



İLETİŞİM LİSANS PROGRAMLARINA ÖZGÜ ÖĞRETİM KAZANIMLARI (Sürüm 3.1)

Lisans düzeyindeki bir iletişim programının değerlendirilmesi için başvuruda bulunan yükseköğretim kurumu, söz konusu programının bu belgede yer alan İLETİŞİM ALANI ÖĞRETİM KAZANIMLARININ yanı sıra PROGRAMA ÖZGÜ ÖĞRETİM KAZANIMLARINI da yerine getirdiğini kanıtlamakla yükümlüdür. Programa özgü ölçütler, belirli bir iletişim programına özgü ek ölçütleri tanımlamaktadır. Bu ölçütler dört yıllık lisans düzeyindeki 12 aylık iletişim programı için düzenlenmiştir. İhtiyaç olması durumunda yeni programlara özgü ölçütler İLEDAK tarafından belirlenir.

Her program, bu bölümde verilen “Programa Özgü Ölçütleri” sağlamalıdır.

10.1 Gazetecilik ve Habercilik Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “**Gazetecilik**” nitelemesi bulunan “**Gazetecilik ve Habercilik**”, “**Basın ve Yayın**” programları için geçerlidir.

10.1 Gazetecilik ve Habercilik Programları (Sürüm 3.1)

1. Gazeteciliğe ilişkin temel kavramları, kuramları ve yaklaşımları tanımlar.
2. Gazeteciliğin Dünya’da ve Türkiye’de tarihsel, toplumsal ve teknolojik gelişimini bilir.
3. Haber üretim sürecini, haber kaynaklarını ve metin türlerini bilir.
4. Türkiye’de gazeteciliğin yasal çerçevesi, meslek hakları, etik kuralları ve örgütlenmesi hakkında bilgi sahibidir.
5. Gazetecilik mesleğinin yapısal, yönetsel ve teknik bileşenlerini açıklar.
6. Medya okuryazarlığı becerilerini edinerek medya içeriklerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir.
7. Gazeteciliğin toplumsal yaşam, kültür, sanat, ekonomi ve siyasetle olan etkileşimini analiz eder.
8. Gazetecilikle ilgili iletişim teknolojilerini ve dijital araçları etkili bir şekilde kullanır.
9. Farklı medya platformları için hedef kitleye uygun içerikler üretir.
10. Gazetecilik ve habercilik alanında ekip üyesi olarak sorumluluk alır, iş birliği içinde yaratıcı içerikler üretir.
11. Yerel, ulusal ve küresel medya düzenini, medya gündemini, sektörel yenilikleri ve sorunları izleyerek eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir.
12. Yapay zeka uygulamalarının haber üretim süreçlerine entegrasyonunu değerlendirir ve bu süreçlerin etik boyutlarını analiz eder.
13. Yapay zeka uygulamalarının gazetecilik mesleğine etkilerini inceler, mesleki ve yapısal sorunları eleştirel bir perspektifle değerlendirir.

1.2 Yeni Medya ve İletişim Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “Yeni Medya ve İletişim” nitelemesi bulunan “Yeni Medya”, “Yeni Medya ve İletişim”, “Sosyal Medya”, “Yeni Medya Tasarımı” ve benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.2 Yeni Medya ve İletişim Programları (Sürüm 3.1)

1. İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.
2. Yeni medyaya ilişkin temel kavram ve kuramlarda bilgi sahibidir.
3. Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.
4. Dijital içerik formatlarını ve içerikleri iletmek üzere kullanılan yeni iletişim ortamlarının üretim ve yönetim özelliklerini bilir.
5. Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.
6. Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.
7. Yeni medya içeriklerini eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.
8. Dijital platformlar için içerik üretimi ve yönetimi ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.
9. Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.
10. Çoklu ortam tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.
11. Dijital iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümlene yetkinliğine sahiptir.
12. Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.
13. Dijital iletişim araçlarını etkin kullanarak yeni medya alanında proje geliştirme, portfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.
14. Yapay zekanın-yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarla görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.
15. Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.

10.3 Görsel İletişim Tasarımı Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “Görsel İletişim Tasarımı” nitelemesi bulunan, “Görsel İletişim”, “Görsel Sanatlar”, “Görsel Sanat ve Tasarım”, “Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı”, “Görsel Sanatlar ve İletişim Tasarımı”, “İletişim ve Tasarım”, “İletişim Sanatları”, “İletişim Tasarımı”, “İletişim Tasarımı ve Medya”, “İletişim Tasarımı ve Yönetimi”, benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.3 Görsel İletişim Tasarımı Programları (Sürüm 3.1)

1. Temel tasarımın ilke ve elemanlarını, kuram ve kuramcılarını bilir.
2. Görsel iletişim tasarımında kullanılan çoklu medya ortamlarının teknikleri ve özellikleri konusunda bilgi sahibidir.
3. Görsel iletişim tasarımı konusunda ulusal ve uluslararası etik kurallar, standartlar ve yasal belgeler hakkında bilgi sahibidir.
4. Görsel iletişim tasarımı uygulamaları için gereken araç, yöntem ve teknikler ile bilgisayar yazılımlarını kullanma becerisine sahiptir.
5. Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürme becerisine sahiptir.
6. Yaratıcı ve yenilikçi fikirleri grafik, fotografik, tipografik, illüstratif, 2 ve 3 boyutlu, hareketli ve etkileşimli görsel ifadelerle dönüştürme bilgi ve becerisine sahiptir.
7. Tasarım süreçlerinde estetik ve işlevi bir arada kullanarak tasarım fikirlerini görselleştirme yetkinliğine sahiptir.
8. Tasarım projesi geliştirme sürecinde, problem çözme, planlama, proje yönetimi ve sunum yetkinliğine sahiptir.
9. Tasarım ile estetik değerler arasındaki bağı anlamlandırma yetkinliğine sahiptir.
10. Sembollerin evrensel görsel kültürle olan bağlarını ilişkilendirme yetkinliğine sahiptir.
11. Görsel iletişim tasarımı alanındaki projeleri eleştirel bir yaklaşımla inceleme değerlendirme ve analiz etme yetkinliğine sahiptir.
12. Tasarımlarını bir portfolyo dokümanı haline getirme, sunma beceri ve yetkinliğine sahiptir.
13. Dijital teknolojileri ve yapay zeka tabanlı/destekli tasarım araçlarını görsel iletişim tasarımı ve prodüksiyonu aşamalarına yaratıcı ve yenilikçi biçimde entegre etmeyi ve kullanmayı bilir.
14. Tasarım çalışmalarında yapay zeka uygulamalarını estetik ve özgünlük açısından eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir, etik kurallara uygun olarak kullanır.

10.4 Halkla İlişkiler ve Tanıtım Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “**Halkla İlişkiler ve Tanıtım**” nitelemesi bulunan “**Halkla İlişkiler**” ve benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.4 Halkla İlişkiler ve Tanıtım Programları (Sürüm 3.1)

1. Halkla ilişkiler kuram ve modellerini bilir.
2. Yönetim-organizasyon ve örgütsel davranış hakkında bilgi sahibidir.
3. Halkla ilişkilerde araştırma, planlama, uygulama, ölçme ve değerlendirme ile ilgili bilgi ve beceri sahibidir.
4. Bütünleşik pazarlama iletişimi çerçevesinde halkla ilişkilerin ve tanıtımın önemini ve rolünü bilir.
5. Halkla ilişkilerde kriz yönetimi, risk yönetimi, imaj ve itibar yönetimi konusunda bilgi ve beceri sahibidir.
6. Stratejik iletişim yönetimine ilişkin medya planlaması ve teknikleri, sponsorluk ve kurumsal sosyal sorumluluk konusunda bilgi ve beceri sahibidir.
7. Yazılı ve sözlü etkin iletişim kurma, rapor yazma, yazılı raporları anlama ve etkin sunum yapabilme bilgi ve becerisine sahiptir.
8. Siyasal iletişim ve lobicilik; uluslararası halkla ilişkiler ve kamu diplomasisi ile ilgili bilgiye sahiptir.
9. Halkla ilişkilerde kampanya, proje yönetimi ve etkinlik yönetimi ile ilgili bilgi, beceri ve yetkinliğe sahiptir.
10. Halkla ilişkiler uygulamalarını, eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir ve yorumlar.
11. Mesleği ile ilgili yenilikleri takip ederek, bu doğrultuda yaratıcı içerikler oluşturma ve uygulama yetkinliğine sahiptir.
12. Halkla ilişkiler alanıyla ilgili uluslararası, ulusal mevzuat, mesleki örgütlenmeler ve etik ilkeler hakkında bilgi sahibidir.
13. İçinde bulunduğu toplumun ekonomik, sosyal ve siyasal politikalarını ve gündemini yakından izleyip sürdürülebilirlik çerçevesinde değerlendirme yetkinliğine sahiptir.
14. Medya mensuplarıyla ilişki yönetimi ile ilgili bilgi, beceri ve yetkinliğe sahiptir.
15. Medya okuryazarlığı konusunda bilinçlidir ve farklı medya içeriklerini ve uygulamalarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilir.
16. Yapay Zeka tabanlı uygulamaları halkla ilişkiler araçlarında etkin ve etik bir biçimde kullanabilir.

