

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Multimedya Üretim Stüdyosu	VCD 301	Bahar	02+02+00	Zorunlu	3	6
Akademik Birim:	Görsel İletişim Tasarımı					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Nur Balkır					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: 1. Önemli multimedya uygulamalarını kullanabilmeleri, 2. Sınıf içinde işbirliği gerektiren projeleri zamanında tamamlayabilmeleri beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	Bu derste, öğrencilerden talep edilen projelere yön vermeleri, kendi fikirlerini yanstımaları, verilen proje uygulamalarını yerine getirmeleri ve sınıf içinde paylaşımını içerir. Bu ders temel mulimedya giriş esaslarını yani ses, video, slideshow ve online formatları içerir. Bu ders öğrencilere: Zaman tabanlı anlatım temelleri Ekran için arabirim Etkileşim tasarımının temelleri Görsel Anlatım konularına giriş sunacaktır. Öğrencilerden görsel anlatım, bilgi mimarisi, etkileşim, arayüz tasarımı ve grafik arabirim tasarımı ve multimedya için renk düzenleri konuları üzerinde bilgi toplamaları, süreçlerini planlamaları ve tasarım yapmaları beklenmektedir.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	1- Interaktif bir multimedya ürünü için kavramsal ve görsel tasarım için alternatifler meydana getirebilmek 2- Geliştireceği tasarım ürünlerinin hitap edeceği hedef kitlenin çözümlemesini analiz edebilmek 3- "Mind Mapping" "Wire Frame" ve "Paper Prototyping" gibi tasarım geliştirme tekniklerini kendi ihtiyaçlarına göre projelerinde kullanabilmek 4- Bigi mimarisinin temel kavramlarını geliştirdiği interaktif projelere uygulayabilmek 5- Kullanılabilirlik presip ve kuralları doğrultusunda grafik kullanıcı arayüzü fonksiyonlarına karar verebilmek 6- Tasarımda kullanıcı deneyiminin temel kavramlarını çözümleyebilmek					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders sunumları ve uygulamalı çalışmalar					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş	
2	Tasarım için araştırma ve analiz Tasarım tanımını anlama Proje amaçlarını ve sınırlarını belirleme	
3	Hedef kitlenin analizi Kullanıcıyı anlama Kullanıcı ihtiyaç analizi	
4	Örnek bir web sayfasının Bilgi Mimarisini anlama	
5	Web sayfasının bilgi mimarisini geliştirme "Mind Map", "Wire Frame" ve "Paper Prototype" araçlarını anlama	
6	Web sayfasının bilgi mimarisini geliştirme "Mind Map", "Wire Frame" ve "Paper Prototype" araçlarını anlama	
7	Çokluortamda üretim projesi Juri değerlendirmesi ve ikinci aşamaya geçiş	

8	Proje Yapımı	
9	Proje Yapımı	
10	Proje Yapımı	
11	Web Tasarımı ve Üretimi Geliştirilmiş bir kavramı web ortamında sunmak için tasarım	
12	Temel HTML programlama	
13	Değerlendirmeler ışığında web sayfasının yeniden tasarlanması	
14	Değerlendirme Seansları	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Yok

DİĞER KAYNAKLAR

Dersin notları BlackBoard`da yüklüdür

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Proje	1	25
Sunum/Jüri	1	10
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	25
Final Sınavı	1	40
Total:	4	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	12	2	24
Uygulama	12	2	24
Proje	4	10	40
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	12	12
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	20	20
Final Sınavı	1	30	30

Toplam İş Yüğü (saat):	150
------------------------	-----

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3
OC2	3	2	2	3	3		3	3	3	3	3
OC3	3	2	3	3		3		1	2		3
OC4	3		3		2			2		3	1
OC5	3	3	2	2		3	3	3	3		3
OC6			2	3	3	3	2	3	3	3	3

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek