Kullanıcı Deneyimi ve Kullanıcı Arayüzü konuları aşağıda detaylı bir şekilde ele alınmıştır:

Kullanıcı Deneyimi (UX) Nedir?

UX, Kullanıcı Deneyimi anlamına gelir. Bir kişinin belirli bir ürün, hizmet veya sistemi kullanma konusundaki duygularını ve tutumlarını ifade eder. Kullanıcı deneyimi, bir ürünle etkileşimde artan kullanılabilirlik, erişilebilirlik ve sağlanan zevk yoluyla kullanıcı memnuniyetini artırma süreci olan Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (UXD, UED veya XD olarak da kısaltılır) ile ilgilidir. UX tasarımı, geleneksel insan-bilgisayar etkileşimi tasarımını değil, aynı zamanda bir ürün veya hizmetin kullanıcılar tarafından algılanan tüm yönlerini kapsar. Bir ürünün "çıplak deneyimidir"; bir ürünün nasıl göründüğü değil, **nasıl işlev gördüğüdür**. UX tasarımı, kullanıcı ihtiyaçları, iş vizyonu ve teknolojik fizibilitenin birleşimidir. UX tasarımında en önemli şey, ürün kullanıcısını memnun etmektir. Kullanıcı merkezli tasarım, son kullanıcıyı evrenin merkezine koyar ve sistemi bu bakış açısıyla tanımlar.

Zayıf UX'in Sonuçları

Kötü bir kullanıcı deneyimi sizi **hayal kırıklığına uğramış**, **gözü korkmuş** veya **kafası karışmış** hissettirir. Zayıf UX, insanların ürünü kullanmaması anlamına gelir. Kaynaklara göre, ürünler aşağıdaki nedenlerle başarısız olabilir veya kullanıcılar tarafından benimsenmeyebilir:

- Teknik destek aranması.
- Ürünün çalışsa bile kullanılmaması (örneğin, yönlendiricilerin çalışmıyor gerekçesiyle iade edilmesi ama sağlam çıkması).
- Ürünün satın alınmaması ve arkadaşlara kullanılmaması yönünde tavsiyede bulunulması (NPS üzerinde negatif etki).
- Tasarımcının zihinsel modeli ile son kullanıcının zihinsel modeli arasındaki geniş boşluk.

Tasarım Nedir?

Steve Jobs'a göre tasarım, bir şeyin neye benzediği ve nasıl hissettirdiği değil, **nasıl çalıştığıdır**. Tasarım, bir şeyin nasıl kullanıldığı / işlevidir.

İyi Tasarım Nedir?

İyi tasarım, kullanıcılara hizmet eden ve müşteriyi memnun eden bir çözümdür. İyi bir tasarım:

- Kullanıcıların ihtiyaç duyduğu ve istediği şeyi yapar.
- Kullanımı doğaldır.
- Sorunlardan kaçınmalarına yardımcı olur. UX tasarımcısı için en önemli şey, ürün

kullanıcısını memnun etmektir.

Kullanıcı Merkezli Tasarım

Kullanıcı merkezli tasarım, son kullanıcıyı merkeze koyar ve sistemi bu bakış açısıyla tanımlar. Bir ürünün planlama, tasarım ve geliştirme aşamalarında kullanıcılara odaklanmayı içerir. Tasarımcıların insan yeteneklerini (hafıza, dikkat, algı, öğrenme, dil, dokunma, ergonomi) ve tercihlerini anlaması gerekir çünkü “bir tek Kullanıcı yoktur”. İyi bir kullanıcı merkezli tasarım, kullanıcının etkileşimini olabildiğince basit ve verimli hale getirmeyi amaçlar.

