|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DERS BİLGİLERİ** | | | | | |
| **Ders** | *Kodu* | *Yarıyıl* | *T+U Saat* | *Kredi* | *AKTS* |
| DİJİTAL MEDYA VE KÜLTÜR | VCD 553 | 1 | 3 + 0 | 3 | 9 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ön Koşul Dersleri** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Dili** | İngilizce |
| **Dersin Seviyesi** | Yüksek Lisans |
| **Dersin Türü** | Zorunlu |
| **Dersin Koordinatörü** |  |
| **Dersi Verenler** |  |
| **Dersin Yardımcıları** |  |
| **Dersin Amacı** | Ders, dijital teknolojilerin gelişmesi ve yaygınlaşması sonucunda, insan, teknoloji ve toplum arasında değişen ilişkileri irdelemeyi, iletişim ve tasarım alanlarındaki dijital yenilikleri gerek kuramsal gerekse uygulama alanlarında ele almayı amaçlar. |
| **Dersin İçeriği** | Dijital medya (bilgisayarlar, web, video oyunlar, dijital televizyon, mobil telefonlar, vs.) toplumlar üzerinde artarak daha önemli bir role sahip olurken, yaşam biçimlerimizi, işlerimizi ve eğlence anlayışımızı değiştirmektedir. Derste insanlar, teknoloji ve toplum arasındaki ilişkinin nasıl geliştiği incelenerek, dijital kültür alanındaki temel teoriler ele alınır, yeni medya ve dijital çalışmaların araştırılması ve analizi yoluyla teorik ve eleştirel bakış geliştirilir. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dersin Öğrenme Çıktıları** | **Program Öğrenme Çıktıları** | **Öğretim Yöntemleri** | **Ölçme Yöntemleri** |
| 1) Dijital medya ve kültür alanında kuramsal bilgiyi saptar, disiplinlerarası bağlantı kurar, eleştirel düşünce geliştirir. | 1,2 | 1,2,3 | A,C |
| 2) Sanat ve tasarım alanlarında dijital teknolojilerin görsel imge ile ilişkisini sorgular, özgün örnekler üzerinde çözümleme yapar, teknolojiler arasında kıyaslama yaparak dijital imgeleri değerlendirir. | 6, 11, 12 | 1,2,3 | A,C |
| 3) Dijital medyaların gelişimi ile ortaya çıkan alternatif medya ve iletişim biçimlerini ele alır, bu iletişimin metotlarını ve ana prensiplerini tartışır. | 1,2,7,11 | 1,2,3 | A,C |
| 4) Dijital medya yayılımı ile ortaya çıkan siyasal, sosyal, ekonomik, kültürel olguları saptar, analiz eder, değerlendirir. | 1,2 | 1,2,3 | A,C |
| 5) Derinlemesine araştırma yapma ve bilimsel yaklaşım geliştirme becerisi oluşturur, belirlenen bilimsel çıktıları hazırlar. | 1,13 | 1,2,3 | A,C |

|  |  |
| --- | --- |
| **Öğretim Yöntemleri:** | 1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma |
| **Ölçme Yöntemleri:** | A: Sınav , B: Deney C: Ödev |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | | |
| **Hafta** | **Konular** | **Ön Hazırlık** |
| 1 | GİRİŞ | Bilgisayar Teknolojileri |
| 2 | BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ VE BİLGİ TOPLUMU | Bilgi Toplumu |
| 3 | DİJİTAL MEDYA KURAMLARI. DİJİTAL MEDYAYI ANLAMAK | Dijital Medya Kuramları |
| 4 | MCLUHAN’DAN CASTELLS’E ELEŞTİREL YAKLAŞIMLAR | Dijital Medya Kuramları |
| 5 | MCLUHAN’DAN CASTELLS’E ELEŞTİREL YAKLAŞIMLAR | Dijital Medya Kuramları |
| 6 | DİJİTAL MEDYA TEMEL ELEMANLARI: SANAT, TASARIM VE İLETİŞİM | Dijital Medya Araçları |
| 7 | ARA SINAV |  |
| 8 | YAKINSAMA KÜLTÜRÜ VE YENİ MEDYA | Dijital Kültür |
| 9 | DİJİTAL KİMLİKLER. AĞ TOPLUMLARI, AĞ SOSYALLEŞMELERİ VE AĞ BİREYSELLİKLERİ | Dijital Kültür |
| 10 | TASARIM ARAŞTIRMA/PROJESİ KONSEPT GELİŞTİRME | Dijital Medya Uygulama |
| 11 | TASARIM ARAŞTIRMA/PROJESİ. SUNUM VE TARTIŞMA | Dijital Medya Uygulama |
| 12 | TASARIM ARAŞTIRMA/PROJESİ. SUNUM VE TARTIŞMA | Dijital Medya Uygulama |
| 13 | TASARIM ARAŞTIRMA/PROJESİ. SUNUM VE TARTIŞMA | Dijital Medya Uygulama |
| 14 | FİNAL SINAVI |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **KAYNAKLAR** | |
