

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Uygulama Geliştirme Atölyesi	NMD 311	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:	<p>Bu dersi alan öğrencilerin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Dijital uygulama geliştirme ve üretme aşamalarını öğrenmeleri,</li><li>Akademik ve sektörel mentörler rehberliğinde gruplar halinde çalışabilmeleri ve dijital medya uygulamaları için fikir geliştirmeleri,</li><li>Dijital uygulamalar geliştirmek için farklı donanım ve yazılım medya üretim araçlarını kullanmaları,</li><li>Dijital uygulamalar tasarlarırken ve geliştirirken yaratıcı pratiklerde bulunmaları,</li><li>Bir dijital uygulamayı görsel olarak tasarlamayı öğrenmeleri,</li><li>Görsel-işitsel içerikleri dijital uygulama geliştirirken kullanmaları beklenmektedir</li></ul>					
Dersin İçeriği:	<p>Bu ders, dijital dünya için çok yönlü yaratıcı düşünme, araştırma yapma ve farklı uygulamalar üretmeyi vurgulamaktadır. Öğrenciler bu dersi alırken dijital uygulamalar geliştirme yöntem ve teknikleri hakkında ileri düzeyde bir anlayış ve kavrayışa sahip olacaklardır. Öğrenciler ayrıca gruplar halinde çalışacak ve dijital uygulama projelerini yönetmek ve tanıtmak için iletişim stratejileri geliştireceklerdir. Bu ders aynı zamanda dinamik dijital uygulamalar tasarlamak, geliştirmek ve yönetmek için gerekli olan finansal dinamiklere dair de gerçek zamanlı bir temel bilgiler sunmayı hedefler.</p>					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li><b>1-</b> Herhangi bir konuda yaratıcı dijital uygulama fikirleri geliştirebilmek.</li><li><b>2-</b> Uygulama geliştirme için kavramsal yazı yazma ve içerik oluşturma becerileri geliştirebilmek,</li><li><b>3-</b> Dijital bir uygulama geliştirmek için görsel-işitsel içeriklerle çalışma becerisi geliştirebilmek.</li><li><b>4-</b> Dijital uygulamalar tasarlamak için farklı türde donanım ve yazılım kullanma becerisi geliştirebilmek.</li><li><b>5-</b> Dijital uygulamalar oluşturmanın geliştirme, yönetim ve dağıtım adımları için cesur stratejiler oluşturabilmek</li><li><b>6-</b> Dijital uygulama geliştirme projelerini hedef kitle ile etkileşime katabilmek.</li><li><b>7-</b> Mesajları etkin bir şekilde iletebilen dinamik uygulamalar tasarlayabilmek.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	<p>Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Kavramlar, Beceri Setleri, Fikirler 2. Uygulama/1: Strateji 3. Uygulama/2: Tasarım Değerlendirme üç modülden oluşmaktadır. Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramların gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Öğrencilerden daha sonra edindikleri bilgiyi içselleştirebilmeleri için kavramlarla ilgili gözlemlerini deneyim yazısı şeklinde sunmaları ve sınıf-içi tartışmalara aktif şekilde katılmaları beklenir (0). Öğrencilerden ayrıca bir dijital uygulama projesi ortaya koymaları istenir (p).</p>					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon Haftası (hazırlık ve ders planı)	Bireysel araştırma, sınıf içi tartışma, deneyim yazısı için brief alma
2	Modül (I): Kavramlar, Beceri Setleri, Fikirler: Uygulama geliştirmek için fikir üretimi ve kavramsal yazı becerileri	Sınıf içi tartışma, deneyim yazısı için outline çıkarma
3	Modül (I): Kavramlar, Beceri Setleri, Fikirler: Araştırma ve belgeleme	Workshop

4	Modül (I): Kavramlar, Beceri Setleri, Fikirler: Teknoloji, yazılım ve donanım	Workshop
5	Modül (I): Kavramlar, Beceri Setleri, Fikirler: Bir uygulamayı fonlamak	Bireysel araştırma, grup projesi için fizibilite çalışması ve eşleşme
6	Modül (II): Uygulama/1: Strateji: Bir uygulama için kalkınma planı ve stratejisi hazırlamak	Sınıf-içi sunumlar ve tartışma
7	Modül (II): Uygulama/1: Strateji: Finansal kaynaklar bulmak	Sınıf-içi sunumlar ve tartışma
8	Modül (II): Uygulama/1: Strateji: Pazar dinamikleri ve dağıtım yöntemleri	Sınıf-içi sunumlar ve tartışma
9	Modül (III): Uygulama/2: Tasarım: Dijital uygulamalar geliştirme-hands on	Workshop
10	Modül (III): Uygulama/2: Tasarım: Uygulamada etkinlik ve kullanılabilirlik	Workshop
11	Modül (III): Uygulama/2: Tasarım: Arayüzler	Workshop
12	Modül (III): Uygulama/2: Tasarım: Dinamik bir uygulama tasarlayabilme	Sınıf-içi sunumlar ve tartışma
13	Web, sosyal medya ve kitle iletişim araçları bağlantıları kurma	
14	Tekrar ve Değerlendirme	

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

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.)	5	20
<b>Total:</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	1	78	78
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	5	6	30
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>150</b>

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											
OC2											
OC3											
OC4											
OC5											
OC6											
OC7											

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