Tasarım Süreçleri

- **Geleneksel Şelale Modeli (Waterfall Model):** Gereksinimler, Tasarım, Kod, Entegrasyon, Kabul, Sürüm şeklinde sıralı ilerler. UI tasarımı bu modelde risklidir çünkü kullanıcılar doğrulama sürecine kabul testine kadar dahil edilmez. Bu, UI hatalarının geç tespit edilmesine ve gereksinimlerde/tasarımda maliyetli değişikliklere yol açabilir.
- **Yinelemeli Tasarım (Iterative Design):** Prototipleme, test etme ve ayarlamalar yapma sürekli döngüsü olarak çalışır. Sorunları erken yakalamaya yardımcı olur, kullanılabilirliği ölçülebilir şekilde iyileştirir ve sağlam kullanıcı geri bildirimi sağlar. Döngü, tasarım uygulamaya hazır olana kadar tekrarlanır; daha fazla yineleme genellikle daha iyi UI anlamına gelir.
- **Spiral Model:** Yinelemeler kullanır ve erken yinelemelerde ucuz, hızlı prototipler (kağıt prototipleme gibi) kullanılır, sonraki yinelemeler daha zengin uygulamalara sahip olur. Yalnızca olgun yinelemeler yayınlanır.
- **Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking):** UI/UX’in temelini oluşturan yaratıcı stratejilerdir. 5 anahtarı vardır: Empati Kurma, Tanımlama, Fikir Üretme, Prototip Oluşturma, Test Etme.

Çeşitli Tasarım Kavramları/Prensipleri

Kaynaklar birçok tasarım prensibinden bahseder:

- **Nielsen’in UI Tasarım Prensipleri (Kullanılabilirlik Sezgisel Yöntemleri):** Gerçek Dünyaya Uygunluk (masaüstü, çöp kutusu metaforları), Doğrudan Manipülasyon (nesnelerle görsel temsil üzerinden etkileşim), Algılanabilirlik (şeylerin nasıl kullanılabileceğini belirleyen özellikleri, örneğin dönmek için topuz), Doğal Eşleştirme (kontrol düzeninin fonksiyon düzeniyle eşleşmesi, örneğin ocak gözleri).
- **Görsel Tasarım Prensipleri:** Görsel Ağırlık (dikkat çekme), Renk (fonksiyonu gösterme, ileri/geri gelme hissi), Yakınlık (nesneler arasındaki mesafe, ilişkili/ilişkisiz hissi yaratır), Tekrar ve Örüntü Kırma (örüntü oluşturma veya odak ekleme).
- **Kullanılabilirlik Prensipleri:** Öngörülebilirlik, Sentezlenebilirlik, Tutarlılık, Tanıdıklık, Genellenebilirlik.

- **Sağlamlık Prensipleri:** Gözlemlenebilirlik, Kurtarılabilirlik, Tepkisellik, Görev Taşıma.
- **Esneklik Prensipleri:** Diyalog İnisiyatifi, Çoklu İş Parçacığı, Görev Taşıma, Değiştirilebilirlik, Özelleştirilebilirlik.

Kullanıcı Araştırması ve Testi

Kullanıcı arayüzünü test etmek, kullanıcılara bir görev vermek ve onları çalışırken yönlendirmeden gözlemlemek demektir. Kullanılabilirlik testi sağlamdır ve son kullanıcı memnuniyetini artırmaya yardımcı olur. 5 kullanıcının bile sorunların büyük çoğunluğunu ortaya çıkarabileceği öne sürülür. Uzman değerlendirmesi (Sezgisel Değerlendirme) de bir yöntemdir. Kullanıcı araştırması, projenin başlangıç noktasıdır. Kullanıcılara ne düşündüklerini ve hissettiklerini sormakla ilgilidir, size tam olarak ne yapmanız gerektiğini söylemelerini istemekle değil. Araştırma gözlem, anlama ve analize dayanır. Nicel ve Nitel araştırma türleri bulunur. Kullanıcı görüşmeleri yaygın bir yöntemdir. Albertus Pradana'nın portföyünde uzaktan, moderatörlü kullanılabilirlik testleri kullandığı görülür. Unutulmaması gereken, tasarımcı olarak kullanıcıları değil, kullanıcıların sizin tasarımınızı test ettiğidir. Kullanıcı persona'ları ve kullanıcı yolculuğu haritaları kullanıcı araştırması çıktısı olabilir.

Diyaloğu Organize Etme

Ürün tasarımındaki her şey, düğme etiketlerinden, seslerden, ekran istemlerine kadar kullanıcıyla olan diyaloğa katkıda bulunur. Diyaloğu düzenlemek için görev analizi yapılabilir. Görev analizi, bireysel görevleri, hedeflerini, ön koşullarını ve adımlarını belirlemeyi içerir. Katılımcı tasarım, ihtiyaçları öğrenmek ve tasarımları paylaşmak için tüm paydaşları tasarım sürecine dahil etmektir.