10.5 Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “**Halkla İlişkiler ve Reklamcılık**” nitelemesi bulunan “**Reklamcılık ve Halkla İlişkiler**” ve benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.5 Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Programları (Sürüm 3.1)

1. Halkla İlişkiler, reklam, pazarlama ve bütünleşik pazarlama iletişimi alanına ilişkin temel kavram, kuram ve yöntem ile ilgili bilgi sahibidir.
2. Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanında hedef kitlelere uygun medya planlaması süreçlerini bilir.
3. Kurum ve kuruluşlardaki kriz yönetimi süreçlerini bilir ve kriz anlarında iletişim stratejileri geliştirebilir.
4. Kurumsal iletişim süreçlerini ve kurumsal tanıtımla ilgili medya iletişim tekniklerini ve süreçlerini bilir.
5. Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanında analiz ve raporlama becerisine sahiptir.
6. Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanıyla ilgili araştırma, planlama yapma yöntem ve tekniklerini kullanma becerisine sahiptir.
7. Halkla ilişkiler ve reklamcılıkla ilgili yasal düzenlemeleri ve etik değerleri, ulusal ve uluslararası meslek örgütlerinin standartlarını ve etik kodlarını bilir; bu ilkelere uygun davranma yetkinliğine sahiptir.
8. Reklam ve halkla ilişkiler uygulamalarında pazarlama araştırmaları, tüketici davranışı analizi ve elde edilen veriler doğrultusunda stratejik planlama gerçekleştirme becerisine sahiptir.
9. Halkla İlişkiler ve reklam kampanyalarını yürütme becerisine sahiptir.
10. Dijital ortamları ve sosyal medyayı alanında etkin bir şekilde kullanır.
11. Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanında güncel ve etkili sunum tekniklerini kullanma becerisine sahiptir.
12. Alanındaki sorunları çözmek için bireysel ve ekip üyesi olarak sorumluluk alır ve etkili çözümler üretir.
13. Marka ve iletişim stratejisini oluşturma ve uygulama yetkinliğine sahiptir.
14. Medya okuryazarlığı konusunda bilinçlidir ve farklı medya içeriklerini ve uygulamalarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilir.
15. Yapay zeka tabanlı uygulamaları halkla ilişkiler ve reklamcılık araçlarında etkin bir biçimde kullanabilir.
16. Reklamcılık alanında hedef kitleye uygun yaratıcı fikir ve medya stratejisini belirleme, planlama ve medya satın alma süreçleri konusunda bilgi ve beceri sahibidir.
17. İçinde bulunduğu toplumun ekonomik, sosyal ve siyasal politikalarını ve gündemini yakından izleyip sürdürülebilirlik çerçevesinde değerlendirme yetkinliğine sahiptir.

