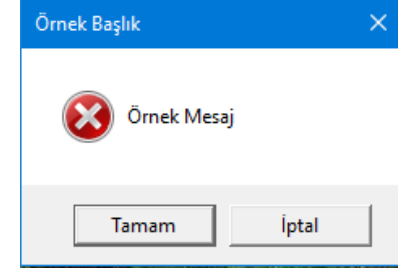


- Tutarlı başlık, renkleme ve kısaltma kullanılmalı

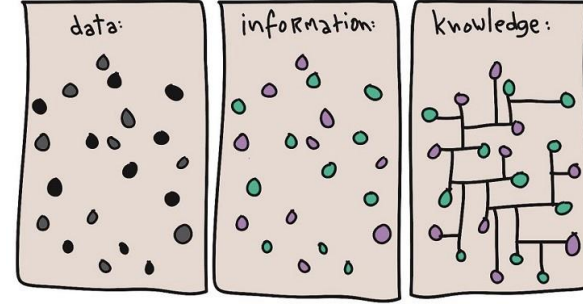


# Bilgi Gösterimi

- Hata mesajları açıklayıcı ve anlaşılır olmalı



- Bilgiler sınıflandırılmalı



- Rakamsal ifadelerde analog görüntü verilmeli

40%

# Veri Giriři

- Kullanıcı hareketleri en aza indirilmeli



- Gösterim ve girdi sahaları birbirinden ayrılmalı

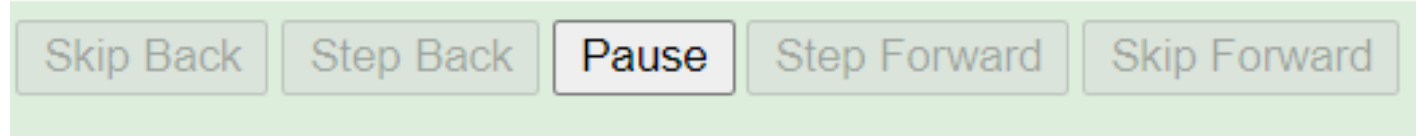
A screenshot of a user login form. It has a light blue background. At the top, it says "Kullanıcı Adı :" followed by a text input field. Below that, it says "Şifre :" followed by a text input field. At the bottom, there are two buttons: a green button with a checkmark icon and the text "Giriş", and a red button with a cross icon and the text "Vazgeç".