UI Tasarımı Nedir?

UI, Kullanıcı Arayüzü anlamına gelir. UI tasarımı, arayüzlerin **görünümüne ve hissine** odaklanarak yapılma sürecidir. Bir ürünün sunumu ve etkileşimi ile ilgilidir. UI tasarımı, bir şeyin **nasıl göründüğü** ile nasıl çalıştığı veya hissettirdiği arasındaki boşluğu **köprüler**. UI tasarımcısı bir "dekoretör" gibidir ve tüm görsel öğelerin kullanımını belirler. UI tasarım süreci, ürünün işlevsel elementlerinin geliştirilmesinden önce gelir.

UX ve UI Arasındaki İlişki

UX ve UI aynı şey değildir; UI, UX değildir ve UX, UI değildir. UX tasarımı kullanıcıyla ve deneyimiyle ilgilenirken, UI tasarımı bir ürünün görünümü ve hissiyle ilgilenir. Bir kaynak, ürünü bir eve benzeten bir benzetme yapar: UX tasarımcıları mimari planları oluşturur ve evin nereye inşa edileceğine karar verirken, UI tasarımcıları peyzaj, evin rengi ve diğer görsel kararlara odaklanır. İyi bir Kullanıcı Deneyimi sunmak için genellikle önce UX Tasarımına, ardından UI Tasarımına ihtiyaç duyulur. Ancak mevcut ürünler için, UX veya UI'yi geliştirmek amacıyla tek başına herhangi bir süreç kullanılabilir.

Kullanıcı Deneyimi (UX) Süreci

Kaynaklara göre UX'in 3 ana aşaması vardır:

1. **Keşif (Discover):** Hedef kitlenin neye ihtiyacı olduğunu ve sorunlarının ne olduğunu anlamak için potansiyel müşterilerle görüşmeler gibi araştırmalar yapılır.
2. **Fikir Üretme (Ideate):** Kullanıcı problemini çözen bir çözüm hayal etmek için çeşitli araçlar kullanılır. Bu, *nasıl* bir çözüm yaratılacağını bulma sürecidir. Çözüm başlangıçta çok geniştir ve amaç hızla prototipler tasarlayıp test ederek tanımlama yapmaktır. Yöntemler arasında eskizler, wireframe'ler, bilgi mimarisi, yolculuk haritalama, kullanıcı yolculuğu yazma, kağıt prototipler, etkileşim tasarımı bulunur.
3. **Doğrulama (Validate / Test, Prototype):** Arayüzü sezgisel ve keyifli hale getirmek için wireframe'leri ve prototipleri test ederek yineleme yapılır. Bu aşamada ne inşa ettiğimizi *kesin olarak biliriz*. Tasarımcı, wireframe'leri veya prototipleri gerçek kullanıcılara vererek gözlemler, açık uçlu sorular sorar ve geri bildirime göre yineleme yapar. Süreç döngüseldir ve belirli adımların veya tüm sürecin tekrarlanması genellikle gereklidir. Sonuç genellikle düşük çözünürlüklü wireframe'lerdir.

UI Tasarımı Süreci

Kaynaklara göre UI tasarımının iki ana aşaması vardır:

1. **Tasarım (Design):** İçsel olarak doğrulanmış fikirlere bağlı kalınır ve bu fikirler kullanıcılarla test edilir. Bu aşama fikirleri teste tabi tutmaktır.
2. **Doğrulama (Test / Validate, Prototype):** Tasarım fikirleri kullanıcılarla test edilir. UI tasarım süreci, ürünün işlevsel elementlerinin geliştirilmesinden önce gelir. Genellikle yinelemelidir; tasarım aşamasından sonra öğrenilenler fikir üretme (ideation) veya tasarım aşamasına geri dönebilir. UI tasarımı bitmiş arayüzün oluşturulmasıdır. Düzeni, renkleri, tipografiyi ve etkileşimi sezgisel bir şekilde görsel olarak iletmek için belirler. Sonuç, yüksek çözünürlüklü wireframe'ler (prototipler) ve bir stil rehberi olabilir.