10.6 Reklamcılık Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “**Reklamcılık**”, niteliği bulunan “**Reklam Tasarımı ve İletişimi**” benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.6 Reklamcılık Programları (Sürüm 3.1)

1. Reklam, pazarlama ve bütünleşik pazarlama iletişimi alanına ilişkin temel kavram ve modelleri konusunda bilgi sahibidir.
2. Reklamcılık alanıyla ilgili araştırma yapma yöntem ve tekniklerini bilir.
3. Reklam kampanyası süreçlerini yürütme konusunda bilgi ve beceri sahibidir.
4. Reklamcılık alanında hedef kitleye uygun yaratıcı fikir ve medya stratejisini belirleme, planlama ve medya satın alma süreçleri konusunda bilgi ve beceri sahibidir.
5. Medya okuryazarlığı konusunda bilinçlidir ve farklı medya içeriklerini ve uygulamalarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilir.
6. Reklamcılıkla ilgili ulusal ve uluslararası kurum, dernek ve meslek örgütlerini; yasal düzenlemeleri ve etik kodlarını bilir; bu ilkelere uygun davranma yetkinliğine sahiptir.
7. Reklam kampanyalarını, medya ve farklı iletişim ortamlarının özelliklerini dikkate alarak planlama ve yürütme yetkinliğine sahiptir.
8. Dijital ortamları ve sosyal medyayı reklamcılık alanında kullanır.
9. Reklamcılık alanında güncel ve etkili sunum tekniklerini uygular.
10. Reklamcılıkla ilgili sorunları çözmek için bireysel ve ekip üyesi olarak sorumluluk alır ve etkili çözümler üretir.
11. Toplumsal ve teknolojik gelişmelere uygun olarak reklamcılık alanında gündemi takip etme bilincine ve analitik yorum yapabilme yeteneğine sahiptir.
12. Dijital teknolojileri ve yapay zeka tabanlı/destekli tasarım araçlarını alanına yaratıcı ve yenilikçi biçimde entegre etmeyi ve kullanmayı bilir.
13. Yapay zeka uygulamalarının etik boyutlarını eleştirel biçimde değerlendirir ve kullanır.

10.7 İletişim Bilimleri Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “İletişim Bilimleri” nitelemesi bulunan, “İletişim” “İletişim Bilimleri”, “Medya ve İletişim” ve benzer adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.7 İletişim Bilimleri Programları (Sürüm 3.1)

1. İletişim Bilimleri alanına ilişkin temel kavramları ve kuramları bilir.
2. İletişim ve kitle iletişiminin tarihsel gelişimi konusunda bilgi sahibidir.
3. Yerel, ulusal ve küresel iletişim sistemlerine ilişkin temel kavramları ve ilkelerini bilir.
4. Medya ve ifade özgürlüğü alanındaki yasaları, ulusal ve uluslararası meslek örgütlerini ve etik ilkeleri bilir.
5. İletişim alanına ilişkin teknolojik yenilikler, yeni iş modelleri, çalışma koşulları ve meslek örgütlenmelerinden haberdardır.
6. Medya endüstrilerini, medya metinlerini ve izleyicileri biçimlendiren toplumsal, ekonomik ve siyasal bağlamları ve yapıları değerlendirir, analiz eder.
7. Araştırma Yöntemlerini ve İletişim alanına özgü nicel ve nitel araştırma yöntemlerini, tekniklerini ve istatistik programlarını uygulama ve raporlaştırma becerisine sahiptir.
8. Yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası gündemi takip etme ve eleştirel bir bakışla değerlendirme yetkinliğine sahiptir.
9. Alana özgü sorunları tanımlama ve çözüm önerileri geliştirme becerisine sahiptir.
10. Medya içeriklerini eleştirel bakış açısıyla yorumlama ve medya okuryazarlığı ilkelerine bağlı olarak, farklı iletişim ortamlarındaki iletilere ulaşma, çözümüleme, değerlendirme ve iletme becerisine sahiptir.
11. Farklı iletişim ortamları ve farklı iletişim araçları için içerik oluşturma, iletme ve etkin kullanma yetkinliğine sahiptir.
12. Medyanın ve iletişimin toplumsal, ekonomik ve tarihsel rolünü eleştirel bir bakışla çözümüleme ve disiplinlerarası bilimsel çalışmalar üretebilme yetkinliğine sahiptir.
13. Toplumsal sorumluluk bilinciyle yaşadığı sosyal çevre için mesleki proje ve etkinlikler planlama ve gerçekleştirme yetkinliğine sahiptir.
14. Medya ve iletişim alanında proje geliştirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.
15. Yapay zekanın medya ve iletişim alanına etkilerini ve etik boyutlarını eleştirel bir perspektifle değerlendirme yetkinliğine sahiptir.

