

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

DERSİN ÖĞRENME ÇIKTILARININ PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARINA KATKISI						
Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5-en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	Öğrencilerin çağdaş kültürde görsel iletişim ilkelerini anlamak için bilgili, eleştirel ve yaratıcı yaklaşımlar geliştirmelerini sağlar.					√
2	Disiplin ve önemli varsayımlar, tartışmalar ve kuramsal modellerinin farklı özellikleri hakkında bilgi sahibi olur.					√
3	Grafik ve görsel-işitsel multimedya tasarımı da dahil olmak üzere bir dizi ticari ve yaratıcı bağlamda gelişmiş pratik beceriler geliştirir.	√				
4	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluşturur.			√		
5	Grafik tasarım, web tasarımı ve video üretimi de dahil olmak üzere etkileşimli medya, sosyal bağlamda görsel temsilin teorik analizinin yanı sıra titiz uygulama tabanlı kurslar alma fırsatı sunar.	√				

6	Entelektüel merakı ve hem sözlü hem de yazılı olarak kanıta dayalı argüman ve tartışmanın kullanımını teşvik eder.					√
7	Öğrencileri, daha geniş dünyayla aktif ve coşkulu bir şekilde etkileşime girecek yansıtıcı, eleştirel, bağımsız düşünürler olarak geliştirmeye teşvik eder.					√
8	Görsel iletişimin farklı dönemlerini ve tarihsel gelişimini bilir.			√		
9	Profesyonel olarak çalışmayı öğrenir, yüksek uygulama standartlarını korur ve hızla değişen ortamlara uyum sağlayarak, bir takım olarak çalışma yeteneği kazanır.			√		
10	Çeşitli geçmiş toplumlarda, çağdaş ve gelecekteki tasarım trendlerinde görsel kültürleri anlar.				√	
11	Ticari bir bağlamda, çizginin altında ve üstünde görsel tasarım bilgisini geliştirir.	√				
12	Eleştirel görsel analizin terminolojisini ve metodolojisini anlar.			√		

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 yükü / 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