



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Dijital Yayıncılık Teknolojileri							
Ders Kodu		GİT312		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu derste öğrencilere dijital yayın teknolojilerinin özelliklerini ve bu alandaki gelişmeleri analiz etme yetkinliğini kazandırmak amaçlanmaktadır.							
Özet İçeriğı		Dijital yayıncılık, basım ve fotoğraf uygulamaları, basın-yayın, web tasarımı, doküman oluşturma, pazarlama, reklamcılık ve grafik tasarım konularını da içine alarak yayıncılığın dijital ortamda nasıl uygulandığının aktarıldığı derstir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Dr. Öğr. Üyesi Taner KIZILHAN						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	1. Bergsland, D. (2002). Introduction to Digital Publishing. Delmar Cengage Learning.
2	2. Lake, S. E. L. & Bean, K. (2008). Digital Desktop Publishing. Thomson South-Western

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Dersin içeriğı hakkında bilgilendirme, yazılı-görsel kaynakların tanıtılması
2	Teorik	Dijital Yayıncılıkta Temel Kavramlar, Kullanılan Yazılım, Donanım ve Özellikleri
3	Teorik	Dizayn: Rengin Etkin Kullanımı, Fontlar, Clip Art
4	Uygulama	Resim Kaynakları (Tarayıcı, dijital kameralar, internet, vb.), Piksel Kavramı, Farklı Resim Formatlarını ve Birbiri Arası Dosya Dönüştürme
5	Uygulama	Resim Kalitesi, Resim Düzenleme (Temel fonksiyonlar, görüntü düzeltmeler)
6	Uygulama	Resim Düzenleme, Renk Modelleri
7	Uygulama	Doküman Oluşturma (E-Kitap, E-Dergi, Logolar, el ilanı, Broşür, kartvizit, kutlama kartı, bilgi formu)
8	Ara Sınav (Vize)	Vize
9	Uygulama	Farklı Doküman Formatlarından veya veritabanlarından Bilgi Alma-Verme, Birleştirme (Yazı, Resim, Tablo vb.)
10	Uygulama	Doküman Çıktılarının Alınması
11	Uygulama	İnternet Üzerinden Dijital Yayıncılık I
12	Uygulama	İnternet Üzerinden Dijital Yayıncılık II
13	Teorik	Dijital Yayıncılık ve Pazarlama
14	Teorik	Dijital Yayıncılık ve Reklam
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	5	0	3	15
Uygulamalı Ders	10	0	3	30
Atöyle Çalışması	15	1	3	60
Ara Sınav	1	9	1	10



Dönem Sonu Sınavı	1	9	1	10
Toplam İş Yüğü (Saat)				125
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Dijital yayıncılık teknolojileri ve ilgili kavramları analiz etmek
2	Bir dijital yayının nerelerde nasıl kullanılacağına farkında olabilmek
3	Farklı fotoğraf işleme ve dijital doküman oluşturma yazılımlarını seçebilmek
4	Dijital yayıncılığın pazarlama ve reklamcılık konularında önemini açıklayabilmek
5	Dijital yayıncılık teknolojileri ve ilgili kavramları araştırmak

Program Çıktıları (Görsel İletişim Tasarımı Programı)

1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulamaya becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilmek
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmaları gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilmek
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtabileceği anlamları sorgulayabilmek
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilmek
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilmek, gerçekleştireceği projelere aktarabilmek ve doğru hedef kitleyi belirleyebilmek
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilmek
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilmek
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilmek
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilmek

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	4	5	5	4	5
PÇ2	5	5	5	5	5
PÇ3	4	4	4	4	4
PÇ4	5	5	5	5	5
PÇ5	4	5	5	4	5
PÇ6	4	4	4	4	4
PÇ7	3	4	4	3	4
PÇ8	4	5	5	4	5
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10	4	4	4	4	4
PÇ11	4	5	5	4	4
PÇ12	5	4	4	5	4
PÇ13	4	5	5	4	4
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	4	5	5	5

