



İLETİŞİM LİSANS ALANI VE PROGRAMLARI DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

2019-2020 döneminde geçerli olacaktır.

İletişim Programlarına Özgü Öğretim Çıktıları Lisans düzeyindeki bir iletişim programının değerlendirilmesi için başvuruda bulunan yükseköğretim kurumu, söz konusu programının bu belgede yer alan İLETİŞİM ALANI ÖĞRETİM ÇIKTILARININ yanı sıra PROGRAMAMA ÖZGÜ ÖĞRETİM ÇIKTILARINI da yerine getirdiğini kanıtlamakla yükümlüdür.

Programa özgü ölçütler, belirli bir iletişim programına özgü ek ölçütleri tanımlamaktadır. Bu ölçütler dört yıllık lisans düzeyindeki yedi ayrı iletişim programı için düzenlenmiştir. İhtiyaç olması durumunda yeni programlara özgü ölçütler İLEDAK tarafından belirlenir.

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

(b) Bir programın, adı nedeniyle, iki ölçüt kümesine ait olması durumunda, her iki kümedeki ölçütleri de sağlaması beklenir; ancak, çakışan hususların yalnızca bir kez sağlanması yeterli olur.

10.1 Gazetecilik ve Habercilik Programları

Bu ölçütler, “Gazetecilik”, “Gazetecilik ve Habercilik”, “Basın ve Yayın”, “Yeni Medya ve Gazetecilik” ve benzeri adlı iletişim programları için geçerlidir. Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “Bilgi, Beceri, Yetkinlik” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.1: Gazetecilik ve Habercilik Programları

1. Bilgi
1.1 Gazetecilik ile ilgili temel kavramları ve ilkeleri bilir. 1.2 Haber toplama ve yazmayı bilir. 1.3 Gazeteciliğin tarihsel ve teknolojik gelişimini bilir. 1.4 Gazeteciliğin yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir 1.5 Haber kaynaklarını ve sınıflandırılmasını bilir. 1.6 Farklı habercilik türlerini bilir. 1.7 İletişimin ulusal, uluslararası ve kültürlerarası boyutlarını bilir. 1.8 İletişim araçlarının toplumsal etkilerini analiz yöntemleri ve tekniklerini bilir.
2. Beceri
2.1 Geleneksel medya ve internet medyasına içerik üretme becerisine sahiptir. 2.2 Haber kaynaklarına ulaşabilme ve ürettiği haberleri doğrulama becerisine sahiptir. 2.3 Gazetecilikle ilgili mesleki sorunları tanıma ve açıklama becerisine sahiptir. 2.4 Medya içeriklerini eleştirel bakış açısıyla yorumlar. 2.5 İletişim teknolojilerini kullanma becerisine sahiptir. 2.6 Özdenetim ve editoryal kontrol becerisine sahiptir.
3. Yetkinlik
3.1 Gazetecilik ve habercilik alanında bireysel üretim yaptığı gibi ekip çalışmasına da uyum sağlar, sorumluluk alır. 3.2 Gazetecilik ve habercilik ortamlarının teknoloji bağlamında gelişimini izler. 3.3 Gazetecilik için gerekli olan medya teknolojilerini etkin bir biçimde kullanma yetkinliğine sahiptir. 3.4 Gazetecilikle ilgili düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini nicel ve nitel verilerle destekler. 3.5 Farklı türlerde haber üretim yetkinliğine sahiptir. 3.6 Zaman sınırlaması altında çalışma, düşünme ve yazma yetkinliğine sahiptir. 3.7 Gazete ve haber sitesi tasarlama ve içerik üretme yetkinliğine sahiptir.

10.2 Görsel İletişim Tasarımı Programları

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”, “Grafik Tasarımı” ve benzeri adlı iletişim programları için geçerlidir.

Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “Bilgi, Beceri, Yetkinlik” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.2: Görsel İletişim Tasarımı Programları

1. Bilgi
<p>1.1 Tasarım yapmak için kullanılan bilgisayar programlarını bilir.</p> <p>1.2 Görsel iletişim tasarımında kullanılan görsel-işitsel ve çoklu medya tekniklerini bilir.</p> <p>1.3 Temel tasarıma ilişkin kuramları, ilkeleri ve kavramları bilir.</p> <p>1.4 Tasarımın estetik kurallarını bilir.</p> <p>1.5 Kültürlerin ve ulusların sembol sistemlerini bilir.</p> <p>1.6 Görsel iletişim alanında tasarlanmış eserlerin özelliklerini bilir.</p> <p>1.7 Görsel iletişim tasarımı konusunda ulusal ve uluslararası etik kuralları ve standartları bilir.</p> <p>1.8 Yeni medya teknolojilerini bilir.</p>
2. Beceri
<p>2.1 Görsel iletişim tasarımı uygulamaları için gereken araç, yöntem ve teknikleri kullanma becerisine sahiptir.</p> <p>2.2 2 ve 3 boyutlu görüntüleri üretme, işleme ve değerlendirme konusunda bilgisayar programlarını kullanma becerisine sahiptir.</p> <p>2.3 Belirlenen ihtiyaç doğrultusunda çok boyutlu tasarımlar hazırlama becerisine sahiptir.</p> <p>2.4 Yaratıcı ve yenilikçi fikirler üretir ve bu fikirleri grafik, fotografik, illüstratif, 3 boyutlu, hareketli ve etkileşimli görsel ifadelerle dönüştürebilir.</p> <p>2.5 Yeni medya ortamlarında görsel tasarım tekniklerini uygular.</p> <p>2.6 Bilgisayar yazılımı ile birlikte bilgi iletişim teknolojilerini kullanma becerisine sahiptir.</p>
3. Yetkinlik
<p>3.1 Görsel iletişim tasarımı alanındaki projeleri eleştirel bir yaklaşımla inceler.</p> <p>3.2 Bireysel olarak alanıyla ilgili tasarımların yaratıcı ve güçlü yönlerini kullanır.</p> <p>3.3 Teknolojik yenilikleri kendi yaratım alanı içinde yetkin biçimde kullanır.</p> <p>3.4 Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür.</p> <p>3.5 Tasarımda estetik farkındalığına ve kavrayışa sahiptir.</p>

3.6 Tasarım süreçlerinde estetik ve işlevi bir arada kullanarak tasarım fikirlerini görselleştirme yetkinliğine sahiptir.

3.7 Bir tasarım projesini geliştirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.

10.3 Halkla İlişkiler ve Tanıtım Programları

Bu program ölçütleri, başlığında “**Halkla İlişkiler ve Tanıtım**” nitelemesi bulunan ve “**Halkla İlişkiler**”, “**Halkla İlişkiler ve Reklamcılık**”, **Reklamcılık ve Halkla İlişkiler**” gibi benzeri adlı iletişim programları için geçerlidir. Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “**Bilgi, Beceri, Yetkinlik**” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo10. 3: Halkla İlişkiler ve Tanıtım Programları

1. Bilgi
<p>1.1 Halkla ilişkiler alanında kuramsal bilgiye sahiptir.</p> <p>1.2 Halkla ilişkilerin bir yönetim fonksiyonu olduğunu bilir.</p> <p>1.3 Bütünleşik pazarlama iletişimi çerçevesinde halkla ilişkilerin ve tanıtımın önemini, rolünü bilir.</p> <p>1.4 Örgütsel iletişim modelleri ve işleyişini bilir.</p> <p>1.5 Araştırma, planlama, uygulama, ölçme ve değerlendirmeyi bilir.</p> <p>1.6 Halkla ilişkilerde kriz yönetimi ve çözüm süreçlerini bilir.</p> <p>1.7 Kurum ve kuruluşların algı ve itibar yönetimi hakkında bilgi sahibidir.</p> <p>1.8 Kurum ve kuruluşların tanıtımıyla ilgili medya ve dijital medya iletişimini bilir.</p> <p>1.9 Alanında yapılan faaliyetlerle ilgili periyodik raporlama yapmasını bilir.</p> <p>1.10 Alanında etkili sunum tekniklerini bilir.</p> <p>1.11 Medya planlamasını bilir.</p>
2. Beceri
<p>2.1 Kurum ve kuruluşların, kurum içi ve kurum dışı iletişim çalışmalarını yapar.</p> <p>2.2 Kurum ve kuruluşların her türlü etkinliklerini düzenler.</p> <p>2.3 Halkla ilişkiler çalışmalarında amaca uygun ortam, ekipman ve materyal seçimini yapar.</p> <p>2.4 Araştırma sonuçları doğrultusunda iş hedeflerine uygun çözüm önerilerini geliştirir.</p> <p>2.5 Stratejik düşünme becerisine sahiptir.</p> <p>2.6 Halkla ilişkiler ve tanıtım alanında gerekli olan raporlamaları yapar.</p> <p>2.7 Halkla ilişkiler ve tanıtım alanında gerekli olan görsel işitsel iletişim araçlarını kullanma becerisine sahiptir.</p> <p>2.8 Medya planlamasını yapar; planlar, kullanır, denetler.</p> <p>2.9 Ulusal ve uluslararası kalite yönetim süreçlerine uygun davranır.</p>
3. Yetkinlik
<p>3.1 Kurum ve kuruluşlarda olası krizleri öngörür ve önler, mevcut krizleri çözümler.</p> <p>3.2 Etkin dinleme, eleştirel analiz ve sorun çözme konusunda yetkindir.</p> <p>3.3 Alanında edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir.</p> <p>3.4 Yönetimsel bakış açısına sahiptir.</p> <p>3.5 Protokol ve sosyal davranış kurallarına uygun davranır.</p> <p>3.6 Mesleğin dünyadaki gelişimini izler; ülke ve iş hayatının kurallarıyla bağdaştırır.</p> <p>3.7 İçinde bulunduğu toplumun ekonomik, sosyal ve siyasal politikalarını ve gündemini yakından izleyip kamu yararına kullanma yetisine sahiptir.</p> <p>3.8 Kurumun, markanın görünürlüğünün sağlanmasında dijital alana uyum gösterme yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.9 Halkla ilişkiler alanında kampanya düzenleme yetkinliğine sahiptir.</p>

10.4 İletişim Bilimleri Programları

Bu program ölçütleri, başlığında “İletişim Bilimleri” bulunan “İletişim”, “İletişim Bilimleri” “Medya ve İletişim” ve benzeri adlı iletişim programları için geçerlidir. Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “Bilgi, Beceri, Yetkinlik” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo10. 4: İletişim Bilimleri Programları

1. Bilgi
<p>1.1 İletişim Bilimleri alanına ilişkin temel kavramları ve iletişim modellerini bilir.</p> <p>1.2 Yerel, ulusal ve küresel iletişim sistemlerine ilişkin temel kavramları, kuramları ve ilkeleri bilir.</p> <p>1.3 İletişimin ve kitle iletişiminin tarihsel gelişimini bilir.</p> <p>1.4 İletişim süreçlerini, işlevlerini ve yapılarını tanımlar.</p> <p>1.5 Medyanın toplum ve siyaset ile ilişkisi konusunda bilgi sahibidir.</p> <p>1.6 Gazetecilik ve habercilik konusunda bilgi sahibidir.</p> <p>1.7 Araştırma yöntemlerinin temel kullanım alanlarını, araştırma kavramlarını ve araştırma süreçlerini bilir.</p> <p>1.8 İletişim alanına ilişkin teknolojik yenilikler, yeni iş modelleri, çalışma koşulları ve meslek örgütlenmelerinden haberdardır.</p>
2. Beceri
<p>2.1 Medyanın ve iletişimin toplumsal, ekonomik ve tarihsel rolünü çözümlene becerisine sahiptir.</p> <p>2.2 Medyanın ekonomik, toplumsal ve siyasal bağlamını değerlendirme ve eleştirme becerisine sahiptir.</p> <p>2.3 İletişim alanına özgü nicel ve nitel araştırma yöntemlerini, tekniklerini ve istatistik programlarını uygulama ve raporlaştırma becerisine sahiptir.</p> <p>2.4 Alana özgü sorunları tanımlama ve çözüm önerileri geliştirme becerisine sahiptir.</p> <p>2.5 Farklı iletişim alanları ve farklı medya araçları için içerik oluşturma becerisine sahiptir.</p>
3. Yetkinlik
<p>3.1 Yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası gündemi takip eder ve eleştirel bir bakışla değerlendirir.</p> <p>3.2 Medya içeriklerini eleştirel bakış açısıyla yorumlar.</p> <p>3.3 Medya okuryazarlığı ilkelerine bağlı olarak, yazılı, görsel ve işitsel ortamlardaki iletilere ulaşma, bunları çözümlene, değerlendirme ve iletme yeteneğine sahiptir.</p> <p>3.4 Toplumsal sorumluluk bilinciyle yaşadığı sosyal çevre için mesleki proje ve etkinlikler planlar ve gerçekleştirir.</p> <p>3.5 Etkin dinleme, eleştirel analiz ve sorun çözme konusunda yetkindir.</p> <p>3.6 Medya ve iletişim alanında proje geliştirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.</p>

10.5 Radyo, Televizyon ve Sinema Programları

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”, “Televizyon Haberciliği ve Programcılığı”, “Film Tasarımı”, “Film Tasarım ve Yazarlık”, “Film Tasarım ve Yönetmenliği”, “Fotoğraf ve Video” ve benzeri adlar altında eğitim veren iletişim programları için geçerlidir.

Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “Bilgi, Beceri, Yetkinlik” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.5: Radyo, Televizyon ve Sinema Programları

1. Bilgi
1.1 Radyo, Televizyon ve Sinema yapımlarının “yapım öncesi”, “yapım” ve “yapım sonrası” aşamalarında yapılacak işleri bilir. 1.2 Kamera, mikrofon, ses, ışık, kurgu gibi görsel işitsel üretim araçlarının temel çalışma prensiplerini ve işletimlerini bilir. 1.3 Yayın ortamlarına ve amaca uygun içerik üretiminin temel özelliklerini, işlevlerini, çalışma prensiplerini ve işletimlerini bilir. 1.4 Rejili / tek kameralı yapım sürecinin işleyişini bilir. 1.5 Radyo ve televizyon program türleri hakkında bilgi sahibidir. 1.6 Web tabanlı radyo, televizyon yayın sürecini bilir. 1.7 Yayın üretim ve iletimleri alanında teknolojik gelişmeleri bilir. 1.8 Sinematografik dilin / anlatının temel unsurlarını bilir. 1.9 Sinema türleri ve akımları hakkında bilgi sahibidir. 1.10 Senaryo yazmayı ve çekim senaryosu hazırlamayı bilir. 1.11 Radyo, televizyon ve sinemanın Türkiye’deki ve dünyadaki tarihsel gelişim sürecini bilir. 1.12 Görüntü estetiği, aydınlatma ve kompozisyonun temel ilkelerini bilir. 1.13 Sanat tarihi, sanat akımları, reklamcılık, görsel tasarım ve yeni medyadaki gelişmeler hakkında bilgi sahibidir.
2. Beceri
2.1 Radyo, Televizyon ve Sinema yapımlarının “yapım öncesi”, “yapım” ve “yapım sonrası” aşamalarındaki işleri planlar ve uygular.. 2.2 Verilen bir konuyu radyo ve/veya televizyon programı olarak tasarımlar ve üretir. 2.3 Radyo, televizyon ve sinema yapımlarının üretiminde gerekli teknolojileri kullanır. 2.4 Yayın ortamına uygun radyo, televizyon ve sinema projeleri için proje önerisi hazırlar. 2.5 Yapım sürecine ilişkin belgeleme, planlama ve raporlama dokümanlarını hazırlama becerisine sahiptir. 2.6 Ses ve görüntü kurgusu yapma becerisine sahiptir. 2.7 Grafik öğelerini alana özgü içerik üretiminde kullanma becerisine sahiptir.
3. Yetkinlik
3.1 Rejili ve/veya tek kameralı üretim sürecinde en az bir birimde, görev alacak mesleki beceriye sahiptir. 3.2 Alanında kullanılan teknik malzemelerin kapasitesini ve sınırlılıklarını bilerek tercih yapar. 3.3 Görsel-ışitsel ürünlere eleştirel bakış açısıyla bakma ve çözümlene yeteneğine sahiptir. 3.4 Radyo, televizyon ve sinema alanında ortak çalışma ve üretim için işbirliği yapmada yetkindir. 3.5 Birey ve toplum ile radyo, televizyon ve sinemanın ilişki ve etkileşimini analiz eder. 3.6 Medya içerikleri ve sinemanın toplumsal, ekonomik ve kültürel etkilerini değerlendirir.

