Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**GİT108U - Dijital Kültür**
Ders Türü	IV.Yarıyıl
Teori + Uygulama	0+0
AKTS	**5.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	Ebru S. Baranseli-Arslan

Dersin Veriliş Biçimi	Çevrimiçi
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eşkoşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Kaynaklar	Dijital Kültür ders kitabı

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Dijital Kültür Sosyolojisi	
2. hafta		Ağ Toplumunda Mekân, Konum ve Çevrimiçi Topluluklar	
3. hafta		Dijital Teknolojiler Yeni Gerçek, Yeni Görüntüler; XR, MR, VR, AR.	
4. hafta		Dijital Teknolojiler Yeni Gerçek, Yeni Görüntüler; XR, MR, VR, AR.	
5. hafta		Dijital Çağda Bilgi Ekonomisi; Bitcoin, Kriptopara ve Blokzincir	
6. hafta		Dijital Çağda Bilgi Ekonomisi; Bitcoin, Kriptopara ve Blokzincir	
7. hafta		Ara Sınav	
8. hafta		Dijital Sanat	
9. hafta		Dijital Sanat	
10. hafta		Dijital Oyunlar	
11. hafta		Dijital Oyunlar	
12. hafta		Yapay Zeka ve Robotlar	
13. hafta		Algoritmik Yöntemler, Sosyal Medya ve Büyük Veri	
14. hafta		Dönem Sonu Sınavı	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	İnsan-Teknoloji Etkileşimi üzerine belli başlı kuramsal yaklaşımlar hakkında bilgi sahibi olabilme
2	Dijital dönüşümün çok katmanlı yapısına dair örnek alanlar ve kavramları açıklayabilme

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
3	Ağ toplumu ve kamusal alan kavramlarını açıklayabilme
4	Çevrimiçi toplulukları avantajları ve dezavantajları ekseninde tartışabilme.
5	Konum tabanlı uygulamalar ve konumsal medyayı tanımlayabilme.
6	Çevrimiçi topluluklarda ve konum verisinin kullanımında etik sorumlulukların farkına varabilme
7	Bilgisayarların tarihi hakkında bilgi sahibi olabilme.
8	Sayısal gerçeklik ve yeni estetik kavramları hakkında bilgi sahibi olabilme.
9	Dijital çağda para kavramını tanımlayabilme.
10	Blokzincir teknolojisini ve bu teknolojinin ortaya çıkardığı ekonomiyi açıklayabilme.
11	Dijital teknolojilerin gelişimini ve yeni medya kavramını açıklayabilme.
12	Yeni medyayı bir sanat ortamı olarak tanımlayabilme.
13	Oyun kavramını tanımlayabilme ve özelliklerini açıklayabilme.
14	Dijital oyun kavramını dijital medya ile ilişkili olarak tanımlayabilme ve özelliklerini açıklayabilme.
15	Oyuncu kavramını ve oyuncu topluluklarının işlevlerini tanımlayabilme ve özelliklerini açıklayabilme.
16	Teknoloji ve kültür arasındaki ilişkileri açıklayabilme.
17	Yapay zeka ve türlerini açıklayabilme ve yapay zeka olanak ve sınırlarını tartışabilme.
18	Robot kavramını tanımlayabilme ve tarihsel süreçte temel örneklerini sıralayabilme.
19	Büyük Veri ve Algoritmik Araştırma Yöntemlerinin genel özelliklerini açıklayabilme.
20	Dijital ortamlarda bulunan farklı veri türlerini ayırt edebilme.
21	Algoritmik veri toplama yöntemlerini sıralayabilme.
22	Algoritmik analiz tekniklerini birbirlerinden ayırt edebilme.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.