

İLETİŞİM FAKÜLTESİ

YENİ MEDYA VE İLETİŞİM BÖLÜMÜ BİTİRME PROJESİ YÖNERGESİ

BİRİNCİ BÖLÜM

Genel Çerçeve

Bu yönerge, Yeni Medya ve İletişim Bölümü YMED404 Bitirme Projesi kapsamında yürütülecek tüm proje çalışmalarının kapsamını, yöntemini ve değerlendirme esaslarını belirler. Dersin temel amacı, öğrencinin bir dönem boyunca seçtiği tema veya problem doğrultusunda özgün, kullanıcı odaklı ve profesyonel nitelikte bir tasarım projesi geliştirmesidir. Öğrenciler yalnızca bir ürün ortaya koymakla değil, aynı zamanda bu ürünün arkasındaki araştırma, tasarım kararı, süreç yönetimi ve uygulama mantığını akademik bir çerçevede açıklamakla sorumludur.

Bitirme projesi, yeni medya alanının çok disiplinli yapısına uygun olarak araştırma, analiz, tasarım ve üretim aşamalarını bütüncül biçimde içerir. Süreç; kullanıcı araştırmalarının yürütülmesi, problem tanımının yapılması ve kavramsal çerçevenin oluşturulmasıyla başlar. Ardından öğrenci, elde edilen bulgulara dayalı olarak konsept geliştirir, görsel ve etkileşimsel tasarım kararlarını oluşturur ve bunları aşamalı olarak prototipe dönüştürür. Prototip, düşük çözünürlükten yüksek çözünürlüğe uzanan iteratif bir süreçte test edilir ve geri bildirimlere göre geliştirilir.

Dönemin sonunda öğrenci, elde ettiği tüm çıktıları bir medya paketi şeklinde bir araya getirir. Bu medya paketi; görsel kimlik çalışması, sosyal medya içerikleri, video üretimleri, web veya mobil prototipler, infografikler, mockuplar ve projenin niteliğine göre çeşitlenebilen diğer tasarım elemanlarını içerebilir. Öğrenci bu sürecin tamamını akademik standartlara uygun bir raporda sunar ve proje çıktılarını Final Jürisine profesyonel bir sunum eşliğinde aktarır.

İKİNCİ BÖLÜM

Proje Türleri

Her öğrenci, ilgi alanına ve uzmanlık yönelimine göre aşağıdaki kategorilerden birine veya birden fazlasını bir arada kapsayan bütünlüklü bir proje geliştirebilir.

1. Kurumsal Kimlik ve Marka Tasarımı Projeleri

Öğrenci bir marka, kurum, STK, etkinlik veya dijital platform için kapsamlı bir medya paketi hazırlayabilir.

Olası çıktılar:

- (1) Logo tasarımı
- (2) Kurumsal kimlik kılavuzu (renk, tipografi, kullanım alanları)
- (3) Sosyal medya marka kitleri
- (4) Basılı medya tasarımları (afiş, katalog, broşür)
- (5) Dijital reklam setleri
- (6) Kampanya stratejisi + medya planlama
- (7) Video tanıtım / reklam filmi

2. Web Sitesi / Micro-Site / Dijital Platform Tasarımı

Öğrenci kullanıcı araştırmasına dayalı bir web projesi geliştirebilir.

Olası çıktılar:

- (1) Bilgi mimarisi (site map)
- (2) Wireframe
- (3) UI/UX tasarım
- (4) Responsive web arayüzleri
- (5) Etkileşimli prototip (Figma, XD)
- (6) İçerik stratejisi
- (7) Blog, haber odası, ürün tanıtım veya kampanya sitesi

3. Mobil Uygulama & Etkileşim Tasarımı Projeleri

Yeni medya alanının temel çıktılarından biri olan etkileşimli uygulamalar üzerine yapılabilir.

