

DERS MÜFREDATI

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Yaratıcı Kodlama	YMED 401	7	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
Dersin Amacı	Bilgi görselleştirme, oyun etkileşimi ve sanatta yaratıcı bir ifade aracı olarak kodlamanın tanıtılması.	
Dersin Öğrenme Çıktıları	* Yaratıcı kodlama araçları ve teknikleri hakkında temel çalışma bilgisi. * Çağdaş açık kaynak kodlama araçlarının peyzajının çalışma bilgisi. * Git, Xcode, Terminal vb.gibi kodlama araçlarının çalışma bilgisi. * Etkileşimli sanat ve yaratıcı kod alanlarını şekillendiren çağdaş sanatçılar ve grupların çalışma bilgisi.	
Dersin İçeriği	Bu stüdyo kursu, etkileşimden bilgi görselleştirmeye kadar programlamanın yaratıcı olanaklarını araştırır. Öğrenciler etkileşimli anlatıları ve oyunları, yazılım sanatını, simülasyonları ve ortaya çıkan davranışları ve diğer kod tabanlı formları keşfederler. Dersler, tartışmalar ve gösteriler, yaratıcı bir uygulama olarak programlamada kavramsal, estetik ve teknik bir temel sağlar.	

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulama (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Müfredat incelemesi: ders gereksinimleri, ödev, değerlendirme ve okuma listesi	T/P	-
2	Kodlamaya giriş ve ilginç yeni yaratıcı kodlama çalışmaları	T/P	Evil Genius için Android projeleri: Simon Monk tarafından akıllı telefon veya Tablet ile Arduino kontrol(bölüm 1 2)
3	Yaratıcı kodlama platformlarına genel bakış.	T/P	Evil Genius için Android projeleri: Simon Monk tarafından akıllı telefon veya Tablet ile Arduino kontrol(bölüm 1 2)
4	Kodlamaya başlarken	T/P	Evil Genius için Android projeleri: Simon Monk tarafından akıllı telefon veya Tablet ile Arduino kontrol(bölüm 1 2)
5	Değişkenler, türler, deyim, sözdizimi gibi kodlama kavramları	T/P	Arduino C'de programlamayı öğrenin. William P. Osborne tarafından (giriş)
6	Basit Deyim Makineleri Trafik ışıkları gibi sistemler	T/P	Arduino C'de programlamayı öğrenin. William P. Osborne tarafından (giriş)
7	Basit Deyim Makineleri Trafik ışıkları gibi sistemler-devam	T/P	Arduino C'de programlamayı öğrenin. William P. Osborne tarafından (giriş)
8	Vize Sınavları	T/P	
9	Arduino ve olasılıklar.	T/P	Arduino C'de programlamayı öğrenin. William P. Osborne tarafından (giriş)
10	Arduino ve olasılıklar.	T/P	Arduino C'de programlamayı öğrenin. William P. Osborne tarafından (giriş)
11	Sınıf Projesi-I	T/P	Ders notları verilecektir
12	Sınıf Projesi-II	T/P	Ders notları verilecektir
13	Sınıf Projesi-II	T/P	Ders notları verilecektir
14	Final Sınavları	T/P	

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	* Beyaz alan düşmanınız değildir. Golombisky ve Hagen (3. Baskı) * Kağıt Ve Kalem * Adobe Creative CC'YE erişim
---	---

Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	* Kwastek & Katja tarafından dijital sanatta etkileşim estetiği * Görme, ses, hareket: Herbert Zettl tarafından uygulamalı medya estetiği (Yayın ve Prodüksiyonda Wadsworth Serisi) * Grafik ve dijital tasarımcı olmak: Steven Heller ve Veronique Vienne tarafından tasarımda kariyer Rehberi
--	--

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	-	-
Kısa Sınav	1	10
Ödev	1	10
Proje	2	40
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	2	20
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma		
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	30
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 kuramcıları 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		3	42
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	14		3	42
Vize Sınavı	-		-	-
Kısa Sınav	1		3	3

Ödev	1		6	6
Proje	3		6	18
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması	-		-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		15	15
Diğer	-		-	-
Toplam İş Yüğü				126
Toplam İş yüğü / 25				5
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.

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.	
HAZIRLAYAN	Yrd. Doç. Dr. Çağdaş Öğüç
GÜNCELLEME	04.10.2020
ONAY	