

DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Ses Efekt Tasarımı	YMED310	6	Teori 2	Pratik 2	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
	-	√	-	-	-	-
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
	-		√		-	

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

Dersin Eğitmeni	Yrd. Doç. Dr. Çağdaş Öğüç	E-mail: cagdas.oguc@arucad.edu.tr Ofis: 1068	
Dersin Amacı	Bu ders, ses efekt tasarımının temel bileşenlerini tanıtmayı, farklı ses üretim ve düzenleme tekniklerini öğretmeyi ve öğrencilere yaratıcı ses tasarımı yapma becerisi kazandırmayı amaçlamaktadır. Ders kapsamında öğrenciler, sesin anlatı üzerindeki etkisini keşfedecek, dijital ses işleme yazılımlarını kullanarak pratik uygulamalar yapacak ve projeler üretecektir.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirm e:
	Ses efekt tasarımının temel kavramlarını, tarihçesini ve temel bileşenlerini hatırlayabilir.	Düz Anlatım + Okuma Ödevleri	Vize Projesi + Final Projesi
	Ses efektlerinin anlatı üzerindeki rolünü ve farklı ses üretim tekniklerini kavrayabilir.	Örnek Ses Analizleri	Vize Projesi + Final Projesi

Dersin İçeriği	Farklı ses üretim tekniklerini kullanarak özgün ses efektleri oluşturabilir ve dijital ses işleme programlarıyla sesleri düzenleyebilir.	Pratik Egzersizler	Vize Projesi + Final Projesi
	Ses tasarımını oluşturan unsurları analiz ederek farklı ses efekt türlerinin işlevlerini değerlendirebilir.	Ses Efekt Haritası Çıkarma / Grup Çalışmaları	Vize Projesi + Final Projesi
	Bir ses tasarımının kalitesini, işlevselliğini ve etik kurallara uygunluğunu değerlendirebilir.	Proje Değerlendirmesi	Vize Projesi + Final Projesi
	Sinema, animasyon ve oyunlar için özgün ses tasarımları üretebilir ve bir sahneye uygun ses efektleri oluşturabilir.	Proje Bazlı Öğrenme	Vize Projesi + Final Projesi
	Bu ders, öğrencilerin ses tasarımı ve ses efektleri üretimi konusunda temel bilgileri edinmelerini, sesin sinema, televizyon, oyun ve dijital medya içindeki rolünü anlamalarını ve yaratıcı projeler geliştirmelerini hedefler.		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Giriş ve Ses Tasarımının Önemi Sesin sinema, televizyon, animasyon ve oyunlardaki rolü. Sesin duygusal ve anlatısal işlevleri.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
2	Sesin Temel Bileşenleri ve Fiziksel Özellikleri Frekans, dalga boyu, genlik, harmonikler. Analog ve dijital ses arasındaki farklar.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The

			MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
3	Ses Kayıt Teknikleri Mikrofon türleri ve kullanım alanları. Ses kaydı ortamları ve gürültü yönetimi.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
4	Foley Sanatı ve Pratik Uygulamalar Foley sanatının tarihçesi ve önemi. Doğal ses üretimi ve kayıt teknikleri. Proje: Günlük nesnelerle ses T/P efektleri üretme çalışmaları.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
5	Foley Sanatı (devam) Gerçekçi Adım Sesleri ve Yüzey Etkileri Giysi ve Hareket Sesleri Üretme Doğal ve Yapay Malzemelerle Ses Üretme Teknikleri Hayvan Seslerinin Foley ile Üretilmesi	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
6	Dijital Ses İşleme ve Ses Düzenleme Programları Adobe Audition temel işlevleri. Ses kesme, filtreleme ve efekt ekleme. Vize Projesi: 2 dakikalık bir animasyonun seslendirilmesi	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
7	Vize Projesi (Devam): 2 dakikalık bir animasyonun seslendirilmesi	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
8	Vize Haftası		

9	Ses Efekt Türleri ve Kullanım Alanları Ambiyans, Foley, dijital efektler ve sentezlenmiş sesler. Hollywood ve bağımsız sinemada ses efektlerinin kullanımı.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
10	Müzik ve Sesin Bütünleşmesi Müzik ve ses efektlerinin anlatıya etkisi. Senkronizasyon teknikleri. Proje: Öğrenciler, sessiz bir sahneye müzik ve efekt ekleyerek anlatıyı güçlendirir.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
11	Yapay Zeka ve Ses Sentezi AI destekli ses üretimi ve deepfake sesler. Ses sentezi yazılımlarının analizi.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
12	Oyunlarda Sesin Anlatıya Etkisi Sesin oyun hikâyesi ve atmosfer üzerindeki rolü. Oyuncu duyularını yönlendirmek için sesin nasıl kullanıldığı. Proje: Aynı sahne için farklı ses tasarımlarının oyun hissiyatına etkisini analiz etme.	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
13	Canavar ve Karakter Sesleri Tasarlama Canavar, yaratık ve fantastik karakterler için ses sentezi. İnsan dışı sesleri yaratmak için kullanılan teknikler (pitch shifting, reverb, granular synthesis).	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
14	Final Projesi: Oyun sahnesi Foley Ses Tasarımı -1	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The

			MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
15	Final Projesi: Oyun sahnesi Foley Ses Tasarımı -2	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
16	Final Projesi: Oyun sahnesi Foley Ses Tasarımı -3	T/P	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.)
17	Final Sınavları Haftası		

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Farnell, A. (2010). *Designing sound*. MIT Press. (Kütüphane No: TK7881.4 .F365 2010.) Collins, K. (2020). *Studying sound: A theory and practice of sound design*. The MIT Press. (Kütüphane No: MT64.S68.C65 2020.) SD Kart, Micro SD Kart, Kart Okuyucu, Kulaklık
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	

DEĞERLENDİRME

Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Projesi	1	40
Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-

Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / <u>Final Projesi</u> /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 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 oluşturabilir.			√		
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)	17		4	68
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	17		34	34
Vize Sınavı	1		10	10
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-
Proje	-		-	-
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması	-		-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		20	20
Diğer	-		-	-
Toplam İş Yüğü	-		-	132
Toplam İş yüğü / 25	-		-	5.28
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.

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	
ONAY	19.01.2024