Olası çıktılar:

- (1) Kullanıcı ihtiyaç analizi
- (2) Persona ve kullanıcı senaryoları
- (3) Giriş ekranından akışlara kadar tüm UI tasarımı
- (4) Prototip ve kullanılabilirlik testi
- (5) Motion UI (micro-interactions)

4. Dijital Kampanya ve Sosyal Medya Projeleri

Öğrenci bir markanın, toplumsal farkındalık temasının veya etkinliğin dijital kampanyasını yaratabilir.

Olası çıktılar:

- (1) Kampanya stratejisi
- (2) Hedef kitle ve konumlandırma çalışması
- (3) Sosyal medya içerik setleri
- (4) Reels/TikTok içerik formatları
- (5) Banner tasarımları
- (6) Kampanya landing page prototipi
- (7) Dijital medya yayın planı

5. Dijital Hikâye Anlatımı (digital storytelling) Projeleri

Yeni medya teknolojilerinin sunduğu interaktif anlatı biçimleri kullanılabilir.

Olası çıktılar:

- (1) İnteraktif hikâye platformu
- (2) Web tabanlı dijital anlatı
- (3) Multimedya belgesel (fotoğraf + ses + video)
- (4) İnteraktif çizgi roman / motion comic
- (5) Senaryo + storyboard + ekran tasarımları

(6) İzleyici etkileşim akışı

6. Belgesel/Video Üretim Projeleri

Yeni medya estetiğine uygun belgesel veya video içerik üretimi yapılabilir.

Olası çıktılar:

- (1) Video belgesel (kısa/orta metraj)
- (2) Sosyal medya için dikey format belgesel
- (3) VR belgesel / 360° video deneyimi
- (4) Mikro-dokümanter (3–5 dakikalık tematik içerikler)
- (5) Storyboard, çekim planı, kurgu akışı

7. Bilgi Grafiği (infografik) & Veri Görselleştirme Projeleri

Öğrenci karmaşık bilgiyi görsel olarak etkili biçimde sunan projeler geliştirebilir.

Olası çıktılar:

- (1) Statik infografikler
- (2) Hareketli grafikler (motion infographic)
- (3) İnteraktif veri görselleştirme
- (4) Rapor–sunum–kampanya için grafik setleri
- (5) Veri görselleştirme style guide
- (6) İnfografik projeleri, tasarım + bilgi mimarisi + hikâye anlatımını birleştirir.

8. Dijital Yayın & Multimedya Üretim Projeleri

Öğrenci dijital dergi, interaktif rapor, multimedya kitap vb. içerik üretebilir.

Olası çıktılar:

- (1) Dijital dergi tasarımı
- (2) İnteraktif rapor/katalog
- (3) Web tabanlı e-kitap
- (4) Animasyonlu içerikler
- (5) Genişletilmiş gerçeklik destekli yayınlar

9. Oyunlaştırma, Etkileşimli İçerik ve İnteraktif Medya Projeleri

Olası çıktılar:

- (1) Mini etkileşimli oyun
- (2) Eğitim amaçlı interaktif içerikler
- (3) Kullanıcıya seçim sunan hikâye tasarımları
- (4) Gamification çözümleri
- (5) UI/UX akışları + prototipler

Öğrenciler bir tür seçebilir ya da birleştirilmiş bütünleşik proje geliştirebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Proje Önerisi

10. Öğrenci ilk 7 hafta içinde aşağıdaki başlıklardan oluşan proje önerisini jüri önünde sunarak geribildirimler alır:

- (1) Proje Başlığı
- (2) Konu Tanımı
- (3) Problem ve Projenin Önemi
- (4) Araştırma ve Analizler (Literatür Taraması, Benchmark Analizi, SWOT, PEST Analizleri)
- (5) Projenin Amacı
- (6) Seçilen Tasarım Yöntemi (UX yaklaşımı, tasarım sistemi, araştırma yöntemi vb.)
- (7) Beklenen çıktılar (Medya paketi, prototip, video vb.)
- (8) Ön zaman planı
- (9) İlk Prototipler

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Proje geliştirme süreci

Proje geliştirme süreci, öğrencinin seçtiği konu doğrultusunda araştırma, analiz, problem tanımı ve tasarım kararlarının sistemli şekilde ilerlemesini amaçlar. Bu aşamalar, ders izlencesindeki haftalık akışla paralel yürütülür ve projenin temelden güçlü, gerekçeli ve kullanıcı ihtiyaçlarına uygun biçimde şekillenmesini sağlar.