UI/UX Tasarımında Iraksak Düşünme (Divergent Thinking)

Iraksak düşünme, UI/UX tasarım sürecinde yenilikçiliğin ve yaratıcılığın temel itici güçlerinden biridir. Bu, "tek bir doğru çözüme" ulaşmaya yardımcı olan yakınsak düşünmeden farklı olarak, çok çeşitli fikir ve fikir kombinasyonlarını keşfetmek için başlangıç problem durumundan farklı yönlere ilerlemeyi içerir. Iraksak düşünme, tasarımcıların geleneksel kalıplardan kopmalarını ve problem çözmeye yönelik yeni yaklaşımlar keşfetmelerini sağlar.

Yapay Zekâ (AI) araçları, UI/UX tasarım sürecinin çeşitli aşamalarına, özellikle araştırma ve fikir üretme gibi ıraksak düşünme aşamalarına giderek daha fazla entegre edilmektedir. Bu

AI araçları, fikir üretme, prototipleme ve iyileştirme için yeni olanaklar sunar. Kaynaklar, AI'nın ıraksak düşünmeyi desteklemedeki dört temel rolünü belirtir:

1. **Araştırma verilerini toplama ve sentezleme:** Kullanıcı araştırması ve rekabet analizi gibi faaliyetlerde yardımcı olur. ChatGPT gibi araçlar, rakip bulma, araştırma bulgularını özetleme ve kullanıcı persona'ları veya zihin haritaları gibi ön tasarım eserleri oluşturmada kullanılabilir.
2. **Yaratıcılığı başlatma:** Tasarımcıların geleneksel yaklaşımlardan uzaklaşarak yeni metodolojiler keşfetmelerine yardımcı olur. AI araçları, somut bir fikir olmadığında veya nereden başlanacağından emin olunmadığında beyin fırtınası ve fikir desteği için kullanılabilir.
3. **Tasarım alternatifleri oluşturma:** Düzen, renk seçimi, metin ve görsel içerik gibi belirli tasarım yönleri hakkında hızlı geri bildirim ve farklı seçenekler elde etmek için kullanılır. MidJourney ve DALL-E gibi araçlar görsel içerik için kullanılırken, ChatGPT metinsel içerik için kullanılabilir. Bu kullanım, tasarım sabitlemesini (design fixation) ele almakla ilişkilidir.
4. **Prototip keşfini kolaylaştırma / Prototip kesinliğini geribildirim için değiştirme:** Tasarım fikirlerini prototipler oluşturarak keşfetmede kullanılır. UIzard gibi araçlar metinden eksiksiz prototipler oluşturabilir. AI ayrıca mevcut prototipleri iyileştirmek ve daha fazla seçenek keşfetmek için kullanılabilir. AI'nın getirdiği artan kesinlik, özellikle diğer paydaşlardan doğru geribildirim almak için faydalıdır.

Tasarımcılar AI'yı bir yardımcı, bir asistan veya bir ortak yaratıcı olarak görürler. AI'nın yaratıcılığı tamamen devralmasını istemezler. Tasarımcılar için önemli değerler ve istekler şunlardır:

- **Yaratıcı kontrolü elde tutma**. AI'nın karar verici rollerini azaltmadan yaratıcılıklarını artırmasını isterler. AI'nın sadece genel fikirler değil, **anlamlı ve ayırt edilebilir** sonuçlar üretmesini dilerler. Marka, renk şemaları, endüstriye özgü gereksinimler gibi tasarım kısıtlamalarını belirleme ve yönetme yeteneği önemlidir.
- AI'nın getirdiği **verimlilik** değeri, daha yaratıcı görevlere zaman ayırmayı sağlar. Tekrarlayan görevlerin otomasyonu istenir.
- İşbirliği ve veri analizini destekleme. Mevcut veritabanlarıyla entegre olabilen ve gerçek zamanlı içgörüler sağlayabilen araçlar istenir. Artefakt yönetimi de önemli bir alandır.
- Metin tabanlı istemlerin (prompt) ötesine geçen ve **görsel düşünürlere uygun daha görsel etkileşimler**. AI araçlarının yetenekleri ve nasıl kullanılacakları konusunda net rehberlik istenir. İstem yazma zorlukları ve alternatif etkileşim mekanizmaları isteği belirtilmiştir.