10.8 Radyo, Televizyon ve Sinema Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “Radyo, Televizyon, Sinema”, nitelemesi bulunan “Radyo ve Televizyon”, “Televizyon ve Sinema”, “Sinema ve Televizyon”, “Sinema”, “Kurgu-Ses ve Görüntü Yönetimi”, “Sinema ve Dijital Medya”, “Film Tasarımı”, “Film Tasarım ve Yazarlık”, “Film Tasarım ve Yönetmenliği” benzeri adlar taşıyan programlar için geçerlidir.

10.8 Radyo, Televizyon ve Sinema Programları (Sürüm 3.1)

1. Radyo, televizyon ve sinema yapımlarının “yapım öncesi”, “yapım” ve “yapım sonrası” aşamalarını bilir, uygulama becerisi ve yetkinliğine sahiptir.
2. Görsel ve işitsel teknik donanımı içerik üretiminde etkin olarak kullanma becerisine sahiptir.
3. Radyo, televizyon ve sinema alanındaki kuramlar hakkında bilgi sahibidir.
4. Radyo, televizyon ve sinemanın dünyadaki ve Türkiye’deki tarihsel gelişim sürecini bilir.
5. Radyo televizyon ve sinema alanındaki çalışma koşullarını düzenleyen yasal belgeleri, ulusal ve uluslararası meslek örgütlerini ve etik ilkeleri bilir.
6. Radyo, televizyon yayıncılığındaki program türlerini ve Sinema türlerini ve akımlarını bilir.
7. Görsel ve işitsel ortamlardaki iletileri çözümleme ve değerlendirme yöntem bilgisine sahiptir.
8. Radyo, televizyon ve sinema içeriklerini farklı yayın ortamları bağlamında üretmek üzere proje önerisi hazırlar, tasarlar ve uygular.
9. Senaryo yazma ve çekim senaryosu hazırlama becerisine sahiptir.
10. Ses ve görüntü kurgusu yapma, dijital ses tasarımı, görüntü tasarımı, görsel efekt kullanımı alanlarında uygulama becerisine sahiptir.
11. Medya içeriklerinin toplumsal, ekonomik, politik, kültürel vb. etkilerini eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yeteneğine sahiptir.
12. Radyo, televizyon, sinema alanında program üretme ve/veya film yapma yetkinliğine sahiptir.
13. Görüntü estetiği, sinematografik anlatım ve kompozisyonun temel ilkeleri konusunda yetkindir.
14. Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.

10.9 Televizyon Haberciliđi ve Programcılıđı Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlıđında “Televizyon Programcılıđı ve Haberciliđi” nitelemesi bulunan, “Televizyon Programı”, “Televizyon Programı Tasarımı ve Metin Yazarlıđı”, “Televizyon ve Haber”, “Televizyon Haberciliđi”, “Haber Programı”, “Televizyon Gazeteciliđi”, “Kurgu-Ses ve Görüntü Yönetimi”, “Televizyon Haberciliđi ve Haber Programcılıđı”, “Görüntülü Haber Yazımı”, “Haber Kanalı Yönetimi”, “Televizyon ve Yeni Medya Haberciliđi”, “Fotođraf ve Video” ve benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.9 Televizyon Haberciliđi ve Programcılıđı Programları (Sürüm 3.1)

