

MULTİMEDYA I
Ders İzence Formu

Diploma Programı Görsel İletişim Tasarımı Bölümü				Kodu: GRT 352				
				Dersin Adı: MULTİMEDYA I				
Yarıyıl	Teorik Kredisi	Uygulama Kredisi	Laboratuvar Kredisi	Toplam Saat	Kredisi	AKTS	Dersin Anlatıldığı Dil	Dersin Türü
5	3	0	0	3	3	4	Türkçe	Zorunlu
Derse Kabul Koşulları:								
Devam Zorunluluğu		Teorik			Uygulama		Laboratuvar	
		70			70		0	
Dersi Veren		ÖĞR. GÖR. OSMAN DİNÇ						
Dersin İçeriği		Metin, görüntü, hareketli görüntü, ses ve canlandırmaların çeşitli iletişim ortamlarında kullanılması. Yaratıcı tasarımlar ve uygulamalar.						
Dersin Öğrenme Çıktıları		Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler; <ul style="list-style-type: none">Belli bir zamanda dijital medyada tasarım problemi çözme becerilerini geliştirebilecektir.Bir Multimedia Tasarımcınının temel ihtiyaçlarını ve ihtiyaçları eğitimlerinde ve üniversiteden sonra nasıl kullanacaklarını analiz edebilecektir.Yaratıcı düşünce ve fikirleri uygulamaya nasıl aktarılacağı üstünde karar verebilecektir.Bir projenin fikirden son icraya kadar olan süreci tasarlayabilecektir.Hareketli ve etkileşimli medya nın önemi ve temel animasyon ve etkileşim tekniklerinin nasıl kullanılacağı konusunu değerlendirecektir						
Dersin İşleniş Yöntemi		Anlatım, Alıştırma ve Uygulama						

Dersin Düzeyi	Lisans
İletişim	info@osmandinc.com
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ebru Özbakır
Dersin Amacı	Bu dersin amacı öğrencileri mevcut endüstri şartlarına uygun multimedya tasarımı projelerini kavramsallaştırmak, prototip geliştirmek ve üretmek için ihtiyaç duyacakları bilgilerle donatmaktır. Ders boyunca öğrenciler HTML5, CSS3, Javascript, Processing ve Flash Actionscript konularına giriş yapacaklardır. Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kapsamlı olarak ele alınacaktır.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI / TEORİ
1	Öğrenciler bu ders ile Markup Dillerine ait tarih ve ders esnasında kullanacak araçlar hakkında bilgi alacaklar.
2	Adobe Photoshop Derinlemesine Adobe Illustrator ve Web Web için görsellerin Hazırlanması
3	Tasarım ve İletişim Modelleri Dreamweaver ve çeşitli Markup Dili Derleme programları HTML5 ve Cascading Style Sheetler
4	HTML5 ve Cascading Style Sheetler Zengin Medyanın Kullanımı (Ses ve Video)
5	Zengin Medya Yaratımı
6	Adobe Creative Suite'in Web Animasyonları Yaratmak için Kullanımı CSS3 Animasyonları
7	1. Ara Sınav
8	Javascript, Document Object Model, JQuery ve endüstri standardı diğer kütüphaneler
9	Processing, Adobe Flash ve Action Script
10	Derinlemesine Javascript, Web Sunucu Uygulama Geliştirme ve İçerik Yönetimi Yazılımları
11	Derinlemesine Javascript
12	2. Ara sınav
13	Alternatif/Fiziksel Kullanıcı Etkileşimi Fiziksel Etkileşim, Processing ve Sensörler
14	Final Sunumu ve Projesi için Hazırlık

Kaynaklar	1. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım (Tevfik Fikret Uçar) 2. İletişim ve Grafik Tasarım (Emre Becer)
------------------	---

	3. Semboller ve Yorumları (Necmettin Ersoy)
Ders Materyali (Yardımcı ekipman, maket vs)	guaj boya, fırça, taslak defteri, k. kalem, silgi, gönye, cetvel, pergel, mürekkep, keçe kalem.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	Sayı	Katkı Payı (%)
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0
Raporlar	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0
Seminer / Workshop	0	0
Derse Özgü Staj	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final	1	60
Ödevler	0	0
Sunum / Jüri	0	0
Arasınavlar	2	40
Proje	0	0
Laboratuvar	0	0
Diğer		
Toplam	3	100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	40
YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	60
Toplam		100
Derslerin sürekli iyileştirilmesi bağlamında (anket, mülakat, vb.) ön görülen ölçme ve değerlendirme araçları nelerdir ve hangi amaca yönelik uygulanmaktadır? Tanımlayınız (hedef ve amaç belirleme/ders içeriği/öğrenim ihtiyaçları/öğrenim ortamının düzenlenmesi/konuların sıralanışı ve bağıntısı/ materyal ve yöntemler/ölçme planlamasının değerlendirilmesi)	<p>Kriter-referanslı (mutlak) değerlendirme, Ortak standart bir ölçüt alınarak ya da belirli derecede bir performans kriteri alınarak değerlendirme yapılır. Öğrencinin belirlenmiş bir standarta ulaşip ulaşmadığına bakılarak veya öğrenmenin kriterlerinin neresinde olduğuna göre karar verilir. Sonuç bağıl (curve) not sistemine uyarlanır.</p> <p>Dersin iyileştirilmesi ve güncellenmesi için öğrencilerden anket ve mülakat yoluyla geri besleme alınmakta ve güncellemeler yapılmaktadır.</p>	

DERS KATEGORİSİ

ISCED GENEL ALAN KODU	GENEL ALANLAR	ISCED TEMEL ALAN KODU	EĞİTİM VE ÖĞRETİM TEMEL ALANLARI	
1	Eğitim	14	Öğretmen Yetiştirme ve Eğitim Bilimleri	0
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	21	Sanat	80
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	22	Beşeri Bilimler	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	31	Sosyal ve Davranış Bilimleri	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	32	Gazetecilik ve Enformasyon	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	38	Hukuk	0
4	Bilim	42	Yaşam Bilimleri	0
4	Bilim	44	Doğa Bilimleri	0
4	Bilim	46	Matematik ve İstatistik	0
4	Bilim	48	Bilgisayar	20
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	52	Mühendislik	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	54	Üretim ve İşleme	0

5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	58	Mimarlık ve Yapı	0
6	Tarım	62	Tarım, Ormancılık, Hayvancılık ve Su Ürünleri	0
6	Tarım	64	Veterinerlik	0
7	Sağlık ve Refah	72	Sağlık	0
7	Sağlık ve Refah	76	Sosyal Hizmetler	0
8	Hizmet	81	Kişisel Hizmetler	0
8	Hizmet	84	Ulaştırma Hizmetleri	0
8	Hizmet	85	Çevre Koruma	0
8	Hizmet	86	Güvenlik Hizmetleri	0

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

No	Program Yeterlilikleri	1	2	3	4	5
1	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel kavramları kavramak.					X
2	Tasarım ve sanat dilini kullanarak görsel iletişim sorunları için alternatif çözümler yaratabilmek.					X
3	Grafik tasarım ürünlerinde ve grafik sanatlarda kullanılan malzeme bilgisine sahip olmak.			X		
4	Tasarımlarda kullanacak özgün fotoğraf, görüntü ve uygun tipografiyi oluşturabilmek.	X				
5	Yazılı ve sözlü iletişim kurabilmek.	X				
6	Taslakları uygulayabileceği teknik yetkinliğe kavuşmak, tasarım için gerekli bilgisayar programlarını kullanabilmek.	X				
7	Titiz ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazanmak.					X
8	Duygu ve düşüncelerini baskiresim, fotoğraf vb. yöntemlerle estetik düzeyde anlatabilmek.		X			
9	Etik değerlere bağlı kalmak. Sosyal adaleti, kalite kültürünü ve kültürel değerleri korumak.			X		
10	Yaşam boyu öğrenme isteği taşımak ve buna zaman ayırmak.				X	
11	Farklı kişi ve guruplarla uyumlu çalışabilmek.		X			
12	Ülke sorunlarına karşı duyarlı olmak.		X			
13	Çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olmak.					X

Katkı Derecesi: 1 düşük, 5 yüksek.

Dersin Öğrenme Çıktılarının Program Yeterliliklerine Katkısı	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel bilgileri kavrama, uygulama yapma, farklılıklar yaratma.
---	--

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

ETKİNLİKLER	Sayı	Süre (Saat)	İş Yüğü
Ders Süresi	14	3	42
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final (Hazırlık Süresi Dahil)	1	8	8
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0	0
Raporlar	0	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0	0
Seminer / Workshop	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma Süresi	10	1	10
Ödevler	0	0	0
Sunum /Jüri	0	0	0
Arasınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	2	20	40
Proje	0	0	0
Laboratuvar	0	0	0
Derse Özgü Staj	0	0	0
Toplam İş Yüğü			100
Toplam İş Yüğü / 25			4
Dersin AKTS Kredisi			4

Onaylayan
Prof. Dr. Melih Boydak
Dekan

Diploma Programının Başkanı
Prof. Hasip Pektaş
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Başkanı