11. Yöntem ve Araçlar

Tasarım odaklı projelerde yöntem, projenin kullanıcı ihtiyaçlarını doğru anlamak ve çözümü aşamalı olarak geliştirmek için kritik bir rol oynar. Bu süreçte öğrenci, araştırmadan prototipe kadar uzanan sistemli bir tasarım yaklaşımı benimser. Kullanılan yöntem ve araçlar, hem yaratıcı süreci yapılandırır hem de nihai ürünün kullanıcı deneyimi açısından güçlü olmasını sağlar.

- (1) Tasarım Araçları
- (2) Kullanıcı Araştırması: Görüşme, gözlem, kullanıcı senaryosu
- (3) Persona / Kurumsal Kimlik Oluşturma
- (4) Uygulama Akışı
- (5) Moodboard & Stil Rehberi

12. Uygulama Aşamaları

Proje, araştırma ve planlama aşamalarında ortaya konan içgörülere dayanarak uygulanır. Bu aşamada öğrenciler, fikirlerini somutlaştırarak ilk prototipleri üretir, test eder ve geliştirir. Tasarım çıktılarının kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde şekillenmesi için geri bildirim döngüleri aktif biçimde kullanılır. Sürecin sonunda medya paketi tamamlanır ve sunuma hazır hale getirilir. Proje türüne göre aşağıdaki çıktılar üretilebilir:

- (1) Görsel kimlik
- (2) Logo/stil kılavuzu
- (3) Sosyal medya tasarımları
- (4) Video içerik
- (5) Mockup sunumları
- (6) Web/mobil prototip
- (7) Kampanya materyalleri

BEŞİNCİ BÖLÜM

Sunum ve Jüri

13. Vize Jürisi Değerlendirme Ölçütleri (Toplam notun %40'ı)

Vize aşaması, öğrencinin proje fikrini ne kadar sağlam temellendirdiğini, araştırma ve tasarım sürecine ne ölçüde hazırlıklı olduğunu değerlendirmek üzere yapılır. Aşağıda belirtilen dört ana kriter, projenin başlangıç aşamasının yeterliliğini ölçmek için kullanılır.

(1) Proje Yapısında Açıklık ve İkna Edicilik (%25)

Vize sunumunda öğrencinin proje konusunu, hedefini ve kapsamını açık, anlaşılır ve bütünlüklü bir biçimde aktarması beklenir. Proje fikrinin neden seçildiği, hangi kullanıcı veya probleme odaklandığı ve nasıl bir çözüm sunmayı amaçladığı net biçimde ortaya konmalıdır. Sunumun, projenin mantığını ve uygulanabilirliğini ikna edici şekilde ifade etmesi önemlidir.

(2) Arka Plan Araştırmasının Güvenilirliği ve Detaylandırılması (%25)

Öğrenci, proje fikrini destekleyen teorik, sektörel veya trend analizlerini sağlam temellere dayanarak sunmalıdır. Yapılan literatür incelemeleri, yeni medya alanındaki güncel yönelimler ve benzer projelerin incelenmesi güvenilir kaynaklara dayanmalı ve yeterli derinlikte olmalıdır. Bu araştırmaların tasarım kararlarına nasıl temel oluşturduğu açık biçimde gösterilmelidir.

(3) Önerilen Proje Fikrinde Özgünlük (%25)

Projenin yenilikçi bir bakış açısı taşıması, daha önce yapılmış çalışmalardan ayrışması ve yeni medya alanına özgün bir katkı sunması beklenir. Özgünlük; konunun seçiminde, yaklaşım biçiminde, tasarım vizyonunda veya geliştirilecek çözümlerde ortaya çıkabilir. Fikir yalnızca yeni olmasıyla değil, aynı zamanda öğrencinin onu nasıl geliştirdiğiyle de değerlendirilir.