- 3.7 Senaryo, program akışı gibi metinleri yapım türüne göre analiz eder.
- 3.8 Medya okuryazarlığı ilkelerine bağlı olarak, yazılı, görsel ve işitsel ortamlardaki iletilere ulaşma, bunları çözümleme, değerlendirme ve iletme yeteneğine sahiptir.
- 3.9 Görsel işitsel dil oluşturma sürecinin tüm unsurlarını kullanır.
- 3.10 Radyo, televizyon veya sinema alanında program üretme veya film yapma yetkinliğine sahiptir.

10.6 Reklamcılık Programları

Bu program ölçütleri, başlığında “**Reklamcılık**”, nitelemesi bulunan “**Halkla İlişkiler ve Reklamcılık**”, “**Reklam Tasarımı ve İletişimi**” ve benzeri adlı iletişim programları için geçerlidir. Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “**Bilgi, Beceri, Yetkinlik**” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.6: Reklamcılık Programları

1. Bilgi
1.1 Reklam, pazarlama ve bütünleşik pazarlama iletişimi alanına ilişkin temel kavram ve modelleri konusunda bilgi sahibidir.
1.2 Hedef kitleye uygun reklam mesajları oluşturulmasını bilir.
1.3 Medya reklam ortamlarında yürütülen reklam kampanya süreçlerini bilir.
1.4 Reklamcılık alanında hedef kitlelere uygun medya planlamasını ve satınalma süreçlerini bilir.
1.5 Reklamcılık alanıyla ilgili araştırma yapma yöntem ve teknikleri ile veri okuryazarlığını bilir.
1.6 Reklamcılık alanında medya stratejisinin oluşturulmasını ve uygulamasını bilir.
1.7 Reklamcılıkla ilgili yasal düzenlemeleri ve etik değerleri bilir.
1.8 Alanında faaliyet gösteren kurum, dernek ve meslek örgütlerini bilir.
2. Beceri
2.1 Reklam mesajlarını, iletişim ortamlarının farklı özelliklerini dikkate alarak oluşturur.
2.2 Medya reklam kampanyalarını planlar ve yürütür.
2.3 Ulusal ve uluslararası meslek örgütlerinin standartlarına ve etik kodlarına uygun davranır.
2.4 Dijital ortamları ve sosyal medyayı reklamcılık alanında kullanır.
2.5 Toplumsal gelişmeleri yakından izler, tüketici davranışlarındaki değişimleri araştırır ve elde ettiği bilgileri reklam mesajlarında kullanır.
2.6 Reklamcılık alanında güncel ve etkili sunum tekniklerini bilir.
3. Yetkinlik
3.1 Reklamcılık alanında edindiği bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir.
3.2 Reklamcılık alanında sorunları çözmek için bağımsız ya da ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
3.3 Alanında faaliyet gösteren kişi ve kurumlarla düşüncelerini paylaşır; sorunlar ile ilgili çözümler önerir.
3.4 Reklamcılıkla ilgili sürekli yenilikleri takip ederek bu doğrultuda içerikler oluşturur.
3.5 Reklamcılık mesleğini yaparken evrensel değerlere, hukuka ve etik ilkelere bağlıdır.
3.6 Marka ve iletişim stratejisini oluşturabilir ve uygulamaya yönelik yöntemleri bilir.

10.7 Yeni Medya, Dijital Medya Programları

Bu program ölçütleri, başlığında “Yeni Medya”, “Dijital Medya” nitelemesi bulunan “Yeni Medya”, “Sosyal Medya”, “Yeni Medya Tasarımı” “Sinema ve Dijital Medya” benzeri adlar taşıyan iletişim programları için geçerlidir. Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “Bilgi, Beceri, Yetkinlik” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.7: Yeni Medya, Dijital Medya Programları

1. Bilgi
1.1 Farklı dijital içerik formatlarını ve içerikleri iletmek üzere kullanılan çoklu-medya ortamlarının özelliklerini bilir.
1.2 Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.
1.3 Etkileşimli ve katılımcı yeni medya kültürüne özgü süreçleri ve gelişmeleri bilir.
1.4 Yeni medya okuryazarlığının özelliklerini bilir.
1.5 Alanına ilişkin çalışma koşullarından ve meslek örgütlenmelerinden haberdardır.
1.6 İnsan ve toplum bilimleri alanlarında bilgi sahibidir
2. Beceri
2.1 Yeni medya içeriklerini eleştirel biçimde değerlendirebilecek ileri okuma, düşünme ve analitik çözümlene becerilerine sahiptir.
2.2 Yeni iletişim teknolojilerine ilişkin mesleki ve uygulamalı becerilerini kuramsal bilgileri ile bütünleştirme becerisine sahiptir.
2.3 Dijital platformlar için içerik sunumu ve dağıtımını ile ilgili ortam tasarlar ve uygular.
2.4 Alan ürünlerini, çoklu ortam (Çapraz-Medya ve Trans – Medya vb,) uygulamaları için tasarlar ve uygular.
2.5 Yeni medya ortamlarına özgü araştırma yöntemlerini kullanır ve sonuçlarını değerlendirir.
2.6 Yeni medyanın toplumsal yaşam, ekonomi, kültür ve siyaset gibi alanlar üzerindeki etkilerini çözümlene becerisine sahiptir.
3. Yetkinlik
3.1 Yeni iletişim teknolojilerinin kültür, sanat, bilim, ekonomi, siyaset, eğitim ve toplum üzerindeki etkilerini yerel, ulusal ve küresel açılardan değerlendirir.
3.2 Yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası gündemi takip eder ve eleştirel bakışla değerlendirir.
3.3 Değişen teknolojilere uyum sağlayabilecek yetkinliğe sahiptir.
3.4 Yeni medyada yaşanan sorunlara çözüm önerileri geliştirir.
3.5 Yeni medya için içerik üretme, yönetme ve bunları yayma yetkinliğine sahiptir.
3.6 Yeni medya projeleri geliştirme yetkinliğine sahiptir.

10.8 Çizgi Film ve Animasyon Programları

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

Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “Bilgi, Beceri, Yetkinlik” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.8: Çizgi Film ve Animasyon Programları

1. Bilgi
1.1 Çizgi film ve animasyon alanında kavramsal ve kuramsal bilgilere sahiptir. 1.2 Çizgi film ve animasyon alanındaki gelişmeleri takip eder. 1.3 Çizgi film ve animasyon yapımında kullanılan temel bilgisayar programlarını bilir. 1.4 Çizgi film ve animasyon yapımında temel tasarım ve üretim tekniklerini bilir. 1.5 Görsel estetik kurallarını bilir. 1.6 Çizgi film ve animasyon alanındaki etik değerler konusunda bilgi sahibidir. 1.7 Çizgi film ve animasyonun toplum ve özellikle de çocuklar üzerindeki etkilerini bilir.
2. Beceri
2.1 Çizgi film ve animasyona ilişkin bilgilerini uygulayabilme becerisine sahiptir. 2.2 Çizgi film ve animasyon alanında araştırma, gözlem yapma ve değerlendirme becerisine sahiptir. 2.3 Çizgi film ve animasyon yapım sürecini tasarlama ve uygulama becerisine sahiptir. 2.4 Çizgi film ve animasyon alanında kullanılan bilgisayar yazılımlarını etkin biçimde kullanabilme becerisine sahiptir. 2.5 Çizgi film ve animasyon uygulamaları için gereken araç, yöntem ve teknikleri kullanır. 2.6 Çizgi film ve animasyon projelerini sektör ihtiyaçları doğrultusunda üretme becerisine sahiptir. 2.7 Özgün karakter ve konsept tasarımları yapabilir. 2.8 Tasarım fikirlerini görselleştirme becerisine sahiptir. 2.9 Tasarımın amacına uygun görsel dil oluştururken tasarım ilkelerinden faydalanır.
3. Yetkinlik
3.1 Çizgi film ve animasyon üretim sürecinde ekip çalışması yapar ve sorumluluk üstlenir. 3.2 Çizgi film ve animasyon çalışmalarını sanatsal değeri açısından değerlendirebilme yetkinliğine sahiptir. 3.3 Teknolojik yenilikleri çizgi film ve animasyon alanı içinde yetkin biçimde kullanır. 3.4 Çizgi film ve animasyon alanında etik değerlere uygun üretim yapar. 3.5 Uygun bilgisayar programlarını kullanarak soyut ve somut kavramları yaratıcı, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür. 3.6 Çizgi film ve animasyon tasarım ve üretim süreçlerinde estetik ve işlevselliği bir arada kullanma

yetkinliğine sahiptir.

