

DERS MÜFREDATI						
Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Dijital Hikaye Anlatımı	İLET 122	2	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: <a href="mailto:cagdas.oguc@arucad.edu.tr">cagdas.oguc@arucad.edu.tr</a> Ofis: RN 104	
Dersin Amacı	Bu ders, sosyal medyada ve diğer dijital platformlarda sunulacak çeşitli biçimlerde dijital hikayelerin geliştirilmesi ve üretim süreci ile ilgilidir. Bu ders, klasik hikaye anlatımı yapılarında doğrudan bir kökene sahiptir ve illüstrasyonlar, fotoğraflar, video ve hareketli grafikler gibi multimedya araçlarını kullanarak modern hikaye konseptini yeniden tanımlamayı takip edecektir.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	<b>Bu dersin sonunda öğrenciler</b>	<b>Öğretim Yöntemleri:</b>	<b>Ölçme ve Değerlendirmeler:</b>
	1. Klasik hikaye tanımlarını öğrenir.	Düz Anlatım	Vize Projesi + Final Projesi
	2. Gerçek hikaye yapılarını kavrar.	Proje	Vize Projesi + Final Projesi
	3. Gerçek hikayeyi dijital hikayeye uygular.	Hikaye Analizi	Vize Projesi + Final Projesi

<b>Dersin İçeriği</b>	4. Hikaye anlatımı yoluyla kullanmak için uygun yazılım ve araçlarla nasıl çalışacağını analiz eder.	Proje	Vize Projesi + Final Projesi
	5. Kendi hikayelerini dijital formatlardan birinde sentezleyebilir.	Proje	Vize Projesi + Final Projesi
	6. Dijital hikayeler için yeni platform süreçlerini değerlendirir.	Düz Anlatım ve Proje	Vize Projesi + Final Projesi
	Dijital Hikaye Anlatımı dersi, hikaye anlatımının tarihçesi, klasik hikaye yapıları ve anlatı tekniklerinden başlayarak, dijital ortamda hikaye üretiminin temel unsurlarını kapsar. Ders kapsamında öğrenciler, üç perdeli yapı ve kahramanın yolculuğu gibi senaryo yazım tekniklerini öğrenirken, Adobe Premiere gibi dijital medya araçlarını kullanarak ses, video ve metin entegrasyonu üzerine pratik yaparlar. Multimedya anlatım teknikleriyle fotoğraf, video ve ses kullanımını keşfeder, sosyal medya platformları için etkileşimli hikaye oluşturma stratejileri geliştirirler. Ayrıca, yaratıcı süreçlere odaklanarak karakter yaratımı ve özgün içerik üretimi konusunda projeler gerçekleştirirler.		

**DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI**

Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	<b>Giriş ve Dijital Hikaye Anlatımına Giriş</b> – Hikaye anlatımının önemi, tarihçesi ve dijitalleşme süreci. □ Hikaye anlatımının tarihçesi: Mağara resimlerinden dijital medyaya □ Dijital hikaye anlatımının temel unsurları □ Multimedya hikayeciliği ve geleneksel hikaye anlatımı arasındaki farklar	T	Meretoja, H., & Davis, C. (Eds.). (2018). Storytelling and ethics: Literature, visual arts, and the power of narrative. Routledge.(Kütüphane No: PN56.S7357 .S763 2018.)
2	<b>Klasik Hikaye Yapıları ve Senaryo Yazımı</b> – Üç perdeli yapı, kahramanın yolculuğu ve karakter gelişimi. □ Üç perdeli yapı ve dramatik anlatım □ Kahramanın yolculuğu teorisi □ Senaryo yazımı için temel ilkeler	T/P	Kucur, A. B. (2021). Transmedya hikaye anlatıcılığı: Angry Birds evreni örneği (2nd ed.). Arı Sanat Yayınevi. (Kütüphane No: HM 742.K838 2021) - McKee, R. (1999). Hikaye: madde, yapı, stil ve senaryo yazma ilkeleri. Londra: Methuen. (Online Ders Notu)
3	<b>Dijital Kurgu Teknikleri</b> – Adobe Premiere temel eğitimi ve pratik uygulamalar. □ Adobe Premiere temel eğitimi □ Video kurgu teknikleri		Ders Öğretim Slaytları