(4) Sunum İçinde Görsel Detaylandırma ve Tutarlılık (%25)

Öğrenci, vize sunumunda proje fikrini destekleyen görsel materyalleri düzenli, tutarlı ve profesyonel bir biçimde kullanmalıdır. Moodboard, referans görseller, benchmark sonuçları, konsept eskizleri veya akış şemaları gibi içeriklerin sunuma entegre edilme biçimi, projenin görsel anlatım gücünü belirler. Sunumun genel tasarım dili, renk ve tipografi kullanımı, bilgi düzeni ve akışı da bu kapsamda değerlendirilir.

14. Final Jürisi (Toplam notun %60'ı)

Final Jürisi, öğrencinin dönem boyunca geliştirdiği projeyi başlangıç aşamasında belirlediği hedeflere ne kadar uygun şekilde tamamladığını değerlendirir. Tasarım sürecinin olgunluğu, ortaya çıkan medya paketinin profesyonel niteliği, prototipin kullanılabilirliği ve öğrencinin bu çalışmayı sunma becerisi temel ölçütlerdir. Bu değerlendirme, projenin hem içerik hem de sunum açısından bitirme düzeyinde bir kaliteye ulaşmış olduğunu belirler.

(1) Nihai Projenin Sunulan Proje Hedefleri ile Tutarlılığı (%25)

Final çalışmasının vize aşamasında ifade edilen problem, hedef ve kapsam ile ne kadar uyumlu olduğu bu kriter kapsamında değerlendirilir. Projenin başlangıçta ortaya konan kullanıcı ihtiyacına, tasarım problemine ve çözüm önerisine bağlı kalıp kalmadığı; süreç içinde yapılan geliştirmelerin mantıklı, tutarlı ve gerekçeli olup olmadığı önemlidir. Öğrencinin, projesinin neden bu biçimde sonuçlandığını açıklayabilmesi, tasarım kararları ile hedefler arasındaki ilişkiyi net biçimde ortaya koyması beklenir.

(2) Tamamlanmış Projenin Yaratıcılığı ve İşçiliği (%25)

Bu kriter, proje çıktısının özgünlüğünü, yenilikçi yönünü ve tasarım uygulamasının kalitesini değerlendirir. Yaratıcılık yalnızca fikir düzeyinde değil, görsel anlatım, etkileşim biçimi, kavramsal yaklaşım ve problem çözme stratejilerinde de aranır. Projenin işçilik düzeyi ise detaylara verilen özen, teknik yeterlilik, kompozisyon dengesi, tipografi, renk kullanımı, görsel uyum ve genel profesyonellik açısından incelenir. Öğrencinin tasarım becerisini üst düzeyde yansıtmaması beklenir.

(3) Medya Paketinin Tasarım Kalitesi (%25)

Sunulan medya paketi — örneğin web/mobil arayüzler, logo ve kurumsal kimlik öğeleri, sosyal medya tasarımları, video içerikleri, infografikler, mockuplar vb. — bütüncül bir tasarım dili taşımalıdır. Görsel kimlik ile dijital arayüz veya video içerik arasında bir uyum olması; kullanılan renkler, tipografi, ikonografi ve düzen ilkelerinin tutarlı biçimde uygulanması beklenir. Ayrıca prototipin kullanıcı dostu olması, akışların mantıklı ilerlemesi ve tasarımın hedef kitleye uygunluğu bu kriter kapsamında değerlendirilir. Medya paketinin genel görünümü profesyonel bir sunum kalitesine ulaşmalıdır.

(4) Sunum Becerileri (%25)

Final sunumunda öğrencinin projeyi açık, düzenli ve ikna edici biçimde aktarabilmesi beklenir. Sunumun akıcılığı, zaman yönetimi, görsel materyallerin etkili kullanımı ve projenin kritik noktalarının güçlü şekilde vurgulanması değerlendirilir. Öğrencinin jüri sorularına açık, tutarlı ve konuya hâkimiyetini gösteren yanıtlar verebilmesi de bu kriterin önemli bir parçasıdır. Sunum, yalnızca projenin teknik yönlerini değil, tasarım kararlarının arkasındaki düşünceleri ve süreci de profesyonel bir anlatımla ortaya koymalıdır.

