



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Dijital Medya I							
Ders Kodu		İLT121		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yükü	100 (Saat)	Teori	1	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Öğrencilerin dijital medya alanında bilgi ve tecrübe sahibi olmaları amaçlanmaktadır. Bu nedenle, bir düşünce ve kavramın görselleştirilme yeteneğine ulaşma, örnekleri yorumlama, analiz etme ve tartışma becerisi birincil hedeftir.							
Özet İçeriği		Bilgisayar tabanlı görsel teknolojiler üzerine giriş dersi. Görsel sanatta ve tasarımda kullanılan yazılım ve donanımla ilgili teknik bilgiye ulaşılması.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Doç. Dr. Menderes AKDAĞ, Öğr. Gör. Emre DİNÇER, Dr. Öğr. Üyesi Taner KIZILHAN, Sinan BALCI						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	30
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Outliers, Malcolm Gladwell, MediaCat Yayınları
2	Ve Steve Jobs Apple'ı Yarattı, Michael Moritz, Türkiye İş Bankası Yay
3	The Social Network – Film

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Uygulama	“Coder, Maker ve Hacker”, “Endüstri 4.0”, “Deneyim” kavramları üzerinden Dijital Medyaya Giriş - Mac ve Pc bilgisayarları arasındaki farklar ve kullanım şekilleri, Yazılım ve Donanımsal temel bilgiler
2	Uygulama	- Microsoft Office Word programına giriş. Ara yüz, palet ve menülerin tanıtımı. - Yazım formatlarını tanıma: Dilekçe - Yazım formatlarını tanıma: Akademik Yazım Kuralları - Yazım formatlarını tanıma: Sütunlu kullanımlar
3	Uygulama	Akademik bir yazı oluşturulurken: - dipnot, kaynakça, header, footer, sayfa numarası kullanımı - kaynakça düzenleme Bulut Teknolojisine Giriş: Google Drive ve Bileşenleri
4	Uygulama	Microsoft Office Excel programına giriş. Ara yüz, palet ve menülerin tanıtımı. Bütçe Oluşturma Projesi
5	Uygulama	- Microsoft Office Power Point ile Sunum hazırlama - Power Point ve PDF Sunu Çalışması
6	Uygulama	Prezi ile gelişmiş sunum araç ve teknikleri I – Proje Oluşturma Vize sınavı hakkında bilgilendirme
7	Uygulama	Prezi ile gelişmiş sunum araç ve teknikleri II – Proje Kurgulama Vize sınavı için tekrar
8	Ara Sınav (Vize)	Vize
9	Uygulama	İnternet, Erişilebilirlik, Arayüz, Masaüstü, Etkileşim, Sosyal Ağ kavramlarına teorik bir bakış ve sorgulama // YARIŞMALAR için FİKİR Süreci
10	Uygulama	Gelişmiş Hazır İçeriklerin Kullanımı: - Sopsy Programı ile E-Ticaret Çerçevesini Tanımak - Autodesk Home Styler Programı ile Web Tabanlı Tasarımları Tanımak Stok imaj ve video, infografikler, mobil uygulama arayüzleri



11	Uygulama	Sosyal Ağ: Facebook'un Hikayesi ve TED konuşmaları örnekleri
12	Uygulama	Yeni Medya İçerik ve İtibar Yönetim ve Stratejileri Üzerine: Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, LinkedIn
13	Uygulama	Kişisel Web Sitesi Oluşturmak I: Wix ile Proje Oluşturma
14	Uygulama	Kişisel Web Sitesi Oluşturmak II: Wix ile Proje Kurgulama
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	5	0	4	20
Uygulamalı Ders	10	0	4	40
Bireysel Çalışma	5	0	2	10
Ara Sınav	1	15	0	15
Dönem Sonu Sınavı	1	15	0	15
Toplam İş Yükü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Dijital medyanın temel kavramlarını anlamak
2	Başlangıç seviyesinde sayısal medya okur yazarlığı edinimi
3	Başlangıç seviyesinde ofis programlarını kullanma becerisi
4	Başlangıç seviyesinde dijital sunum becerilerinin kazanılması
5	Başlangıç seviyesinde web ve sosyal medya kavramlarının tanınması

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 dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmalrı gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
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 sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
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 çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	4	4	3	3	4
PÇ2	4	4	3	3	3
PÇ3	1	1	3	3	1
PÇ4	4	4	4	4	4
PÇ5	4	4	4	4	4
PÇ6	1	1	1	1	1
PÇ7	1	1	1	1	1



PÇ8	2	2	2	4	3
PÇ9	1	4	1	3	1
PÇ10	2	2	2	4	2
PÇ11	4	3	3	4	4
PÇ12	1	1	1	1	1
PÇ13	1	1	1	1	1
PÇ14	4	4	4	4	4
PÇ15	4	4	4	4	4

