

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Yenilikçi Medya Laboratuvarı	NMD 216	Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	5
Akademik Birim:	İletişim Fakültesi					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Levent SOYSAL					
Dersin Amacı:	<p>Bu dersi alan öğrencilerin:</p> <ul style="list-style-type: none">• Medya üretim araçları, gerekli yazılım ve donanım altyapıları da dahil olmak üzere, kullanabilmeleri• Yenilikçi medya araçları tasarlamak ve içerik üretmek konusunda yaratıcı düşünceden beslenmeleri,• Geleneksel ve yenilikçi medya araçlarını kullanarak projelerini en iyi uygulamalara ve görünür ürünlere dönüştürmeleri,• Arttırılmış gerçeklik, sanal ve karma gerçeklik, 360 sinema da dahil olmak üzere çeşitli yeni medya formlarının üretim ve geliştirme mekanizmalarına dair süreçlere hakim olmaları,• Mentörler rehberliğinde gruplar halinde çalışmalarını ve demolar yaparak özgün fikirler geliştirmeleri,• Sektöre entegre olmak için en iyi stratejiyi geliştirebilmeleri,• İşbirliği yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirmeleri beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	<p>Bu ders geleneksel ve yeni gelişmekte olan medya araçlarını kullanırken yaratıcı düşüncenin ve aktif inovatif araştırma yapmanın yeni tür medya formları geliştirirken önemini vurgulamayı amaçlamaktadır. Bu sayede öğrenciler ortaya çıkan medya eserlerini piyasaya sunma yöntem ve teknikleri hakkında ileri düzeyde bir anlayışa sahip olacaklardır. Ayrıca kendi yenilikçi medya formlarını geliştirmek için bütünsel bir strateji oluşturmayı, ardından da bu medya formlarını yönetmeyi ve tanıtmayı öğrenecekler ve gelişen medya pazarının finansal ve yönetim dinamiklerine hakim olacaklardır. Öğrenciler bu derste dönem boyunca geliştirecekleri bir grup projesi etrafında kendi ilgi alanlarını araştırma ve geliştirme şansı da elde edecek ve grup projelerinde rol alacaklardır. Bu ders eğitici filmler/videolar, vaka çalışmaları sunumları ve sektörden konuk konuşmacılar ile desteklenecektir.</p>					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none">• 1- Yenilikçi medya ortamında ürün yaratma ve geliştirmenin temel adımlarını hayata geçirebilmek.• 2- Yenilikçi medya için yaratıcı fikirler geliştirme ve kavramsal düşünme yöntemlerini analiz edebilmek• 3- Yenilikçi medya ürününü geliştirmek için görsel-işitsel içerik oluşturabilmek.• 4- Yenilikçi medya ürünü tasarlamak ve geliştirmek için farklı donanım ve yazılım araçlarını kullanabilmek• 5- Ortaya çıkan medya ürünün geliştirme, yönetim ve dağıtım adımları için stratejik kararlar alabilmek• 6- Projelerini etkileşimli hale getirebilmek• 7- İletişim endüstrisinde başarının anahtarlarından biri olan mesajları etkili bir şekilde iletme özelliğine sahip medya ürünleri tasarlayabilmek					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	<p>Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Beceri ve Fikir Toplama 2. Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Geliştirilir? 3. Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Üretilir? Değerlendirme üç modülden oluşmaktadır. Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. İlk modülün değerlendirmesi öğrenciler proje fikirlerini gruplar halinde sunarlar (). İkinci modülün değerlendirmesi ise endüstri partnerleri ve ekran değerlendirmeleri ile projelerin geliştirilmesidir (). Üçüncü ve son modül ise öğrenciler ilk iki modülde tasarladıkları projeleri üretime geçirirler (0). Genel notun geri kalanı (0) ise öğrencinin grup çalışmasında aktif rol oynaması ve derse katkı sağlaması üzerinden değerlendirmeye tabidir.</p>					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
-------	---------	-------------

1	Oryantasyon Haftası (hazırlık ve ders planı)	
2	Modül (I): Beceri ve Fikir Toplama:Yaratıcı Düşünce	Bireysel araştırma, sınıf içi tartışma, deneyim yazısı
3	Modül (I): Beceri ve Fikir Toplama :Fikir Havuzu oluşturma ve bireysel araştırma yapma yetilerini geliştirme	Sınıf içi tartışma
4	Modül (I): Beceri ve Fikir Toplama :Teknoloji, yazılım ve donanım	Workshop hazırlığı ve görsel-işitsel materyal toplamak
5	Modül (I): Beceri ve Fikir Toplama :Projenin stratejisi, zaman çizelgesi ve finansmanının belirlenmesi	Bireysel araştırma: beyin fırtınası
6	Modül (II): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Geliştirilir?:Proje için gerekli materyallerin toplanması ve üretilmesi	Sınıf içi workshop
7	Modül (II): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Geliştirilir?:Proje için gerekli yazılım ve donanımın tespiti	Sınıf içi workshop
8	Modül (II): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Geliştirilir?:Proje için gerekli yazılım ve donanımın kullanılması	Proje sunumlarına gruplar halinde hazırlık ve workshoplar üzerine değerlendirme
9	Modül (III): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Üretilir?:Yazılı, Görsel-işitsel tasarım ve üretim planı	Proje taslaklarını finalize etmek için beyin fırtınası, mentorlere grup proje fikirlerinin üretim planlarının danışılması
10	Modül (III): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Üretilir?:Üretim-I	Grup sunumları, sınıf içi tartışma
11	Modül (III): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Üretilir?:Üretim-II	Grup sunumları, sınıf içi tartışma
12	Modül (III): Yenilikçi Medya Projeleri Nasıl Üretilir?:Akran değerlendirmesi	Grup projelerinin zihin haritalandırılması sunumu ile akranlara sunulması ve feedback alınması
13	Projelerin gruplar halinde akademisyenler ve endüstri partnerlerinden oluşan jüriye sunumu	Grup sunumları
14	Tekrar ve Değerlendirme	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Emerging Media Uses and Dynamics, Xigen Li Routledge, 2015.
New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media by Alexander, Bryan Santa Barbara, California, 2011.
Emerging Genres in New Media Environments, Editors: Miller, Carolyn R., Kelly, Ashley R. 2017 , Palgrave Macmillan.

DİĞER KAYNAKLAR

1.Ders videoları 2.Ders notları 3.İlgili Web sayfası

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
-------------------------	------	----------------

Katılım	12	10
Proje	1	70
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler (okuma, bireysel çalışma vb.)	1	20
Total:	14	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	1	70	70
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	1	13	13
Toplam İş Yüğü (saat):			125

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										
OC6										
OC7										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek