DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Medya Estetiği	CS 626	Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	7.5

Akademik Birim:	Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	-
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Doktora
Dersin Koordinatörü:	Balca Arda
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: • teorik argümanı medya olayları analizi ile birleştirmesi, • estetik uygulamalar ve medya teknolojileri arasındaki karmaşık alışverişleri incelemesi, • İletişimin algısal ölçeğimiz ve sosyo-kültürel ve politik anlayışımız üzerindeki etkilerini araştırması, • Medya teknolojilerinin sosyal uygulamalarını ve deneyimlerini değerlendirmek için medyadan ziyade medyanın arabuluculuğunu sorgulaması, hedeflenir.
Dersin İçeriği:	Bu ders; estetiği kültürel ifadeler, duyu teknolojileri ve günlük yaşam iletişim deneyimleri üzerine eleştirel bir yansıma olarak ele alır. Ders boyunca, çeşitli medya ifadelerine baktığımızda ne tür sosyal, kültürel, medyatik ve teknolojik deneyimlerin varsayıldığı eleştirel olarak incelenir.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Bu dersin sonunda öğrenciler: Medya teknolojileri ve estetiği ile ilgili temel kavramları ve gelişmeleri araştırması • **2-** İletişimin algısal ölçeğimiz ve sosyo-kültürel ve politik anlayışımız üzerindeki etkilerini çözümlemesi • **3-** Filmlerde, televizyonda, video oyunlarında, internette ve çeşitli medya görüntüleme ekranlarında görsel ve işitsel sunuma dair çözümlemeyi derinleştirmek ve bu görsel-işitsel sunumun etkilerinin anlaşılmasını genişletmek • **4-** Medya teknolojilerinin sosyal uygulamalarını ve deneyimlerini anlamak için medyadan ziyade arabuluculuğu araştırılması • **5-** İzleyicinin görsel-işitsel sunuma dair dikkatini ve anlayışını etkileyen unsurların, çevre ve sosyal-kültürel alan izlenimleri ile olan ilişkiselliğini sorgulaması • **6-** İngilizce projeleri profesyonel olarak sunabilmeleri hedeflenmiştir
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 4 modülden oluşur ve algı medya, kültür ve sanatla birlikte tematik bir bakış açısı ile ele alınır. Bunlar: 1. Medya Arabuluculuğu ve Arayüz Estetiği: Bu bölümde deneyimin dijitalleşmesinin günlük yaşamı nasıl etkilediğine vurgu yapmaktadır. 2. Enformasyonel Estetik: Bu modülde, büyük ölçekli data sistemi ve bunun meşruluğunun, toplumsal olarak bilginin ne olduğunu anlamamızdaki rolünü estetik bir yaklaşımla incelenir. 3. Yapay Zeka ve Yaratıcılık: Bu modül, hesaplama sistemlerinin tasarımda ve sanatta kullanımını araştırır, yaratım imgesini tanımlamamızdaki etkilerini çözümler. 4. Sanal Gerçeklik: Bu modülde, çağdaş Sanal Gerçeklik (VR) estetiğinin özellikleri, çok kullanıcılı dijital alanlar ve arttırılmış sanal gerçeklik oyunları, rol yapma oyunları (RPG) gibi oluşumlar üzerine sanal toplumsal deneyim çalışmaları aracılığıyla işlenecektir.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon Haftası	
2	Module (I): Medya Arabuluculuğu ve Arayüz Estetiği	J. Macgregor Wise, Hille Koskela. (2012). New Visualities, New Technologies: The New Ecstasy of Communication
3	Module (I): Medya Arabuluculuğu ve Arayüz Estetiği	Sarab L. Gibbons. (1994). Kant’s Theory of Imagination: Bridging Gaps in Judgement and Experience
4	Module (I): Medya Arabuluculuğu ve	Garde-Hansen, J. (2011). Media and

	Arayüz Estetiği	memory. Edinburgh, Scotland: University of Edinburgh Press.
5	Module (II): Enformasyonel Estetik	White , M.(1999) Vısual Pleasure In Textual Places Gazing in multi-user object-oriented worlds, Information, Communication & Society, 2:4, 496-520
6	Module (II): Enformasyonel Estetik	Colebrook, C. (2012). Blake, Deleuzian Aesthetics, and the Digital. Continuum.
7	Module (II): Enformasyonel Estetik	Cartwright, L. (1995) Screening the Body: Tracing Medicine’s Visual Culture, Minneapolis: University of Minnesota Press.
8	Module (III): Yapay Zeka ve Yaratıcılık	Michele D. Dickey. (2015). Aesthetics and Design for Game-based Learning
9	Module (III): Yapay Zeka ve Yaratıcılık	Munster, A. (2006) Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics. Interfaces: Studies in Visual Culture. Datmouth
10	Module (III): Yapay Zeka ve Yaratıcılık	Kwastek, K. (2013). Aesthetics of interaction in digital art. MIT Press
11	Module (IV): Sanal Gerçeklik	Bazzichelli, T. (2008) Networking: the net as artwork. Digital Aesthetics Research Center
12	Module (IV): Sanal Gerçeklik	Vesna, V. (2007) Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow. Univ Of Minnesota Press
13	Module (IV): Sanal Gerçeklik	Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA. Fenty, S. (2008). Why old school is ‘‘cool’’: A brief analysis of classic video game nostalgia. In L. N. Taylor & Z. Whalen (Eds.), Playing the past: History and Nostalgia in video games (pp. 19–31). Nashville, TN: Vanderbilt University Press. Ma¨yra¨, F. (2008). An introduction to game studies. London, England: Sage.
14	Genel Değerlendirme	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

J. Macgregor Wise, Hille Koskela. (2012). New Visualities, New Technologies: The New Ecstasy of Communication.

Sarab L. Gibbons. (1994). Kant’s Theory of Imagination: Bridging Gaps in Judgement and Experience.

Garde-Hansen, J. (2011). Media and memory. Edinburgh, Scotland: University of Edinburgh Press.

White , M.(1999) Vısual Pleasure In Textual Places Gazing in multi-user object-oriented worlds, Information, Communication & Society, 2:4, 496-520.

Colebrook, C. (2012). Blake, Deleuzian Aesthetics, and the Digital. Continuum.

Cartwright, L. (1995) Screening the Body: Tracing Medicine’s Visual Culture, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Michele D. Dickey. (2015). Aesthetics and Design for Game-based Learning.

Munster, A. (2006) Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics. Interfaces: Studies in Visual Culture. Datmouth.

Kwastek, K. (2013). Aesthetics of interaction in digital art. MIT Press.

Bazzichelli, T. (2008) Networking: the net as artwork. Digital Aesthetics Research Center.
Vesna, V. (2007) Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow. Univ Of Minnesota Press.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA.
Fenty, S. (2008). Why old school is ‘‘cool’’: A brief analysis of classic video game nostalgia. In L.
N. Taylor & Z. Whalen (Eds.), Playing the past: History and Nostalgia in video games (pp. 19–31). Nashville, TN: Vanderbilt University Press.

Ma¨yra¨, F. (2008). An introduction to game studies. London, England: Sage.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Ödev	2	60
Sunum/Jüri	2	20
Derslere bireysel katılım/ ilgililik /odaklanma	14	20
Total:	**18**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	13	3	39
Ödev	2	10.5	21
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	13	3	39
Sunum hazırlıkları (ders dışı)	13	4	52
Sunum	2	5	10
Geridönüş Sınıf içi tartışmalar	13	2	26
Öğrencilerin Etkin Olduğu Sınıf İçi Çalışmalar	1	0.5	0.5
Toplam İş Yükü (saat):			**187.5**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1	3		2		1	3			
OC2			3			1			

OC3	3	3	3		1	1			
OC4						1			
OC5									
OC6									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek