



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Yeni Medya							
Ders Kodu		GİT427		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	121 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Yeni medya türlerinin tartışılması, öğrencilere bu medya türlerini sağlıklı bir biçimde kullanmaları için gerekli dijital yeterliklerinin kazandırılması.							
Özet İçeriğı		Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan yeni medya türleri, bir yandan kendi içeriklerini ve tarzlarını oluşturlarken diğer yandan tümleşik bir medya olanağını da gündeme getirmektedirler. Türkiye’de bu yönde sayısal teknolojiler değerlendirilerek ne yönde gelişme göstereceklerini tartışılacak, dijital medyaya ilişkin kavramlar hakkında detaylı bir inceleme gerçekleştirilecektir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Örnek Olay							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Yeni Medya Pratikler-Olanaklar, Emel Baştürk Akça
2	Ribble M. (2011). Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know (2nd Edition). ISTE, Arlington, USA
3	Mossberger, K. & Tolbert, C. J. & McNeal R.S. (2007). Digital citizenship: the internet, society, and participation. Cambridge: MIT Press

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Yeni Medya Kavramı
2	Teorik	Geleneksel Medya ve Yeni Medyanın Farklılıkları
3	Teorik	Yeni Medyanın Özellikleri ve Sınıflandırılması
4	Teorik	Yeni Kuşak Bilgisayarlar
5	Teorik	Web Teknolojileri ve Sosyal Ağlar
6	Teorik	Mobil İletişim Araçları
7	Teorik	Giyilebilir Teknolojiler ve Sayısal Oyunlar
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	Sanal/Siber Ortamlar
10	Teorik	Sayısal Yurttaşlık
11	Teorik	Yeni Medyada Kimlik Yönetimi
12	Teorik	Yeni Medyada Gözetim ve Güvenlik
13	Teorik	Yeni Medya Etiğı
14	Teorik	Yeni Medya Konusundaki Güncel Gelişme ve Eğilimler
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem Sonu Sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	2	12	2	28
Uygulamalı Ders	1	10	1	11
Ödev	5	5	1	30
Ara Sınav	1	25	1	26



Dönem Sonu Sınavı	1	25	1	26
Toplam İş Yüğü (Saat)				121
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Yeni medyanın ayırt edici özelliklerini açıklayabilme
2	Geleneksel medya ile yeni medya arasındaki farklılıkları belirtebilme
3	Yeni medya içinde bilgisayarın rolünü açıklayabilme
4	Yaygın kullanılan yeni medya uygulamalarının iletişime katkılarını tartışabilme
5	Farklı yeni medya araçlarında çoklu kimlik yönetimini gerçekleştirebilme
6	Sayısal yurttaşlık ve yeni medya okuryazarlığını ilişkilendirebilme
7	Yeni medyayı güvenli, etik ve sorumlu biçimde kullanabilme
8	Yeni medya konusundaki güncel gelişme ve eğilimleri değerlendirebilme

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 kullanılmaları 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	ÖÇ6	ÖÇ7	ÖÇ8
PÇ1	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ2	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ3	4	4	5	5	4	4	5	5
PÇ4	3	3	4	4	3	3	4	4
PÇ5	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ6	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ7	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ8	3	3	4	4	3	3	4	4
PÇ9	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ10	4	4	3	3	4	4	3	3
PÇ11	3	3	4	4	3	3	4	4
PÇ12	5	5	3	3	5	5	3	3
PÇ13	4	4	3	3	4	4	3	3
PÇ14	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ15	4	4	4	4	4	4	4	4