1. Televizyon haberciliđinin tarihçesi, alanda kullanılan terimler ve kuramlar ile ilgili bilgi sahibidir.
2. Kamuoyunun haber alma ve bilgi edinme hakkı ile medyanın etkileri ve kamusal denetim işlevini bilir.
3. Alandaki çalışma koşullarını düzenleyen yasaları, ulusal ve uluslararası meslek örgütlerini ve etik ilkeleri bilir.
4. Farklı yayın ortamlarının yayın içerik özelliklerini ve işlevlerini bilir, kullanır.
5. Alanıyla ilgili yapımlar için veri toplamada kullanılan araştırma tekniklerini ve araçlarını kullanabilme becerisine sahiptir.
6. Ses, görüntü (kamera) ve ışık kaynakları ile kurgu tekniklerinin işlevlerini ve yapıma olan katkılarını bilir ve kullanır.
7. Televizyon haberciliđi ve programcılıđının “yapım öncesi”, “yapım” ve “yapım sonrası” aşamalarını bilir, uygulama becerisi ve yetkinliđine sahiptir.
8. Televizyon ve web tabanlı ortamlara uygun program ve/veya haber için araştırma yapma, öneri hazırlama, metin yazma becerisine sahiptir.
9. Görüntü estetiđi, sinematografik anlatım ve kompozisyonun temel ilkeleri, çekim senaryosu hazırlama konularında yetkinliđe sahiptir.
10. Televizyon haberciliđi ve programcılıđı alanında yapım ekibinin görev ve sorumluluklarını bilir ve ekip üyesi olarak çalışma yetkinliđine sahiptir.
11. Görsel ve işitsel ortamlardaki iletilere ulaşma, bunları çözümleme, değerlendirme yetkinliđine sahiptir.
12. Öğretim süreci boyunca edindiđi bilgi ve becerileri birleştirep, bütünleştirek yayına hazır bir yapıma dönüştürebilme yetkinliđine sahiptir.
13. Yapay zekayı program ve haber hazırlama süreçlerine dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluđuna sahiptir.

10.10 Çizgi Film ve Animasyon Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “Çizgi Film, Animasyon” nitelemesi bulunan, “Çizgi Film”, “Animasyon”, “Çizgi Film ve Animasyon” ve benzer adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

| 10.11 | Çizgi Film ve Animasyon Programları (Sürüm 3.1) |
|-------|---|
| | <ol style="list-style-type: none">1.Çizgi film ve animasyon alanında kavramsal ve kuramsal bilgilere sahiptir.2.Çizgi film ve animasyon yapımında temel tasarım, estetik kuralları ve üretim tekniklerini bilir.3.Çizgi film ve animasyon alanında kullanılan araç, yöntem, teknikleri ve bilgisayar yazılımlarını, yapay zeka uygulamalarını ve diğer teknolojik yenilikleri etkin biçimde kullanabilme becerisine sahiptir.4.Çizgi film ve animasyon alanındaki gelişmeleri araştırma, gözlem yapma ve değerlendirme becerisine sahiptir.5.Tasarım odaklı araştırma yöntemleri hakkında bilgi sahibidir.6.Çizgi film ve animasyon yapım sürecini tasarlama, özgün karakter, konsept geliştirme ve uygulama becerisine sahiptir7.Görsel dil oluştururken tasarım ilkelerinden faydalanma becerisine sahiptir.8.Çizgi film ve animasyon projelerini animasyon niteliğini kaybetmeden, sektör ihtiyaçları doğrultusunda üretme becerisine sahiptir.9.Çizgi film ve animasyon üretim sürecinde ekip çalışması yapar ve sorumluluk üstlenir.10.Çizgi film ve animasyonun toplumsal etkilerini dikkate alarak mesleki ve etik değerlere uygun üretim yapma becerisine sahiptir.11.Uygun bilgisayar programlarını kullanarak soyut ve somut kavramları yaratıcı, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür.12.Çizgi film ve animasyon tasarım ve üretim süreçlerinde estetik ve işlevselliği bir arada kullanma yetkinliğine sahiptir.13.Çizgi film ve animasyon alanında gerçekleştirilen projeleri, sanatsal ve kullanılan animasyon tekniği açısından, yaratıcı, ve eleştirel biçimde değerlendirebilme ve yorumlayabilme yetkinliğine sahiptir.14.Çizgi film ve animasyon projeleri geliştirme ve uygulama yetkinliğine sahiptir.15.Tasarım çalışmalarında yapay zeka uygulamalarını kullanırken etik kurallara uyar ve gözetir. |

10.11 Oyun Tasarımı Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “Oyun Tasarımı” nitelemesi bulunan, “Oyun Tasarımı”, “Dijital Oyun Tasarımı” ve benzer adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.11 Oyun Tasarımı Programları (Sürüm 3.1)

1. Oyun tasarımı alanıyla ilgili temel kavramları ve terminolojiyi bilir.
2. Bilgisayar ve video oyunları tarihini ve bu alandaki gelişmeleri hakkında bilgi sahibidir.
3. Oyun tasarım süreçlerini ve buna bağlı uygulamaları bilir.
4. Oyun tasarımı sürecinde; iletişim, sanat, müzik, psikoloji, mitoloji, sinema vb. çeşitli disiplinlerden yararlanabilme becerisine sahiptir.
5. Analog ve dijital oyun türlerini analiz etme becerisine sahiptir.
6. Çağdaş oyun motorlarını kullanma ve problem çözme becerisine sahiptir.
7. Hazırladığı oyun tasarımlarını çözümleyici ve eleştirel bir perspektifle sorgulama bilgisine sahiptir.
8. Medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.
9. Oyun geliştirme süreçlerinde etik ilkelere bağlı proje hazırlama yetkinliğine sahiptir.
10. Oyunları bir sanat formu olarak değerlendirme yetkinliğine sahiptir.
11. Oyun tasarımı kavram ve yöntemlerini tasarım, yazılım geliştirme ve medya gibi ilgili alanlarda kullanabilme yetkinliğine sahiptir.
12. Oyun geliştirme ekiplerinde görev ve sorumluluk alma yetkinliğine sahiptir.
13. Oyun ve oyunculara ilişkin analitik verileri toplama, analiz etme ve yorumlama yetkinliğine sahiptir.
14. Oyun tasarım uygulamalarını etkin kullanarak dijital oyun projesi geliştirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.
15. Çalışmalarında yapay zeka uygulamalarını estetik ve özgünlük açısından eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir, etik kurallara uygun olarak kullanır

10.12 Grafik Tasarımı Program Kazanımları (Sürüm 3.1)

Bu program ölçütleri, başlığında “Grafik Tasarımı” nitelemesi bulunan, “İletişim ve Tasarım”, “İletişim Sanatları”, “İletişim Tasarımı”, “Grafik”, “Grafik Sanatlar”, ve benzer adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir.

10.12 Grafik Tasarımı Programları (Sürüm 3.1)

16. Grafik tasarımında kullanılan çoklu medya tekniklerini bilir.
17. Temel tasarımın temel ilke ve elemanlarını, kuram ve kuramcılarını bilir.
18. Tasarım ile estetik değerler arasındaki bağı görür.
19. Sembollerin evrensel görsel kültürle olan bağları konusunda bilgi sahibidir.
20. Grafik tasarım konusunda ulusal ve uluslararası etik kuralları, standartları ve yasal belgeleri bilir.
21. Grafik tasarım uygulamaları için gereken araç, yöntem ve teknikler ile bilgisayar yazılımlarını kullanma ve uygulama becerisine sahiptir.
22. Yaratıcı ve yenilikçi fikirler üretmeye ve bu fikirleri grafik, fotografik, tipografik, illüstratif, 2 ve 3 boyutlu, hareketli ve etkileşimli görsel ifadelere dönüştürme becerisine sahiptir.
23. Grafik tasarım alanındaki projeleri eleştirel bir yaklaşımla inceler ve yapay zeka destekli tasarım projelerinin özgünlük, estetik ve etik yönlerini değerlendirebilir.
24. Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürme yetkinliğine sahiptir.
25. Tasarım süreçlerinde estetik ve işlevi bir arada kullanarak tasarım fikirlerini görselleştirme yetkinliğine sahiptir.
26. Bir tasarım projesi geliştirme sürecinde, problem çözme, planlama, proje yönetimi ve sunum yetkinliğine sahiptir.
27. Tasarımlarını bir portfolyo dokümanı haline getirmeyi ve sunmayı bilir.
28. Tasarım çalışmalarında yapay zeka uygulamalarını kullanırken etik kurallara uyar ve gözetir.