- Kullanıcı bazı özellikleri tanımlayabilmeli



# Veri Girişİ

- Gereksiz komutlar pasif edilmeli

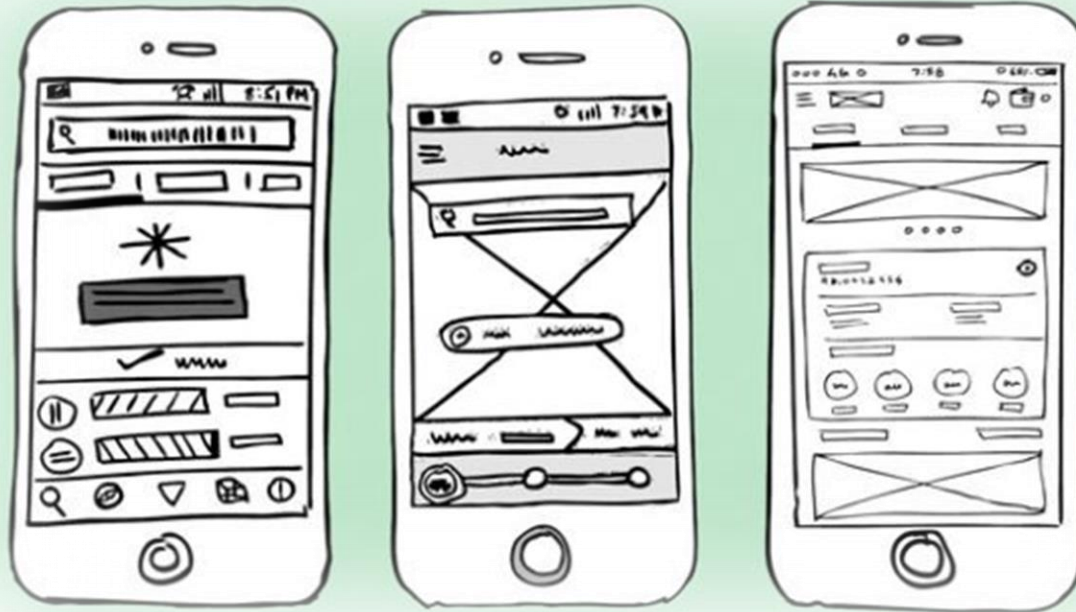


- Girdiler için yardım kolaylıkları olmalı

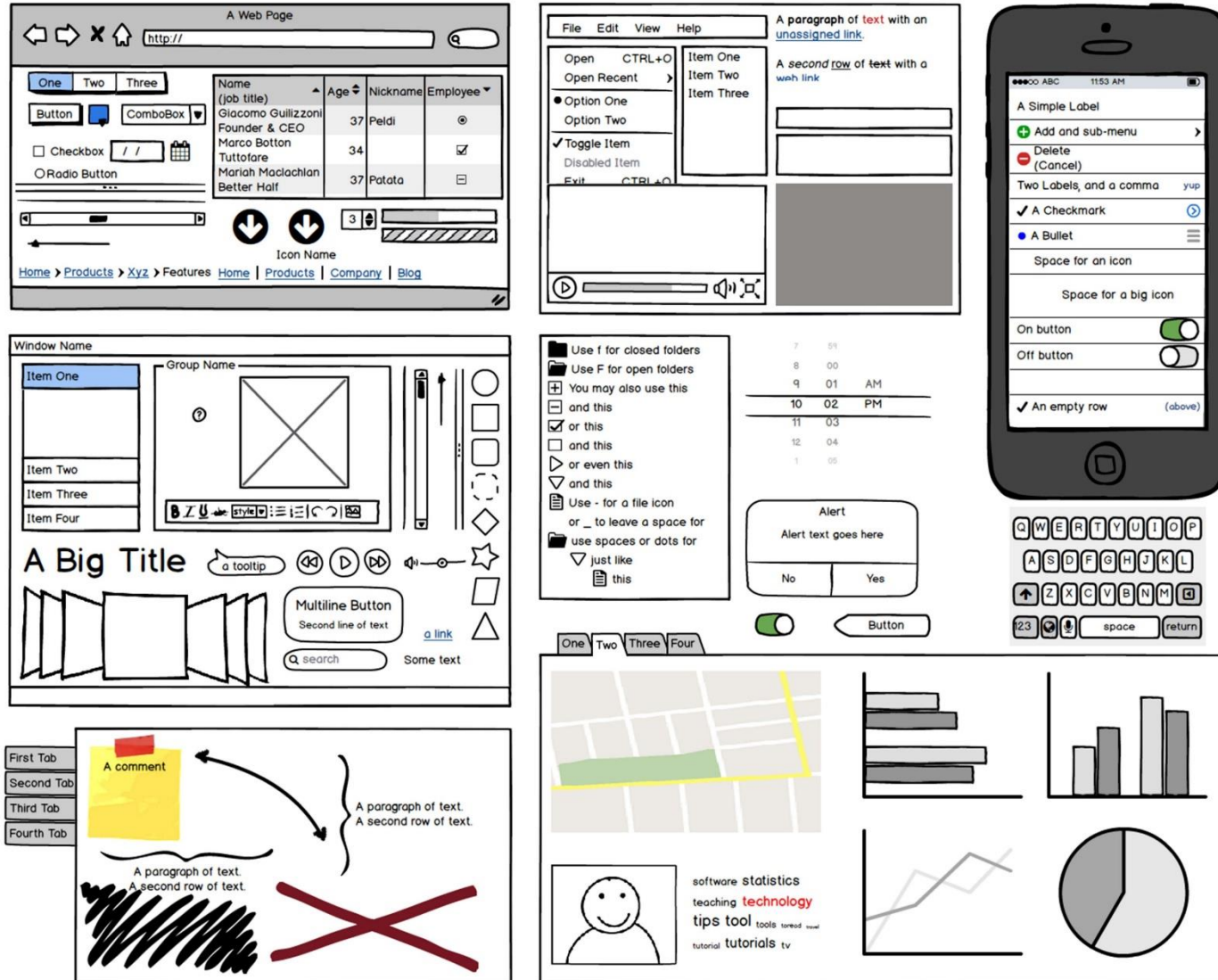


# Prototip Nedir?

- **Prototip**, bir kavram ya da süreci test etmek veya öğrenmeye yönelik inşa edilen, bir ürünün ilk ve en ilkel örneğidir.



# Prototip Nedir?





# Kullanıcı Arayüz Prototipleme (KAP)

- Gereksinim tanımlama ya da sistem çözümleme çalışmasının önemli bir bileşenidir ve oluşturulacak bilgi sistemine ilişkin girdi, çıktı gereksinimlerinin tanımlanmasıdır.



# Kullanıcı Arayüz Prototipinde Amaç

- Gereksinim analizi sonucunda kullanıcıya gösterilecek bir prototip yazılımının hazırlanmasını içermektedir.



# Kullanıcı Arayüz Prototipinde Amaç

- Kullanıcıya ekranların nasıl olacağı, ekranlar arasındaki geçişlerin nasıl olacağı, rapor biçimlerinin nasıl olacağı ile ilgili bir benzetim sunulur.



# Kullanıcı Arayüz Prototipinde Amaç

- Kullanıcının, daha işin başında, geliştirme tamamlandıktan sonra ne tür bir sistemle karşılaşacağı ile ilgili bilgilendirilmesi amaçlanmaktadır.



