



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
GRF716	İNTERNET MEDYASI		s	2+1+0	3	4	Türkçe

DERS BİLGİLERİ

Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Medya okuryazarlığı ile ilgili temel kavramların öğretimi, bilişim hukuğuna giriş ve TİB, BTK, RTÜK gibi kurumların medya okuryazarlığı bağlamında incelenmesi, Dünyada ve Türkiye'de medya okuryazarlığı, ailelerin medya okuryazarlığı durumu ve eğitimi, medya analizi, dijital oyunlar, filtreleme programlarının değerlendirilmesi, Değerler-ahlaki gelişim ve internet, Medya Okuryazarlığı müfredatı ve ders içeriği, Medya Okuryazarlığı dersine yönelik araştırma sonuçları, bu dersi alan öğrencilerin olumlu ve olumsuz ders deneyimleri, materyal geliştirme, dersin süreç ve sonuç değerlendirmesi, ders planlarının oluşturulması, ders sonunda da öğretmen adaylarının alan bilgilerini ve kaynaklarını paylaşmaları için bir uygulama topluluğu oluşturulması.
Dersin Amacı	Öğrencilerde medya okuryazarlığı bilgi ve becerisi kazandırma.
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. Öğretim amaçlı iletişim araçlarını bilinçli bir şekilde kullanabilir. 2. İşbirliğine dayalı projelerde etkin rol alabilir. 3. İçeriğe uygun ders senaryosu oluşturabilir. 4. Teknoloji kaynaklı sorunların (siber zorbalık, güvenlik gibi) çözümüne yönelik etkinlikler düzenleyebilir. 5. Bilişim teknolojilerinin kullanımında etik kurallara uyar

DERS İÇERİĞİ

Hafta	Teori	Uygulama/Laboratuvar
1	Medya Okuryazarlığı Temel Tanım ve Kavramları	Anlatım-Uygulama
2	Türkiye'de Medya Okuryazarlığını İlgilendiren Kurumların İncelenmesi	Anlatım-Uygulama
3	Dünyada ve Türkiye'de Medya Okuryazarlığı	Anlatım-Uygulama
4	Medya Okuryazarlığı Modelleri ve Analiz Teknikleri	Anlatım-Uygulama
5	Dijital Oyunlar, Şiddet ve Siber Zorbalık	Anlatım-Uygulama
6	Filtreleme Programlarının Değerlendirilmesi ve	Anlatım-Uygulama

	Veri Güvenliğinin Sağlanması	
7	Filtreleme Programlarının Değerlendirilmesi ve Veri Güvenliğinin Sağlanması	Anlatım-Uygulama
8	Filtreleme Programlarının Değerlendirilmesi ve Veri Güvenliğinin Sağlanması	Anlatım-Uygulama
9	Medya Okuryazarlığı Dersi İçin Kaynak Havuzu Oluşturma	Anlatım-Uygulama
10	Değerler, ahlaki gelişim ve internet	Anlatım-Uygulama
11	Değerler, ahlaki gelişim ve internet	Anlatım-Uygulama
12	Değerler, ahlaki gelişim ve internet	Anlatım-Uygulama
13	Medya Okuryazarlığı Araştırmaları	Anlatım-Uygulama
14	Medya Okuryazarlığı Araştırmaları	Anlatım-Uygulama
15	Final Sınavı	

Dersin Öğrenme Kaynakları

1. Ders Notları

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	8	2	16
Uygulama	12	2	24
Forum/ Tartışma Uygulaması	2	1	2
Okuma	1	2	2
İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması	8	2	16
Materyal Tasarlama, Uygulama	4	4	16
Rapor Hazırlama	2	4	8
Sunu Hazırlama	2	4	8
Sunum	1	4	4
Final Sınavı	1	3	3

Final Sınavına Hazırlık	2	3	6
Diğer (Belirtiniz:)			
Toplam İş Yüğü			105
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			105/25
Dersin AKTS Kredisi			4.2 $\cong$ 4
Not: Dersin iş yüğü 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.					
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.		x			
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.			x		
13	Mesleki performans ve ilişkiler bağlamında tüm süreçlere (tasarım-basım-sunum) ilişkin bireysel ve grup içi profesyonel stratejiler ve planlar geliştirir.					
14	Hayat boyu öğrenme ve teknolojik yenilikleri takip etme bilincine sahiptir.					
15	Mesleki etik ve sorumluluk bilincinde olur.			x		