DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	**Kodu**	**Yarıyıl**	**T+U+L (saat/hafta)**	**Türü (Z / S)**	**Yerel Kredi**	**AKTS**
Yazılım Tasarımı	VCD 329	Güz	01+04+00	Seçmeli	3	6

Akademik Birim:	İletişim Fakültesi
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Yazılım tasarımına dayalı pratik bir proje geliştirmesi ve sunması, • Akademik veya endüstri araştırmaları için araştırma becerilerini geliştirmesi, • Proje yönetiminde kazanılan becerileri uygulaması ve geliştirmesi, • Deneme ve proje raporu yazmada kazanılan becerileri kullanması, • Metin ve multimedya yapımında kazandığı becerileri uygulaması, • Ekip çalışmasına katılması • Araştırma raporu veya multimedya proje portföyü hazırlaması • İleri sunum becerileri kazanması • Çalışmalarında edindiği bilgi ve becerileri endüstriden / akademiden uzman iş birliği yaparak
Dersin İçeriği:	Bu derste öğrenciler akıcı yazılım tasarımları oluşturmada kullanılan yöntemleri öğrenecektir. Bunun için dersin proje aşamaları, konuyla ilgili reklam, yazılım tasarım, aktivite planlama ve kampanya sektörü profesyonelleriyle ve/veya bölüm danışmanlarıyla iş birliği içinde yürütülür. Bu sayede ders öğrenciye direk uygulama olanağı sağlayarak bilgi ve deneyim kazandırmayı amaçlamaktadır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Bağımsız bir iş birliği projesi geliştirme becerisi kazanacak, • **2-** Portföyleri için içerik üretebilecek, • **3-** Proje yönetebilecek, • **4-** Takım halinde çalışabilecek, • **5-** İngilizce projeleri profesyonel olarak sunabileceklerdir
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders, okumalar, seminer, örnek olay analizi, strateji oluşturma ve üretim atölyelerinin bir kombinasyonundan oluşur. Okumalar ve seminerler: Her proje için süpervizör profesyonel / uzman, seminerler verecek ve öğrencilere bir araştırma projesi fikri geliştirmek için ilgili okuma materyali sağlayacaktır. Öğrenci ve süpervizör / uzman, seminerler sırasında her hafta için verilen fikirleri ve okumaları tartışır. Öğrencilerin metinleri okuyarak sınıfa gelmeleri beklenmektedir. Vaka Çalışmaları: Öğrenci ve uzman veya danışman, yazılım tasarımı üretimini belirli vaka çalışmalarını dikkate alacaktır.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık**
1	Oryantasyon haftası (Giriş ve ders planı)	
2	(Evre I: Hazırlık) Atölye- Proje yönetimi	Atölye okumaları
3	(Evre I: Hazırlık) Süpervizörlerle toplantı	Proje fikrinin geliştirilmesi
4	(Evre I: Hazırlık) Araştırmayı Kavramsallaştırmak: Anlamlı ve Yaratıcı Bir Fikir.	Proje fikrinin geliştirilmesi
5	(Evre II: Tasarım) Proje fikri hazırlama	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
6	(Evre II: Tasarım) Proje hazırlama	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
7	(Evre II: Tasarım) Proje tasarımı	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
8	(Evre III: Pilot Tasarım / Uygulama) Proje tasarımı pilot uygulama	

9	(Evre III: Pilot Tasarım / Uygulama) Proje tasarımlarının onaylanması	
10	(Evre IV: Uygulama) Proje uygulaması	
11	(Evre IV: Uygulama) Proje uygulaması	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
12	(Evre IV: Uygulama) Proje uygulaması	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
13	Tekrar	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
14	Tekrar	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Gerekli/önerilen tüm okumalar dijital (KHASLearn ve / veya KHAS Bilgi Merkezi'nde mevcuttur) olarak sağlanacaktır.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	20
Uygulama	6	20
Proje	4	40
Sunum/Jüri	4	20
Total:	**28**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	6	3	18
Proje	4	15	60
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	7.5	30
Toplam İş Yükü (saat):			**150**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1										
OC2										
OC3										
OC4										
OC5										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek