



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Çoklu Ortam Tasarımı ve Üretimi							
Ders Kodu		BÖTE302		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	126 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Çoklu medya kullanarak eğitim materyali ve ortamı tasarlamasını öğrenmek. Genel tasarım ilkelerini ve yöntemlerini öğrenmek, çoklu ortam tasarımı ilke ve yöntemleriyle öğrenme ortamı tasarlamak.							
Özet İçeriğı		PC ortamında kullanılan yazarlık sistemlerinin tanıtılması, ders yazılımı hazırlama aşamaları ve yazılımlara göre planlanması, ekran tasarımı ilkeleri, kullanılacak resim, ses, film vb. malzemelerin düzenlenmesi için kullanılan yazılımlar, yazılımda canlandırma ve hareketlerin kullanılması, yazılımlara resim, film, animasyon vb. bileşenlerin eklenmesi, ses ve gerçek zamanlı filmlerin eklenmesi, kullanıcı etkileşimi, geri bildirim teknikleri, çoklu ortam yazılımlarında kullanıcı dolaşımı (navigasyon) , ekran tasarımı ve düzenlemesi, çoklu ortam yazılımlarının paketlenmesi, yayınlanması, çoklu ortam uygulamaları hazırlanması, çoklu ortam uygulamalarının değerlendirilmesi.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Dursun, Ö. Ö. ve Odabaşı H. F. (2017). Çoklu Ortam Tasarımı (3. Baskı). Ankara: Pegem Akademik Yayıncılık.
---	--

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Çoklu ortamda temel kavramlar, çoklu ortamın tanımı
2	Teorik	Analog ortamlardan sayısal ortamlar dönüşüm, dönüşüm ilkeleri
3	Teorik	Analog ortamlardan sayısal ortamlar dönüşüm, dönüşüm ilkeleri
4	Uygulama	Çoklu ortam üretimi, çoklu ortam ürünleri, çoklu ortam ürünlerinin özellikleri
5	Uygulama	Çoklu ortam modelleme, çoklu ortam tasarımında kullanılan modeller
6	Uygulama	Çoklu ortam modelleme, çoklu ortam tasarımında kullanılan modeller
7	Teorik	Çoklu ortam tasarımı için kullanılan modellerin özellikleri, yapılacak tasarıma göre uygun modeli seçme
8	Ara Sınav (Vize)	Ara sınav
9	Teorik	Çoklu ortam tasarım ilkeleri, çoklu ortamda nesnelerin yerleştirilmesi
10	Teorik	Çoklu ortam ve motivasyon, motivasyon öğelerinin çoklu ortama entegre edilmesi
11	Uygulama	Çoklu ortama müzik, ses, yazı, resim, animasyon video simulasyon ve etkileşim ekleme, örnek bir çoklu ortam tasarımı yapma
12	Uygulama	Çoklu ortamda oluşturulan ürünlerin değerlendirilmesi, örnek çoklu ortam tasarımlarının değerlendirilmesi, değerlendirme ilkeleri
13	Uygulama	Çoklu ortamda geliştirilen ürünlerin paketlenmesi
14	Uygulama	Dersin genel değerlendirilmesinin yapılması, öğrenci ödevlerinin sunulması
15	Uygulama	Dersin genel değerlendirilmesinin yapılması, öğrenci ödevlerinin sunulması
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Yarıyıl 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	14	2	2	56
Uygulamalı Ders	14	0	2	28
Laboratuvar	14	0	2	28
Ara Sınav	1	5	2	7



Dönem Sonu Sınavı	1	5	2	7
Toplam İş Yüğü (Saat)				126
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Çoklu ortam tasarım ilkelerini öğrenebilir.
2	Çoklu ortam tasarım ilkelerini kullanarak eğitim ortamı yada materyali hazırlayabilir.
3	Çoklu ortam ilkelerini kullanarak eğitim yazılımı tasarlayabilir.
4	Çoklu ortam tasarım modellerini açıklayabilir.
5	Bir çoklu ortam tasarım modeli seçerek çoklu ortam tasarlayabilir.
6	Çoklu ortamda motivasyon bileşenlerini kullanabilir.
7	Motivasyon öğelerini çoklu ortama entegre edebilir.
8	Eğitim yazılımını yada ortamını değerlendirecek ilkeleri tanımlayabilir.

Program Çıktıları (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı)

1	Eğitim teknolojileri ile ilgili kavramları doğru ve yerinde kullanabilme.
2	Öğrenenlerin farklı gereksinimlerini karşılayacak teknoloji destekli öğrenme ortamları tasarlayarak kullanabilme.
3	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak bilgiye ulaşma, veri toplama, analiz etme ve değerlendirebilme.
4	Etkili öğretme-öğrenme materyalleri hazırlayabilme.
5	Özel gereksinimli ve özel eğitime gereksinim duyan öğrencileri dikkate alan uygulamalar yapabilme.
6	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak, öğrenmeleri ölçme ve değerlendirebilme.
7	Bilişim teknolojilerinin kullanımında etik ve yasal kuralları uygulayabilme.
8	Yeni teknolojilerin toplumdaki etkilerini bilme ve bu teknolojilere uyum sağlayabilme.
9	Toplum sorunlarına yönelik projelere ve sosyal etkinliklere katılma konusunda istekli olabilme.
10	Öğrenmeyi öğrenme, öz-düzenleme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme becerilerine sahip olma ve alanıyla ilgili çalışmaları bağımsız olarak yürütebilme.
11	Öğretmenlik mesleği ve eğitim teknolojisi ile ilgili uygulamalarda öngörülemez karmaşık durumlarla karşılaştığında sorumluluk alma ve çözüm üretebilme.

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
PÇ2	2	2	2	2	2	2	2	2
PÇ3	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ4	3	3	3	3	3	3	3	3
PÇ5	3	3	3	3	3	3	3	3
PÇ8	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ10	5	5	5	5	5	5	5	5

