

# Agile UI/UX Eğitimi

## Açıklama

Agile UX, kullanıcı deneyimi tasarımını çevik yazılım geliştirme yöntemleriyle bütünleştirerek daha hızlı, esnek ve kullanıcı odaklı çözümler üretilmesini sağlar. Bu 5 saatlik yoğun atölyede katılımcılar; teorik bilgilerle sınırlı kalmayacak, aynı zamanda gerçek senaryolar üzerinden uygulamalı çalışmalar yapacaktır. Atölye, kısa sprintlerle deneyimleme, prototipleme, kullanıcı testleri ve ekip içi iş birliği pratikleri ile zenginleştirilmiştir.

### **Bu eğitimde neler öğreneceksiniz?**

- Bu atölyede Agile ve UX dünyasının nasıl birleştiğini keşfedeceksiniz. Öncelikle Agile, Lean ve UX kavramlarının temel ilkelerini öğrenerek, hız ve esneklik kazandıran çevik yaklaşımların kullanıcı odaklı tasarımla nasıl bütünleştiğini göreceksiniz.
- Agile Manifesto ve çerçeveler üzerinden çevik yaklaşımın değerlerini tanıyacak; Scrum, Kanban ve XP yöntemlerini inceleyerek hangi projelerde nasıl uygulanabileceğini öğreneceksiniz. Ayrıca çevik süreçlerin temel kavramları olan Product Backlog Item, Acceptance Criteria ve Definition of Done terimlerinin, tasarım süreçleriyle nasıl entegre edileceğini deneyimleyeceksiniz.-
- Kullanıcı deneyimi tarafında, UX, Usability ve Usability Testing konularını ele alarak bu yöntemlerin sprint döngülerine nasıl dahil edilebileceğini göreceksiniz. “UX kimin işi?” sorusu üzerinden Product Owner, Scrum Master, Developer ve tasarımcı rollerinin katkıları tartışılacak, ortak UX sorumluluğu vurgulanacaktır.
- Son olarak, Design Thinking ve Agile ilişkisini irdeleyerek kullanıcı ihtiyaçlarını anlama, hızlı prototip geliştirme ve çevik yöntemlerle bütünleşik çözüm üretme yollarını öğrenmiş olacaksınız. Eğitim sonunda, daha hızlı, esnek ve kullanıcı odaklı projeler yürütebilmek için gerekli bilgi ve araçlara sahip olacaksınız.

### **Kimler Katılmalı**

Çevik yöntemlerle kullanıcı odaklı ürün geliştirmeyi öğrenmek isteyen tasarımcılar, ürün yöneticileri, geliştiriciler ve proje ekipleri

---

## Eğitim İçeriği

### Agile, Lean ve UX

- Agile Manifesto ve Agile çerçeveler
- Scrum, Kanban XP yaklaşımları
- “Product Backlog Item”, “Acceptance Criteria”, “Definition of Done” kavramları
- UX, Usability, Usability Testing ve bu konseptlerin projelere entegrasyonu
- UX kimin işi? Product Owner, Scrum Master, Developers...?
- Design Thinking ve Agile ilişkisi

### UX Tasarım Süreci

- Strateji Katmanı (Empathy, Define, Ideate)
  - Ürün hedeflerinin belirlenmesi
  - Kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi
  - Kullanıcı profileme / Persona oluşturma
  - Mental Model Belirleme
  - Kullanıcı Senaryolarının Tanımlanması
- Kapsam Katmanı (Scope Layer)
  - Fonksiyonel Gereksinimlerin (Functional Requirements) Belirlenmesi / Use Cases
  - İçerik Gereksinimlerinin (Content Requirements) Belirlenmesi
- Yapısal Tasarım Katmanı (Structure Layer)
  - İnteraktif Tasarım (Interaction Design) / Navigasyon Tasarımı
  - Bilgi Mimarisi (Information Architecture) / Card Sorting
- İskelet Katmanı (Skeleton Layer)
  - Arayüz Tasarımı (Interface Design)
  - Uluslararası tasarım prensipleri ve kuralları
  - Prototipleme (Low Fidelity & High Fidelity)

- Etkileşim Stilleri ve Widgets (Primary / Secondary Windows, Message Boxes, Dialogue Boxes, Tabs, Menus, Tool Bars, Command Buttons, Option Buttons, Check Boxes, List Boxes, Text Boxes)
- Görsel Tasarım
  - Psikolojik ve bilişsel prensipler
  - Görsel tasarım ilkeleri
  - Görsel tasarım stilleri ve trendleri

## UX Testi Süreci

- Kullanılabilirlik Testi
  - Test nedir? Kullanılabilirlik testi nedir?
  - Kullanılabilirlik testini ne zaman yapmak gerekir?
  - Kullanılabilirlik kriterleri nelerdir?
- Kullanılabilirlik Testi Yaklaşımları
  - Uzman Görüşü (Heuristic Inspection)
  - Kullanıcı Gözlemi (User Observation)

## Ön Koşullar

Herhangi bir ön koşul bulunmamaktadır.