# Kullanıcı Arayüz Tasarımcılarının Hedefi

## Kullanıcı Arayüzü;

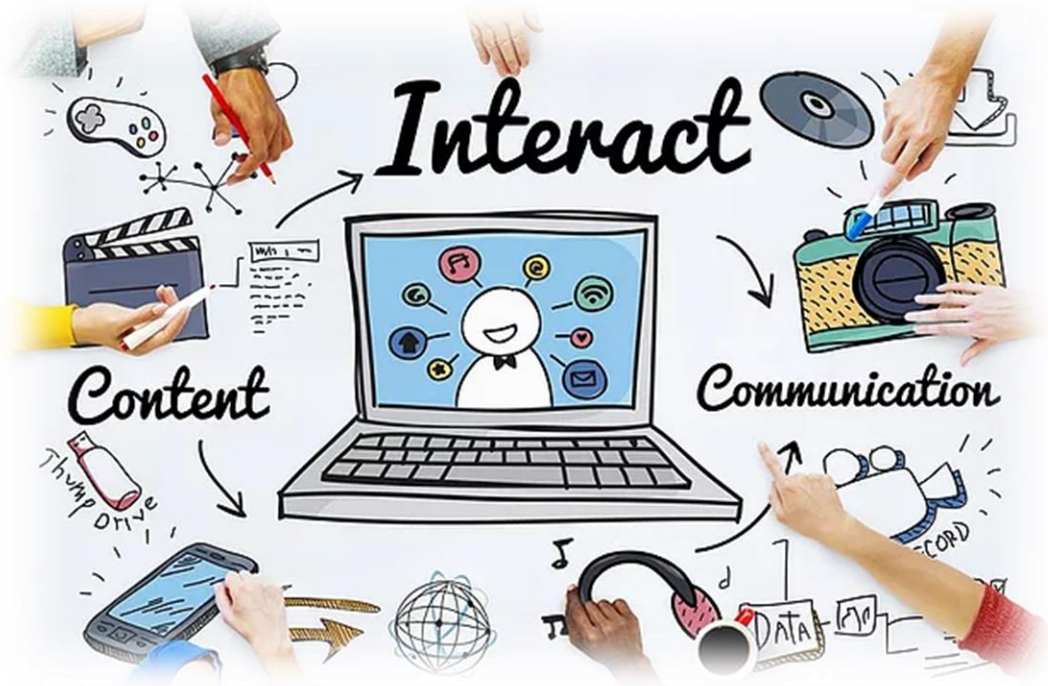
- Kolay,



- Kullanılabilir,



- Etkileşime açık olmalıdır.





# Kullanıcı Arayüz Tasarımcılarının Hedefi

Kullanıcı Arayüzü;

- Estetik görünümlü,
- Geliştirilebilir,
- Dengeli olmalıdır.



# KAP Hazırlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

- KAP hazırlama süresi uygulamanın boyutu ne olursa olsun çözümleme için ayrılan zamanın %5'ini geçemez.





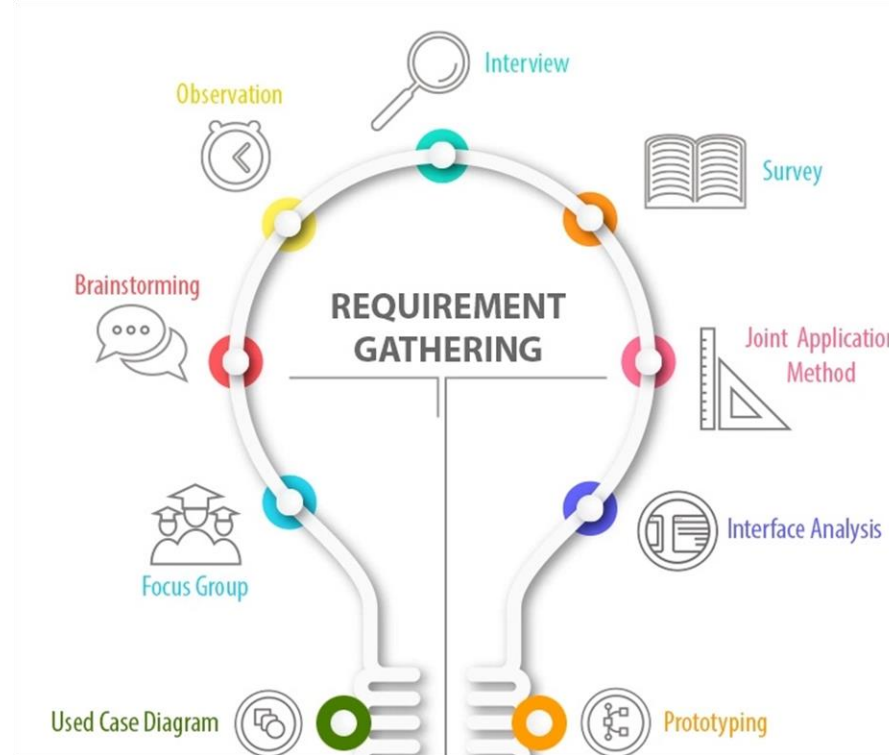
# KAP Hazırlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

- Bir özellik yalnızca bir defa gösterilmelidir.
- KAP hiçbir içsel işlem içermemelidir.



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- İşlevsellik gereksinimleri toplama



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Sistemin potansiyel ihtiyaçlarını nasıl yerine getirdiği



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Kullanıcı sistemin ne yapmasını isterdi?
- Sistem, kullanıcının normal iş akışına veya günlük faaliyetlerine nasıl uyum sağlar?

# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Kullanıcı teknik olarak ne kadar bilgili ve kullanıcı halihazırda hangi benzer sistemleri kullanıyor?
- Kullanıcıya hangi arayüz görünüm ve tarzları hitap ediyor?

# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Bilgi mimarisi - sistemin süreç ve / veya bilgi akışının gelişimi.



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

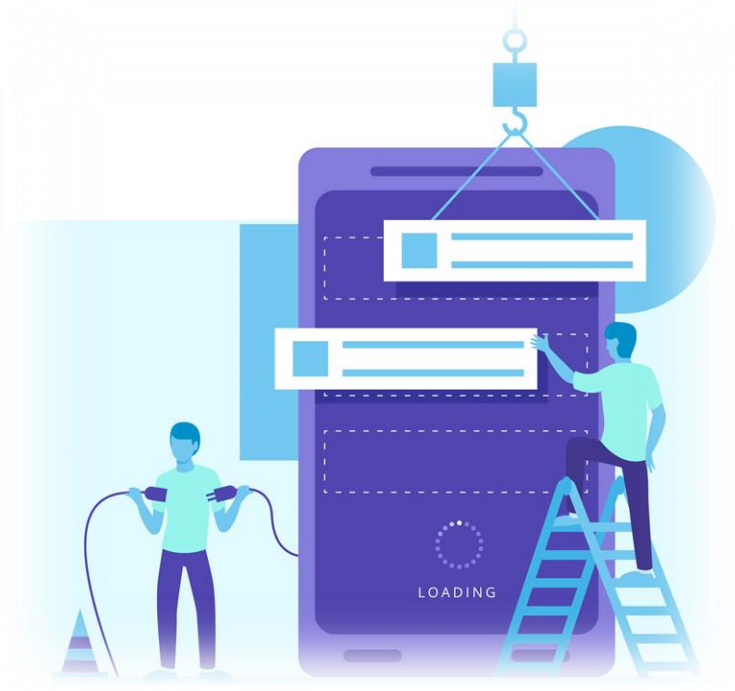
- Prototipleme - kağıt prototipler veya basit etkileşimli ekranlar şeklinde çerçevelerin geliştirilmesi.





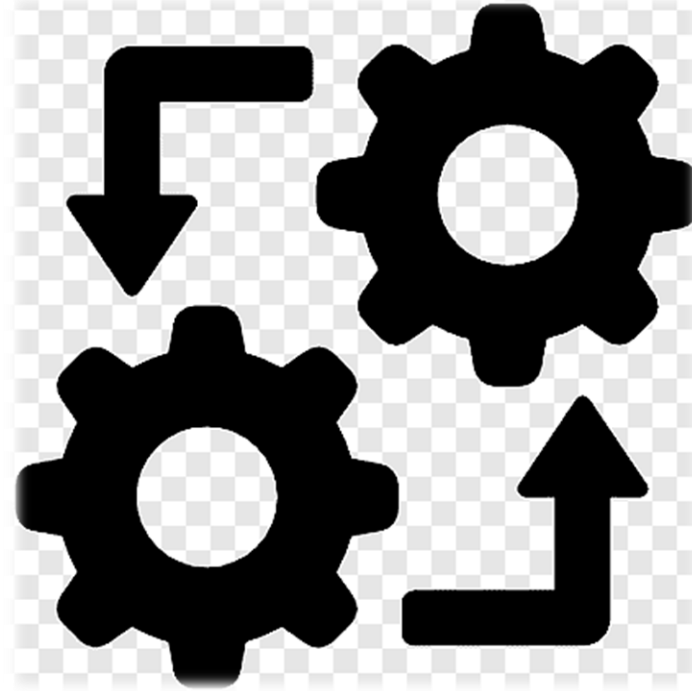
# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Kullanılabilirlik incelenmesi



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Kullanılabilirlik testi



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Grafik kullanıcı arabirimi tasarımı



# Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

- Yazılım Bakımı