AI kullanımına ilişkin bazı endişeler ve sınırlamalar da belirtilmiştir: Yaratıcı süreçleri bozma potansiyeli, beceri kaybı ve işten çıkarma endişeleri, AI çıktılarının güvenilirliği ve kalitesi. AI araçlarının spesifik UX ihtiyaçlarını tam olarak karşılamaması. Tasarımcıların kontrol hissini artırma ihtiyacı. Çok erken aşamada yüksek çözünürlüklü çıktılar üretmenin yaratıcılığı kısıtlayabileceği. Otomasyonun eleştirel düşünmeyi engelleyebileceği. AI

tarafından üretilen fikirlerin projenin özel bağlamına (marka, kullanıcı persona'ları) uymayabileceği. İlginç bir şekilde, ıraksak düşünme bağlamında katılımcılar arasında telif hakkı ve sahiplik endişeleri belirgin değildi, çünkü AI çıktısını doğrudan yeniden kullanmak yerine ilham almak için kullanıyorlardı.

Albertus Pradana'nın Portfolyosu

Albertus Pradana, Bilgi Mühendisliği mezunu bir UI/UX tasarımcısıdır. Kod ve yazılım geliştirmeye hakim olması, tasarımın sadece estetikle ilgili değil, aynı zamanda getirdiği değer, arkasındaki araştırma ve veri ile geliştirilebilirlik açısından pratikliğiyle de ilgili olduğunu anlamasına yardımcı olmuştur. Becerileri arasında kullanıcı araştırması, çok platformlu UI tasarımı, wireframe oluşturma, kullanılabilirlik testi ve metin yazarlığı (copywriting) bulunmaktadır. Portfolyosundaki projeler (imuni Mobil Uygulama, Pazel Cloud) çeşitli tasarım süreçlerini göstermektedir: Beyin fırtınası ve kümeleme (brainstorming & clustering), eylem öncelik matrisi (action priority matrix), kullanıcı akışı (user flow), düşük kesinlikli (low-fidelity) temsiller, kullanıcı görüşmeleri ve testleri (uzaktan moderatörlü kullanılabilirlik testi). Pazel Cloud projesinde bir Tasarım Sistemi (Renk ve Yazı Tipi) tanımlanmıştır. Albertus'un deneyimleri, yinelemeli tasarım sürecinin, geliştirici geri bildiriminin ve fikirleri sürekli sorgulamanın ürün kalitesi üzerindeki önemini vurgular.

UI Tasarım Prensipleri

Bu konu "Çeşitli Tasarım Kavramları/Prensipleri" altında daha önce ele alınmıştır. Nielsen'in kullanılabilirlik sezgisel yöntemleri (Gerçek Dünyaya Uygunluk, Doğrudan Manipülasyon, Algılanabilirlik, Doğal Eşleştirme) ve temel görsel tasarım prensipleri (Görsel Ağırlık, Renk, Yakınlık, Tekrar ve Örüntü Kırma) UI tasarımını yönlendiren ilkelerdir.

Bilgi Mimarisi (Information Architecture – IA)

Bilgi Mimarisi (IA), paylaşılan bilgi ortamlarının yapısal tasarımıdır. Bir ürünün nasıl hareket ettiğine ve fonksiyonların kullanıcılar için nasıl çalıştığına dair bir operasyonel harita sağlayan bir belgedir; tasarım yapısının bir taslağıdır. IA türleri şunlardır: Derin veya Düz/Yatay (sayfa sayısı ve bağlantı derinliği), Arama tabanlı, Zaman tabanlı, Kategori tabanlı, Kişi tabanlı. Örnekler arasında Wal-Mart (Derin), Facebook (Kişi/Arama), E-posta gelen kutusu (Zaman/Kategoriler), YouTube (Arama tabanlı) bulunur. Bilgi mimarisi, fikir üretme (Ideation) aşamasında kullanılan bir yöntemdir.