15. Dersin Devam Zorunluluğu: %70

ALTINCI BÖLÜM

Etik kurallar

Bitirme projesinde öğrenciler, akademik dürüstlük ve tasarım etiği ilkelerine tam uyum göstermekle yükümlüdür. Projede kullanılan tüm içeriklerin özgün olması esastır ve intihal oranı, yapay zekâ tarafından üretilen içerikler de dâhil olmak üzere, %20'yi geçemez. Öğrenci yapay zekâ araçlarından yararlanmışsa, bu kullanım projede açık ve şeffaf biçimde belirtilmeli, gerekçesi ve kapsamı açıklanmalıdır. Yapay zekâ kullanımı hiçbir koşulda içerik kopyalama veya özgün tasarım süreçlerinin yerini alma amacı taşıyamaz.

Proje sürecinde gerçekleştirilen tüm kullanıcı araştırmaları etik ilkelere uygun biçimde yürütülmelidir. Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alınması, kişisel bilgilerin gizli tutulması ve anonimlik ilkesine uyulması zorunludur. Kullanıcıların isimleri, yüzleri veya özel bilgileri izin alınmadan paylaşılmamalı; kullanıcı geri bildirimleri değiştirilmeden, manipüle edilmeden olduğu gibi raporlanmalıdır. Araştırma sırasında elde edilen verilerin uydurulması, test yapılmamış süreçlerin yapılmış gibi gösterilmesi ya da sahte katılımcılar üzerinden sonuç üretimi ciddi bir etik ihlal kabul edilir.

Projede kullanılan her tür görsel, ikon, video, ses, mockup ya da benzeri materyal telif haklarına uygun olmalıdır. Lisans gerektiren içerikler izinsiz kullanılamaz. Telif hakkına tabi olmayan materyaller ise ilgili lisans türüne uygun şekilde kaynak gösterilerek kullanılmalıdır. Öğrenci, başkalarına ait tasarımları, illüstrasyonları veya marka öğelerini izinsiz biçimde projesine dahil edemez. Eğer proje gerçek bir marka, kurum veya birey üzerine kuruluyorsa, çalışmanın eğitim amaçlı bir konsept proje olduğunun belirtilmesi ve kurumdan izin alınması gereklidir.

Gerçek kişilerin fotoğraf, video veya ses kaydı projede kullanılacaksa, kişiden açık izin alınmalı ve mahremiyet ilkelerine uygun hareket edilmelidir. Üretilen içerikler hiçbir şekilde ayrımcı, dışlayıcı, nefret söylemi içeren ya da toplumsal hassasiyetleri ihlal eden bir dil barındıramaz. Dijital manipölasyon, örneğin mockup veya temsili görseller kullanılıyorsa, bunların gerçek ürünü yansıtmadığı raporda net bir şekilde belirtilmelidir.

Öğrenci, tasarım sürecinin tüm aşamalarını şeffaf, doğru ve etik bir şekilde belgelemekle sorumludur. Etik ilkelerin ihlali durumunda proje jüri tarafından reddedilebilir ve öğrenci dersten başarısız sayılabilir. Bu nedenle tüm öğrencilerin, bitirme projesi sürecinde akademik dürüstlüğü ve profesyonel etik standartlarını gözeterek hareket etmeleri beklenir.

Öğrenci aşağıdaki bağlantıların içeriğindeki bilgilerden sorumludur:

<https://arucad.edu.tr/wp-content/uploads/2024/12/26b.-YAPAY-ZEKA-KULLANIMINA-DAIR-Oğrenci-Kılavuzu57.pdf>

<https://arucad.edu.tr/wp-content/uploads/2024/12/26a.-URETKEN-YAPAY-ZEKA-KULLANIMINA-DAIR-ETIK-REHBER.pdf>