	<b>Proje:</b> Premiere ile Temel Kurgu Teknikleri Projesi		
4	<b>Görsel Hikaye Anlatıcılığı</b> – Görselliğin gücü, altın oran ve kompozisyon kuralları. <b>Proje:</b> Kamera Açılarını Kullanarak Çekim yapma		- McKee, R. (1999). Hikaye: madde, yapı, stil ve senaryo yazma ilkeleri. Londra: Methuen. (Online Ders Notu)
5	<b>Multimedya Unsurlarını Hikayeye Dahil Etme</b> – Görsel, ses ve metin bileşenlerinin kullanımı. └ Dijital hikayelerde ses, görüntü ve metin entegrasyonu └ Görsel hikaye anlatımının psikolojik ve kültürel etkileri <b>Proje:</b> Okul Tanıtım Projesi	P	- McKee, R. (1999). Hikaye: madde, yapı, stil ve senaryo yazma ilkeleri. Londra: Methuen. (Online Ders Notu)
6	<b>Dijital Hikaye Türleri</b> – Video hikayeleri, etkileşimli hikayeler ve sosyal medya anlatıları. └ Video hikayeleri └ Etkileşimli hikayeler └ Sosyal medya hikayeleri <b>Proje:</b> Sosyal Medya İçin Mikro Hikaye / Senaryo Taslağı	T/P	- McKee, R. (1999). Hikaye: madde, yapı, stil ve senaryo yazma ilkeleri. Londra: Methuen. (Online Ders Notu)
7	<b>Senaryo Yazım Çalışması ve Eleştirel Analiz</b> – Öğrencilerin kısa senaryo üretimi ve atölye çalışması. └ Senaryo yazımında diyalog, karakter ve atmosfer oluşturma └ Yazım pratiği ve geri bildirim süreci <b>Proje:</b> Hikaye taslağı oluşturma	T/P	- McKee, R. (1999). Hikaye: madde, yapı, stil ve senaryo yazma ilkeleri. Londra: Methuen. (Online Ders Notu)
8	<b>Vize Sınavları</b>	P	
9	<b>Dijital Medya Platformlarında Hikaye Anlatımı</b> – Instagram, TikTok, YouTube gibi platformlar için içerik stratejileri. └ Instagram, TikTok, YouTube gibi platformlarda hikaye anlatımı └ Mobil cihazlarla içerik üretimi <b>Proje:</b> Kendi Karakterini Yarat		Göksu, O. (Ed.). (2019). İletişimin dijital boyutu. Literatürk Academia. (Kütüphane No: HF 5415.G57.I448 2019.)

	Öğrenciler kendi oluşturdukları bir karakterin detaylı profilini hazırlar. Karakterin geçmişi, motivasyonu, çatışması ve hikayesi olmalı.		
10	<b>Dijital Anlatıda Yaratıcılık ve Hikaye Üretimi</b> – Yenilikçi anlatı yöntemleri ve yaratıcı süreçler. <b>Proje:</b> Friends Dizisi Jeneriği Projesi		Kucur, A. B. (2021). Transmedya hikaye anlatıcılığı: Angry Birds evreni örneği (2nd ed.). Arı Sanat Yayınevi. (Kütüphane No: HM 742.K838 2021)
11	<b>Ses Tasarımı ve Müzik Kullanımı</b> – Hikayelerde atmosfer yaratma teknikleri. <b>Proje:</b> Öykü Senaryosu Hazırlama		Göksu, O. (Ed.). (2019). İletişimin dijital boyutu. Literatürk Academia. (Kütüphane No: HF 5415.G57.I448 2019.)
12	<b>Dijital Hikayelerde Etkileşim ve Katılım</b> – Kullanıcı deneyimi, etkileşimli anlatılar.		Göksu, O. (Ed.). (2019). İletişimin dijital boyutu. Literatürk Academia. (Kütüphane No: HF 5415.G57.I448 2019.)
13	<b>Final Projesi Hazırlıkları</b> – Proje fikirleri ve bireysel danışmanlık. – 1 <b>Final Projesi</b>		Göksu, O. (Ed.). (2019). İletişimin dijital boyutu. Literatürk Academia. (Kütüphane No: HF 5415.G57.I448 2019.)
14	<b>Final Projesi Hazırlıkları</b> – Proje fikirleri ve bireysel danışmanlık. -2		Ders Öğretim Notları
15	Final Sınavları Haftası		Ders Öğretim Notları

<b>Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar</b>	Göksu, O. (Ed.). (2019). İletişimin dijital boyutu. Literatürk Academia. (Kütüphane No: HF 5415.G57.I448 2019.)  Meretoja, H., & Davis, C. (Eds.). (2018). Storytelling and ethics: Literature, visual arts, and the power of narrative. Routledge.(Kütüphane No: PN56.S7357 .S763 2018.)  Kucur, A. B. (2021). Transmedya hikaye anlatıcılığı: Angry Birds evreni örneği (2nd ed.). Arı Sanat Yayınevi. (Kütüphane No: HM 742.K838 2021)  - McKee, R. (1999). Hikaye: madde, yapı, stil ve senaryo yazma ilkeleri. Londra: Methuen. (Online Ders Notu)
<b>Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar</b>	Lester, P. (2018). Görsel etik: fotoğrafçılar, gazeteciler ve film yapımcıları için bir rehber. New York, NY: Routledge.  Parkan, M. (1983). Brecht estetiği ve sinema. Dost Kitabevi Yayınları.

**DEĞERLENDİRME**

Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40

Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
<b>Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı</b>	1	60
<b>TOPLAM</b>		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 üretimlerinde uygulayabilir.					√
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.	√				
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluştuabilir.				√	
8	Alana ilkin 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		2	28
Vize Sınavı	1		10	10
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-
Proje	-		-	-
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması	-		-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		30	30
Diğer	-		-	-
<b>Toplam İş Yükü</b>				124
<b>Toplam İş yükü / 25</b>				4,96
<b>ECTS</b>				<b>5</b>

## 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	√

<b>DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:</b>	
<p>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.</p> <p>Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisine dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.</p>	
<b>HAZIRLAYAN</b>	Yrd. Doç. Dr. Çağdaş Öğüç
<b>GÜNCELLEME</b>	17.02.2025
<b>ONAY</b>	