Wireframe

Wireframe, bir kullanıcı arayüzünün görsel temsilidir. Genellikle basit çizgi çizimleridir ve web sayfanızdaki öğelerin yerleşimini görselleştirmenize yardımcı olur. Bir wireframe, ürünün işlev ve yapısının taslağıdır; düşük kesinliklidir. UI veya UX tasarımcısı tarafından ekrandaki öğelerin hiyerarşisini tanımlamak için kullanılır. Bir wireframe, bir planlama belgesidir, bir "mavi baskı" gibidir. Genellikle renk içermez (gri tonlamalıdır) ve tıklanabilir

değildir. Wireframe oluşturma, bir arayüzü hızla taslak haline getirme, çeşitli arayüz sorunlarını bulma ve uygulama başlamadan kullanıcı geri bildirimine dayanarak arayüzü iyileştirme gibi avantajlara sahiptir. Dezavantajları arasında kod üretmemesi, her türlü sorunu bulmaması ve kullanıcıların arayüzle etkileşim biçimini etkileyebilmesi yer alır. Geliştirme sürecinin başlarında oluşturulur. Değiştirmesi kolaydır ve prototiplerden daha az zaman alıcıdır. Wireframe'ler tipik olarak ürün tasarımını test etmek veya doğrulamak için kullanılmaz. Tasarım aşamasının bir parçasıdırlar.

Veri Görselleştirme

Veri görselleştirme, soyut bilginin grafiksel gösterimidir. Bilgi tasarımıdır. Tasarımınızı bir hikaye anlatıcısı gibi kullanmak anlamına gelir.

Test Tasarımı

Bir test senaryosu (test case), bir test edicinin test edilen bir sistemin gereksinimleri karşılayıp karşılamadığını belirleyeceği bir dizi koşuldur.

Kullanılabilirlik Testi

Bu konu "Kullanıcı Araştırması ve Testi" altında daha önce ele alınmıştır. Kullanılabilirlik testi, tasarımın kullanıcılarla test edilmesinde kritiktir. Gerçek kullanıcılarla yapılmalı ve genellikle 5 kullanıcı bile sorunların çoğunu ortaya çıkarabilir. Kullanılabilirlik testinin doğrulanmış bir test planı yoktur. Tasarımcı, kullanıcıları gözlemleyerek ve geri bildirime göre tasarımda yinelemeler yaparak ilerler. Kullanılabilirlik testi, son kullanıcı memnuniyetini artırmaya yardımcı olur.

Prototip Oluşturma Modelleri

Bir prototip, bir ürün veya programın başlangıç örneğidir ve sonraki tasarımlar için temel oluşturur. Değişken bir nesne veya "sınır nesnesi"dir. Prototipleme, fikir üretme (ideation), doğrulama (validation) ve UI tasarımının test aşamasında kullanılır. Prototip, wireframe'den daha yüksek kesinliklidir ve genellikle son ürüne daha yakındır. Wireframe tıklanabilir değilken, prototip tıklanabilir olabilir. Wireframe'lerden genellikle daha fazla zaman alıcı ve daha maliyetlidir. Tipik artefakt oluşturma sırası şöyledir: eskizler -> wireframe'ler -> mockup'lar -> prototipler. Kağıt prototipleme, düşük kesinlikli modellerin kullanıldığı bir prototipleme yöntemidir. Mockup, ürünün görsel bir temsilidir, genellikle prototiplerden önce gelir. AI, prototipleme sürecinde (oluşturma ve iyileştirme) giderek daha fazla kullanılmaktadır. AI'nın yüksek kesinlikli prototipler oluşturma yeteneği, düşük kesinlikli/yüksek kesinlikli prototipleme ayrımını bulanıklaştırmaktadır. Prototipleme araçlarına örnek olarak InVision, Justinmind, Flinto, Fluid, Balsamiq ve Adobe XD verilebilir. Wireframe'ler ve prototipler, tasarım aşamasının bir parçasıdır.

UI Yazılım Sürecinde

UI tasarımı, yazılım geliştirme yaşam döngüsünün (SDLC) bir parçasıdır ve genellikle Tasarım aşamasında yer alır. Bir ürünün fonksiyonel elementlerinin geliştirilmesinden önce gerçekleşir. Şelale modelinde UI tasarımının tek başına yapılması risklidir çünkü kullanıcılar geç dahil edilir ve hatalar maliyetli değişikliklere yol açar. Yinelemeli tasarım, sorunları daha erken yakalamaya yardımcı olur.