| **Ders Notu** | Miller, Vincent (2011). UnderstandingDigitalCulture, Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: Sage Publications. |
| **Diğer Kaynaklar** | Featherstone, Mike and Burrows, Roger (1995). Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. London: Sage.  Trend, David (2001). Reading Digital Culture, Malden, Massachusetts, Oxford: Blackwell Publishers.  Turkle, Sherry (2005). The Second Self: Computers and the human spirit(20th anniversary edition). Cambridge, MA: MIT Press.  Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide, NewYork and London: NewYork University Press. |

|  |  |
| --- | --- |
| **MATERYAL PAYLAŞIMI** | |
| **Dökümanlar** |  |
| **Ödevler** |  |
| **Sınavlar** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DEĞERLENDİRME SİSTEMİ** | | |
| **YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI** | **SIRA** | **KATKI YÜZDESİ** |
| Ara Sınav | 1 | 70 |
| Kısa Sınav | 2 | 10 |
| Ödev | 1 | 20 |
| **Toplam** |  | **100** |
| **Finalin Başarıya Oranı** |  | 40 |
| **Yıl içinin Başarıya Oranı** |  | 60 |
| **Toplam** |  | **100** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERS KATEGORİSİ** | Uzmanlık / Alan Dersleri |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI** | | | | | | | |
| No | Program Öğrenme Çıktıları | Katkı Düzeyi | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 1 | İletişim alanı ve tasarım alanına ait teorik ve uygulamalı bilgileri saptar ve fikirler arasında bağlantı kurar. |  |  | **X** |  |  |  |
| 2 | Kitle ve bireyleri inceler, iletişim tasarımı alanında yeni eğilimleri tanımlar. |  |  |  | **X** |  |  |
| 3 | Alanından edindiği bilgi ve deneyimleri dijital ortam aracılığıyla ifade eder, tasarlar, özgün çalışmalar yaratır. |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Alan uygulamalarının gerektirdiği tasarım programlarını kullanabilme bilgi ve becerisini pratik eder. |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Görme, bakma, dönüştürme ve özgünleştirerek yeniden tasarlama becerilerini geliştirir. |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Bütün eğitim süreci boyunca gördüğü derslerden edindiği bilgiyi görsel iletişim tasarımı pratik ve teorisinde değerlendirir. |  |  |  | **X** |  |  |
| 7 | Görsel iletişim tasarımı alanında edindiği bilgileri çoklu ortam sektöründe bitmiş proje olarak yapılandırır. |  |  |  |  | **X** |  |
| 8 | Bölüm eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar. |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Yaratıcı ve özgün projeler hazırlamak için program stratejileri belirler, geliştirir ve yönetir. |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Görsel İletişim Tasarımına ait farklı kültürel etkinlik ve çalışmaları gözden geçirir, sorgular, eleştirir. |  |  |  |  |  |  |
| 11 | Bölümünden edindiği bilgiyi, farklı disiplin ve İletişim alanındaki diğer bölümlere aktarır, ilişkilendirir. |  |  |  |  | **X** |  |
| 12 | Görsel İletişim tasarımı alanında geliştirilen projelerin uyarlanabilir, çokyönlü ve sektörel olmalarına yönelik kuramsal ve pratik bilgiyi kullanır ve yorumlar. |  |  |  |  | **X** |  |
| 13 | Alan ile ilgili akademik çalışmalar hazırlar, ileriye dönük akademik çalışmalarını planlar lisans üstü düzeyde tez çalışması oluşturur. |  |  |  | **X** |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU** | | | |
| Etkinlik | SAYISI | Süresi (Saat) | Toplam İş Yükü (Saat) |
| Ders Süresi (Sınav haftası dahildir: 16x toplam ders saati) | 16 | 3 | 48 |
| Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme) | 16 | 4 | 64 |
| Ara Sınav | 1 | 3 | 3 |
| Kısa Sınav | 2 | 3 | 6 |
| Ödev | 5 | 5 | 25 |
| Final | 1 | 3 | 3 |
| **Toplam İş Yükü** |  |  | 149 |
| **Toplam İş Yükü / 25 (s)** |  |  | 5.96 |
| **Dersin AKTS Kredisi** |  |  | 9 |