

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu   | Yarıyıl | T+U+L<br>(saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Etkileşimli Medya Tasarımı          | VCD 426  | Güz     | 02+04+00              | Seçmeli      | 4           | 7    |
| 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: <ul style="list-style-type: none"><li>Etkileşimli medya tasarımını bir tasarım ortamı olarak algılamaları</li><li>Etkileşimi algılamaları ve uygulayabilmeleri beklenmektedir.</li></ul>   |         |                       |              |             |      |
| Dersin İçeriği:                     | Bu derste ekran bazlı etkileşimli medya tasarımı üzerine yoğunlaşılacaktır.  |         |                       |              |             |      |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):      | <ul style="list-style-type: none"><li><b>1-</b> Projection mapping alanı için hareketli grafik üretebilecek,</li><li><b>2-</b> Birden fazla programla ve cihazla çalışabilecek ve çıktılarını birleştirebilecek,</li><li><b>3-</b> Ekip çalışmasını kreatif üretim süreciyle deneyimleyecek,</li><li><b>4-</b> Processing, Resolume Arena, Touch Designer, Madmapper ve Arduino programlarına hakim olacaktır.</li></ul> |         |                       |              |             |      |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Etkileşimi Anlamak 2. Projection Mapping 3. Fiziksel Etkileşim Tasarımı Evreler genellikle evre 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.   |         |                       |              |             |      |

## HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular  | Ön Hazırlık   |
|-------|--|---|
| 1     | Oryantasyon haftası  |   |
| 2     | (Modül I: Etkileşimi Anlamak) Etkileşimli medya tasarımı tarihi ve kullanım alanları                                   | Seçili görsel   |
| 3     | (Modül I: Etkileşimi Anlamak) Projection Mapping / Bir animasyon alanı olarak mimari                                   | Seçili görsel   |
| 4     | (Modül I: Etkileşimi Anlamak) Mimari yüzeyler için hareketli grafik üretimi / Adobe After Effects - Adobe Illustrator  | Seçili görsel   |
| 5     | (Modül I: Etkileşimi Anlamak) Sunum: Günlük Etkileşim Tasarımı Araçları  | Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 6     | (Modül II: Projection Mapping) Mimari yüzeyler için hareketli grafik üretimi / Adobe After Effects - Adobe Illustrator | Seçili görsel   |
| 7     | (Modül II: Projection Mapping) Resolume Arena ve Madmapper ile Mapping teknikleri                                      | Seçili görsel   |
| 8     | (Modül II: Projection Mapping) Sunum: Projection Mapping   | Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 9     | (Modül III: Fiziksel Etkileşim Tasarımı) Görüntü ve video işleme   | Seçili görsel   |
| 10    | (Modül III: Fiziksel Etkileşim Tasarımı) Müzik ve ses ile birlikte anlık görüntü                                       | Seçili görsel   |

|    |   |   |
|----|---|---|
|    | üretimi   |   |
| 11 | (Modül III: Fiziksel Etkileşim Tasarımı)<br>Müzik ve sesle birlikte canlı görsel performans / Midi Controller kullanımı | Seçili görsel   |
| 12 | (Modül III: Fiziksel Etkileşim Tasarımı)<br>Sunum: Live Vj'ing  | Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi. |
| 13 | Uygulama Sunumları  |   |
| 14 | Final Sunumları   |   |

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        | 10             |
| Uygulama                | 2         | 10             |
| Proje                   | 3         | 50             |
| Sunum/Jüri              | 3         | 30             |
| <b>Total:</b>           | <b>22</b> | <b>100</b>     |

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler                   | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|-------------------------------|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati                    | 14     | 3             | 42                    |
| Laboratuvar                   | 2      | 8             | 16                    |
| Proje                         | 3      | 23            | 69                    |
| Sunum/Jüriye Hazırlık         | 3      | 16            | 48                    |
| <b>Toplam İş Yüğü (saat):</b> |        |               | <b>175</b>            |

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 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek