Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**GİT406U - Tasarımda Sıralı Anlatım ve Öykülendirme**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	0+0
AKTS	**5.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Alan Dışı Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	Prof. Dr. Funda Erzurum

Dersin Veriliş Biçimi	Çevrimiçi
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktır.
Önerilen Kaynaklar	Jenkins, H. (2016). Cesur Yeni Medya. İstanbul: İletişim Yayınları.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Transmedya Anlatı ve Temel Kavramlar	
2. hafta		Transmedya Anlatı ve Yapay Zekâ (AI)	
3. hafta		Genişletilmiş Gerçeklikte (XR) Anlatı ve Transmedya	
4. hafta		Transmedya ve Dijital Oyunlar	
5. hafta		Transmedya Anlatı	
6. hafta		Ara Sınav Soru Çözümü	
7. hafta		Ara Sınav	
8. hafta		Transmedya ve Kitle İletişimi	
9. hafta		Transmedya ve Eğitim	
10. hafta		Transmedyada Reklam ve Halkla İlişkiler	
11. hafta		Görsel İletişim Tasarımında Transmedya	
12. hafta		Transmedya Anlatı	
13. hafta		Final Soru Çözümü	
14. hafta		Final	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Transmedya hikâye anlatıcılığının temel prensiplerini ve özelliklerini ayırt edebilme.
2	Geleneksel ve transmedya anlatı arasındaki farkları karşılaştırabilme.
3	Yapay zekâ ile ilgili kavramları açıklayabilme
4	Yapay zekânın transmedya anlatı üzerindeki etkilerini değerlendirebilme.
5	Yapay zekâ destekli transmedya projelerinin potansiyelini ve sınırlarını analiz edebilme.

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
6	Dijital çağda yapay zekânın rolünü ve anlatı üzerindeki yansımalarını tartışabilme.
7	Genişletilmiş gerçeklikle ilgili kavramları açıklayabilme
8	Genişletilmiş gerçekliğin transmedya anlatıdaki rolünü ve önemini açıklayabilme.
9	XR teknolojilerinin transmedya projelerine nasıl entegre edilebileceğini örneklerle açıklayabilme.
10	XR'nin transmedya anlatılarda izleyici deneyimini nasıl zenginleştirdiğini değerlendirebilme.
11	Oyunlaştırma ve dijital oyunların transmedya anlatı ile ilişkisini kurabilme.
12	Oyun endüstrisindeki transmedya stratejilerini ve örneklerini analiz edebilme.
13	Yakınsama kültürünün oyunlar ve transmedya üzerindeki etkilerini tartışabilme.
14	Kitle iletişiminin transmedya anlatı ile etkileşimini değerlendirebilme.
15	İzleyici ve katılım kavramlarının transmedya anlatıdaki önemini açıklayabilme.
16	Transmedya projelerinin kitle iletişim araçları aracılığıyla nasıl yaygınlaştırılacağını tartışabilme.
17	Eğitsel teknolojilerin transmedya anlatı ile entegrasyonunu değerlendirebilme.
18	Eğitimde transmedya yaklaşımlarının potansiyelini ve faydalarını açıklayabilme.
19	Gelecekte eğitimde transmedya kullanımına ilişkin öngörüleri tartışabilme.
20	Markalaşma ve transmedya anlatı arasındaki ilişkiyi kurabilme.
21	Transmedya projelerinin reklam ve halkla ilişkiler alanındaki uygulamalarını analiz edebilme.
22	Görsel iletişim tasarımının transmedya anlatıdaki rolünü ve önemini açıklayabilme.
23	Multimedya ve interaktivitenin transmedya projelerindeki kullanımını değerlendirebilme.
24	Transmedya projelerinde tasarımcının rolünü ve sorumluluklarını tartışabilme.

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.