

DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Dijital Tasarım Konseptleri	YMED 105	1	Teori 2	Pratik 2	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
	EVET	-	-	-	-	-
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
	-		EVET		-	

Dersin Öğretim Dili	TÜRKÇE
---------------------	--------

Dersin Eğitmeni	Yrd. Doç. Dr. Çağdaş Ögüç	E-mail: cagdas.oguc@arucad.edu.tr Ofis: 1062		
Dersin Amacı	Medya alanında kullanılan araçları tanınması ve dijital platformda dijital içerik oluşturmak için en iyi ortamı seçmeyi öğretmeyi amaçlamaktadır.			
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirme:	
	Dijital tasarımın temel kavramlarını, görsel tasarım ilkelerini ve kullanılan yazılımları tanımlar.	Klasik Anlatım Yöntemi	Vize Projesi	
	Dijital platformlarda kullanılan görsellerin özelliklerini analiz ederek, uygun içerik oluşturma süreçlerini açıklar.	Uygulamalı Çalışmalar	Vize Projesi	

Dersin İçeriği	Adobe Photoshop ve diğer grafik tasarım yazılımlarını kullanarak temel görsel içerikler üretir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize + Final Projesi
	Dijital içerik üretiminde kullanılan tasarım tekniklerini ve görsel estetik unsurlarını değerlendirerek, farklı platformlar için uygun stratejiler belirler.	Vaka Analizi ve Eleştirel Değerlendirme	Vize + Final Projesi
	Dijital içeriklerin hedef kitle üzerindeki etkisini analiz eder ve içerik stratejileri geliştirir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize + Final Projesi
	Görsel tasarım ilkelerini kullanarak, sosyal medya ve diğer dijital platformlar için özgün ve yaratıcı dijital projeler oluşturur.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize + Final Projesi
	Ders, dijital platformlarda hikaye anlatımına giriş yaparak, öğrencilerin dijital içerik üretiminde temel kavramları öğrenmelerini sağlar. Bu kapsamda, ilgili yazılımları kullanarak temel görseller oluşturma ve Photoshop programına giriş konularına odaklanılır. Ayrıca, öğrenciler çevrimdışı ve çevrimiçi materyal yayınlama süreçlerini öğrenirken, web için bilgisayar grafiklerinin temel prensiplerini kavrarlar. Yeni medyada hikaye anlatma sanatını keşfederek, dijital ortamda etkili anlatım teknikleri geliştirmeleri hedeflenir.		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Tanışma, Kurs tanıtımı / Müfredat ve Tasarımın Temel Öğeleri Giriş	T/P	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)

2	Tasarımın 7 Temel İlkesi, Teorik ve Pratik Çalışmaları Proje 1: Tasarımın Temel İlkeleri	T/P	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
3	Photoshop Programına Giriş. Kalemin kullanılması Proje 2: Photoshop Çalışması	P	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
4	Temel Tasarım ilkelerinin kullanılması ve proje içeriği değerlendirme / Proje 3: Dekupe Projesi	P	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
5	Sosyal medya için dijital içerik oluşturmak için bilgisayar grafiklerinin temelleri. PROJE 4: Sosyal Medya İçin Kampanya Oluşturma	P	Lewis, M. (2019). Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed., reprinted 2022). 3dtotal Publishing. (Kütüphane Sıra No: TR267.5 .A3 2019 (1).)
6	Farklı Platformlar için Tasarım Teknikleri	P	Lewis, M. (2019). Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed., reprinted 2022). 3dtotal Publishing. (Kütüphane Sıra No: TR267.5 .A3 2019 (1).)
7	Vize Sınavları / Afiş Tasarımı için Film	P	Lewis, M. (2019). Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed., reprinted 2022). 3dtotal Publishing. (Kütüphane Sıra No: TR267.5 .A3 2019 (1).)
8	Film İzleme, Analiz ve Proje 5: Film Afişi Projesi	T	Film Videosu ve Ders Notlarıyla Eleştirel Analiz
9	İnfografik Nedir? Ne İşe yarar?	T	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
10	Final Projesi Ön Hazırlık / Teorik ve Pratik Çalışmalar	T	Lewis, M. (2019). Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed., reprinted 2022). 3dtotal Publishing. (Kütüphane Sıra No: TR267.5 .A3 2019 (1).)
11	İçerik Üretimi ve bilginin nitelikli bir şekilde özetlenmesi	T	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and

			compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
12	Final Projesi üzerinde çalışma Final Projesi: Infografik	T	Adobe Photoshop ile pratik
13	Final Projesi hazırlık	T	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
14	Final düzeltmeler ve teslim hazırlık	T	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)
15	Final Sınavları	T	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).)

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A complete course and compendium of features (1st ed.). Rocky Nook Inc. (Kütüphane Sıra No: TR267.5.A3 L37 2020 (1).) Lewis, M. (2019). Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed., reprinted 2022). 3dtotal Publishing. (Kütüphane Sıra No: TR267.5 .A3 2019 (1).) Robins, K. (2020). İmaj: Görmenin kültür ve politikası (3rd ed.). Ayrıntı Yayınları. (Kütüphane Sıra No: BF 367.R635 2020 (1).)
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-

Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	60
TOPLAM		100

Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5-en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.					
2	Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir.					√
3	Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcılar hakkında bilgi sahibi olur.	√				
4	Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.					√
5	Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir.		√			
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.	√				
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluştuabilir.					√
8	Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.	√				
9	Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.	√				
10	Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.					√
11	Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir.					√

12	Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.	√			
13	Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.				√
14	Yeni medya alanındaki iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yetkinliğine sahiptir.	√			
15	Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir.				√
16	Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.				√
17	Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital portfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.				√
18	Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.		√		
19	Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.		√		

ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ				
AKTİVİTE	SAYI	BİRİM	SAAT	TOPLAM (İŞ YÜKÜ)
Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati)	14		4	56
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	14		1	14
Vize Sınavı	1		20	20
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-
Proje	-		-	-
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması	-		-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		20	30
Diğer	-		-	-
Toplam İş Yüğü				120

Toplam İş yükü / 25				4.8
ECTS				5

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR**Yasal İntihal Uyarısı**

Tespit edilen ve tespit edilmeyen intihal, herhangi bir zamanda ciddi bir suçtur ve diploma ile gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olabilir.

Kaynaklarınızı iyice tanımladığınızdan ve tanıdığınızdan emin olursanız, doğrudan kaynaklarınızdan kelime kelime olarak alınan görsel örneklerden, tasarımlardan veya notlardan kopyalamazsanız intihalden kaçınmak kolaydır. Maksimum alıntı limiti %20'yi geçemez. Yapay zeka alıntıları da bu orana dahildir. Aksi kanıtlandığı takdirde öğrenci dersten kalır.

	SDG 1: Yoksulluğa Son	
	SDG 2: Açlığa Son	
	SDG 3: Sağlık ve Kaliteli Yaşam	
	SDG 4: Nitelikli Eğitim	√
	SDG 5: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği	
	SDG 6: Temiz Su ve Sanitasyon	
	SDG 7: Erişilebilir ve Temiz Enerji	
	SDG 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme	√
	SDG 9: Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı	√
	SDG 10: Eşitsizliklerin Azaltılması	√
	SDG 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar	
	SDG 12: Sorumlu Üretim ve Tüketim	√
	SDG 13: İklim Eylemi	
	SDG 14: Sudaki Yaşam	

	SDG 15: Karasal Yaşam	
	SDG 16:Barış Adalet ve Güçlü Kurumlar	√
	SDG 17:Amaçlar İçin Ortaklıklar	√

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final Notları, yukarıda belirtilen Ders Öğrenme etkinlikleri ve Final sınavı değerlendirme detaylarına göre belirlenir ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim ve Sınav Yönetmeliğine uygun olarak belirlenir.

Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisine dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.

HAZIRLAYAN	Yrd. Doç. Dr. Çağdaş Öğüç
-------------------	---------------------------

GÜNCELLEME	13.10.2025
-------------------	------------

ONAY	
-------------	--