Zihinsel Model (Mental Model)

Zihinsel model, bir kişinin etkileşimde bulunduğu ürün hakkında zihninde sahip olduğu algı veya temsildir. Genellikle inançlara ve varsayımlara dayanır ve öğrenme ve deneyime dayanarak bir şeyin nasıl çalışacağını *düşündüğünüz* şekildir. Kavramsal model, bir ürünün nasıl çalışmak üzere tasarlandığının bir açıklamasıdır. Sistem modeli ise bir şeyin *gerçekte* nasıl çalıştığıdır.

Sistem Modelinin Kullanıcı Modelinden Farkı

Sistem modeli, bir şeyin nasıl çalıştığıdır. Zihinsel model ise kullanıcının bir şeyin nasıl çalıştığına dair zihnindeki temsilidir. Ürünlerin başarısız olmasının en önemli nedeni, tasarımcının zihinsel modeli (genellikle sistem modeline yakın) ile son kullanıcının zihinsel modeli arasındaki geniş boşluktur. Tasarımcının görevi bu boşluğu doldurmaktır.

Kullanılabilirliğin Prensipleri

Bu konu “Çeşitli Tasarım Kavramları/Prensipleri” altında daha önce ele alınmıştır. Prensip olarak şunları içerir: Öngörülebilirlik, Sentezlenebilirlik, Tutarlılık, Tanıdıklık, Genellenebilirlik.

Sağlamlık (Robustness) Prensipleri

Kaynaklarda bahsedilen ilgili prensipler arasında şunlar yer alır: Gözlemlenebilirlik, Kurtarılabilirlik, Tepkisellik, Görev Taşıma.

Esneklik (Flexibility) Prensipleri

Kaynaklarda bahsedilen ilgili prensipler arasında şunlar yer alır: Diyalog İnisiyatifi, Çoklu İş Parçacığı, Görev Taşıma, Değiştirilebilirlik, Özelleştirilebilirlik.

Öğrenilebilirlik (Learnability) Prensipleri

Bu konu “Çeşitli Tasarım Kavramları/Prensipleri” altında daha önce ele alınmıştır. Prensip olarak şunları içerir: Öngörülebilirlik, Sentezlenebilirlik, Tutarlılık, Tanıdıklık.

WYSIWYG (What You See Is What You Get)

WYSIWYG, “What You See Is What You Get” (Ne Görüyorsan Onu Alırsın) anlamına gelir. Bir WYSIWYG düzenleyici veya programı, bir geliştiricinin veya kullanıcının son sonucun neye benzeyeceğini görmesini sağlayan bir programdır. İlk gerçek WYSIWYG düzenleyicisi Bravo idi. Microsoft Office SharePoint Designer gibi araçlar WYSIWYG HTML düzenleyicileridir.

Yapay Zeka ve UI/UX Tasarımı

Bu konu “UI/UX Tasarımında Iraksak Düşünme (Divergent Thinking)” altında daha önce detaylı olarak ele alınmıştır. Özetle, AI, UI/UX tasarımında, özellikle ıraksak düşünme aşamalarında (araştırma, fikir üretme, prototipleme) giderek daha önemli bir yardımcı rolü oynamaktadır. AI araçları, verimlilik sağlayarak ve yeni olasılıklar sunarak yaratıcılığı artırabilir. Tasarımcılar AI’yı bir asistan veya ortak yaratıcı olarak görseler de yaratıcı kontrolü ellerinde tutmakta ısrarlıdırlar ve AI’dan daha anlamlı, bağlama duyarlı ve görsel etkileşimli çıktılar beklerler. AI, geleneksel düşük kesinlikli ve yüksek kesinlikli prototipleme ayrımını da bulanıklaştırma potansiyeline sahiptir. AI’nın araştırma verilerini toplama ve sentezleme, yaratıcı süreci başlatma, tasarım alternatifleri üretme ve prototip kesinliğini ayarlama gibi belirli rollerde faydalı olduğu belirtilmiştir.