3.7 Çizgi film ve animasyon alanında projelerin yaratıcı, analitik sorgulamasını yapma yetkinliğine sahiptir.

3.8 Çizgi film ve animasyon projeleri geliştirme ve uygulama yetkinliğine sahiptir.

10.9 Oyun Tasarımı Programları

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

Mezunların, programın öngördüğü amaçlar doğrultusunda aşağıdaki alanlarda “**Bilgi, Beceri, Yetkinlik**” kazandığı kanıtlanmalıdır.

Tablo 10.9: Oyun Tasarımı Programları

1. Bilgi
<p>1.1 Oyun tasarımı alanıyla ilgili temel kavramları ve terminolojiyi bilir.</p> <p>1.2 Oyun tasarım süreçlerini bilir.</p> <p>1.3 Farklı oyun türlerinin anahtar unsurlarını ve bunların başarılı bir oyun oluşturmak için nasıl kullanıldığını bilir.</p> <p>1.4 Tasarım odaklı araştırma yöntemleri hakkında bilgi sahibidir.</p> <p>1.5 Yaratıcı düşünme uygulamaları hakkında bilgi sahibidir.</p> <p>1.6 Oyun tasarımı programlarını bilir.</p> <p>1.7 Bilgisayar ve video oyunları tarihini ve bu alandaki gelişmeleri bilir.</p> <p>1.8 Oyun geliştiricileri ve oyun endüstrisi arasındaki ilişkileri bilir.</p> <p>1.9 Yenilikçi oyun teknolojileri hakkında bilgi sahibidir.</p>
2. Beceri
<p>2.1 Farklı analog ve dijital oyun türlerini tanımlama becerisine sahiptir.</p> <p>2.2 Oyunları oluşturan unsurlar arasında denge oluşturma becerisine sahiptir.</p> <p>2.3 Özgün oyun tasarlama ve geliştirme becerisine sahiptir.</p> <p>2.4 Analog ve dijital oyun türlerini analiz etme becerisine sahiptir.</p> <p>2.5 Oyun tasarım yöntemlerini yaratıcı problem çözme uygulamalarında kullanma becerisine sahiptir.</p> <p>2.6 Oyun tasarımı programlarını kullanma becerisine sahiptir.</p> <p>2.7 Oyunları toplumsal ve kültürel bağlamlarında analiz edebilme becerisine sahiptir.</p> <p>2.8 Çağdaş oyun motorlarını kullanma ve problem çözme becerisine sahiptir.</p> <p>2.9 Yenilikçi oyun teknolojileri için oyun tasarlama becerisine sahiptir.</p>
3. Yetkinlik
<p>3.1 Oyun geliştirme ekiplerinde görev ve sorumluluk alır.</p> <p>3.2 Sürdürülebilir iş planları oluşturabilmek için gelir sağlama modellerini oyun tasarımına uyarlar.</p> <p>3.3 Oyunları bir sanat formu olarak değerlendirme yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.4 Teknoloji ve kültür arasındaki ilişkiyi analiz etme ve tartışma yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.5 Video ve bilgisayar oyunlarının toplum üzerindeki etkilerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirme yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.6 Oyun tasarlama, geliştirme ve uygulama yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.7 Oyun tasarımı kavram ve yöntemlerini tasarım, yazılım geliştirme ve medya gibi ilgili alanlarda kullanabilme yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.8 Oyun ve oyunculara ilişkin analitik verileri toplama, analiz etme ve yorumlama yetkinliğine sahiptir.</p> <p>3.9 Oyun geliştirme süreçlerinde etik ilkelere uygun hareket eder.</p>