

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Yaratıcı Kodlama	VCD 220	Bahar	02+02+00	Zorunlu	3	6
Akademik Birim:	İletişim Fakültesi					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Balca Arda					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrenciler • Nesne yönelimli programlama kavramlarına aşinalık kazanır • Yaratıcı uygulamalar için javascript okumayı ve yazmayı öğrenir					
Dersin İçeriği:	Bu giriş niteliğindeki ders, programlamadaki çeşitli konseptler ve bunların çeşitli ortamlara nasıl uygulanabileceği konusunu öğrencilere tanıtır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none">• 1- p5.js ile uygulanan hesaplama düşüncesinin temellerini öğrenecek,• 2- Olay odaklı, nesne odaklı, gerçek zamanlı bir çerçevede yazılım tasarımı yapabilecek,• 3- Orijinal yaratıcı çalışmaları yazılım ortamında kavramsallaştırabileceklerdir.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Şartlandırma 2. Programlama 3. Proje uygulama Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarımları istenir, bu sayede bilgiyi içselleştirmeleri sağlanır. Projeler ve yazılı, sözlü proje sunumları ders notunun					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon haftası (Giriş ve ders planı)	
2	(Modül I: Şartlandırma) Değişkenler ve Koşullar Temelleri	Seçili görsel / sınıf içi tartışma
3	(Modül I: Şartlandırma) Döngü ve Tekrarlama	Seçili görsel / sınıf içi tartışma
4	(Modül I: Şartlandırma) Renk	Seçili görsel / sınıf içi tartışma / Uygulama Raporu
5	(Modül I: Şartlandırma) Klavye ile İşlevler ve Etkileşim	Seçili Görsel & modül hakkında sözlü sunum ve proje raporlarının teslim edilmesi.
6	(Modül II: Programlama) Dönüşüm ve Çeviri	Seçili görsel / sınıf içi tartışma
7	(Modül II: Programlama) Harmonik Hareket ve Animasyon	Seçili görsel / sınıf içi tartışma
8	(Modül II: Programlama) Nesne yönelimli programlama	Seçili Görsel & modül hakkında sözlü sunum ve proje raporlarının teslim edilmesi.
9	(Modül III: Proje uygulama) Proje hazırlığı	Seçili görsel / sınıf içi tartışma
10	(Modül III: Proje uygulama) Proje hazırlığı	Seçili görsel / sınıf içi tartışma
11	(Modül III: Proje uygulama) Proje tasarımı	Sınıf içi tartışma / sunum
12	(Modül III: Proje uygulama) Proje uygulanması	Sınıf içi tartışma / sunum

OC2									
OC3									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek