



YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
YOZGAT MESLEK YÜKSEKOKULU

TASARIM BÖLÜMÜ GRAFİK TASARIMI PROGRAMI DERS ÖĞRETİM PLANI

Dersin Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Dersin Türü (Z/S)	T+U+L (Saat/Hafta)	Kredi	AKT S	Eğitim Dili
GRF704	POPÜLER KÜLTÜR VE MEDYA		S	2+0+0	2	3	Türkçe

DERS BİLGİLERİ

Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Popüler kültürün anlamı, kimlik, bellek, kültür, modernleşme kuramı, eleştirel yaklaşımlar, tüketim ve üretim ilişkileri ve popüler kültür: meta, gösteri toplumu, popüler kültür ve medya, dil, popüler müzik, sanat, şehir efsaneleri, efsanevi karakterler, video oyunları , siberkültür.
Dersin Amacı	Dersin amacı kimlik ve popüler kavramlarını tartışmak. Bu kavramlarla birlikte toplumsal yaşamı şekillendiren değişkenleri değerlendirme alt yapısına sahip olmak. Medyanın toplumsal değişimler ve tüketimdeki rolünü tartışmak.
Dersin Seviyesi	Ön Lisans
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Öğretim Yöntemi	(x) Örgün () Uzaktan () Karma/Hibrit
Dersi Yürüten Öğretim Elemanları	Dr. Öğr. Üyesi
Dersin Ön Koşulu Ders(ler)i	
Dersin Öğrenme Çıktıları	1. Kültür ve popüler kültür ile ilişkili kavram ve görüşleri tanımlar 2. Popüler kültür ve medya ile ilgili eleştirel kuramları ele alır 3. Medya ve popüler kültür ilişkisini kurar ve toplumsal değişimleri ifade eder 4. Medyanın popüler kültür unsurlarının var olmasındaki önemini ve etkisini açıklar 5. Cinsiyet, sınıf ve etnik kimlik kavramlarının medyadaki temsillerini popüler kültür açısından yorumlar

DERS İÇERİĞİ

Hafta	Teori	Uygulama/Laboratuvar
1	Giriş	Anlatım-Sunum
2	Popüler kültür nedir?	Anlatım-Sunum
3	Kimlik, Bellek ve Kültür	Anlatım-Sunum
4	ModernHaberleşme Kuramı	Anlatım-Sunum
5	Eleştirel Yaklaşımlar	Anlatım-Sunum
6	Tüketim- Üretim ve Popüler Kültür: Metalar	Anlatım-Sunum
7	Gösteri Toplumu	Anlatım-Sunum
8	Gösteri Toplumu	Anlatım-Sunum
9	Medya ve Popüler Kültür	Anlatım-Sunum

10	Dil ve Popüler Kültür	Anlatım-Sunum
11	Popüler Müzik ve Kültür	Anlatım-Sunum
12	Sanat ve Popüler Kültür	Anlatım-Sunum
13	Şehir Efsaneleri ve Mistik Karakterler	Anlatım-Sunum
14	Video oyunları ve Siber kültür	Anlatım-Sunum
15	Final Sınavı	

Dersin Öğrenme Kaynakları

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Dönem İçi Çalışma Etkinlikleri	Sayısı	Katkısı
Ödev	1	%25
Uygulama		
Forum/ Tartışma Uygulaması	2	%25
Kısa sınav (Quiz)	4	%50
Dönemiçi Çalışmaların Yarıyıl Başarıya Oranı (%)		%40
Finalin Başarıya Oranı (%)		%60
Toplam		%100

DERS İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Toplam Hafta Sayısı	Süre (Haftalık Saat)	Toplam İş Yüğü
Teori	12	2	24
Uygulama			
Forum/ Tartışma Uygulaması	3	2	6
Okuma	7	2	14
İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması	8	2	16
Materyal Tasarlama, Uygulama			
Rapor Hazırlama	2	2	2
Sunu Hazırlama	2	2	4
Sunum	2	2	4
Final Sınavı	1	2	2
Final Sınavına Hazırlık	2	4	8
Diğer (Belirtiniz:)			
Toplam İş Yüğü			80
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			80/25
Dersin AKTS Kredisi			3.2±3
Not: Dersin iş yükü tablosu öğretim elemanı tarafından ders özelinde belirlenecektir.			

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI KATKI DÜZEYLERİ

No	Program Öğrenme Çıktıları	1	2	3	4	5
1	Sanatsal, kültürel, estetik gelişim ve etkilerini tarihsel ve çağdaş sanatlar doğrultusunda tasarım ürünleri üzerinden değerlendirebilir.			X		
2	Türkçe ve mesleki yabancı dili kullanarak ulusal ve uluslararası platformlarda sözlü ve yazılı anlatıma dayalı iletişim kurabilir.		X			
3	Kendini mesleki anlamda ifade edebilecek bütün gereksinimleri karşılayacak düzeyde teknik dil bilgisine sahip olur.			X		
4	Grafik tasarımında temel kavramları anlama, bilme ve ürettiği çalışmalarına uygulayabilme yeteneğine sahip olur.					
5	Görsel sanatların farklı dallarından faydalanarak alanındaki bilgileri farklı disiplinlerden gelen bilgilerle bütünleştirerek yeni çözüm önerileri üretebilir.					
6	Elle çizim-boyama yapabilir.					
7	Fotoğraf çekebilir.					
8	Görsel/grafik tasarımı yapar.		X			
9	Tipografiyi görsel iletişim aracı olarak etkin kullanabilir.					
10	Bilgisayar ortamında güncel grafik yazılımları kullanabilir.					
11	Web ara yüz tasarımı yapabilir.					
12	Grafik Tasarım ile ilgili ulusal ve uluslararası çerçevede güncel ve teknolojik gelişmeleri takip eder, yorumlar ve mesleğin psikolojik, sosyolojik, etik ve ekonomik sorumluluk ve yükümlülüklerini uygulayabilir.					
13	Mesleki performans ve ilişkiler bağlamında tüm süreçlere (tasarım-basım-sunum) ilişkin bireysel ve grup içi profesyonel stratejiler ve planlar geliştirir.		X			
14	Hayat boyu öğrenme ve teknolojik yenilikleri takip etme bilincine sahiptir.			X		
15	Mesleki etik ve sorumluluk bilincinde olur.		X			