



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERS BİLGİ FORMU

DERSİN KODU		141318023	DERSİN ADI		SİBER KÜLTÜR	YARIYIL	Bahar
-------------	--	-----------	------------	--	--------------	---------	-------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	TEORİK	UYGULAMA	LAB.	KREDİSİ	AKTS	TÜRÜ	DİLİ
8	2	0	0	2	2	Seçmeli	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ (AKTS Kredi Dağılımı)				
Temel Eğitim	Sanat	Tasarım	Görsel İletişim	Sosyal Bilim
				2

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ			
DEĞERLENDİRME		Sınav Türü	Sınav Ağırlığı (%)
YARIYIL İÇİ SINAVLAR	Ara Sınav 1	Yazılı Sınav	40
YARIYIL SONU SINAVI		Yazılı Sınav	60
MAZERET SINAVI			
BÜTÜNLEME SINAVI			

VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	YOK
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Sanal zeka ve bilgisayar, siber kültüre farklı yaklaşımlar, entelektüel mülkiyet, açık kaynak kod hareketi, siber punk ve anonimlik, hacker kültürü
DERSİN AMAÇLARI	Siber kültür kavramı, tarihi ve gelişimi hakkında bilgi vermek.
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	<ul style="list-style-type: none">Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisiSanatın ve tasarımın görsel dilini ve farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma becerisi
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	<ul style="list-style-type: none">Siber kültür yaklaşımlarını değerlendirir.Bilişim ve kültür arasında neden sonuç ilişkisi kurar.Sosyal değişim periyodlarını tanımlar.
TEMEL DERS KİTABI	Goldsmith, J., Wu, T. (2006). Who Controls the Internet? Illusions of a Borderless World. US : Oxford University Press
YARDIMCI KAYNAKLAR	Bell, D. (2005). An Introduction to Cyberculture. London: Routledge
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	--



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERSİN HAFTALIK PLANI	
HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Temel kavramlar
2	Sanal zeka ve bilgisayar
3	Cyborg kavramı ve kuramı
4	Siber kültüre yaklaşımlar: Ütopyan
5	Siber kültüre yaklaşımlar: Enformasyonel
6	Siber kültüre yaklaşımlar: Antropolojik
7	ARASINAVLAR
8	ARASINAVLAR
9	Siber kültürel yaklaşımlar: Epistemolojik
10	İnternet çağında entelektüel mülkiyet
11	Açık kaynak kod hareketi
12	Siber punk ve anonimlik
13	Hacker kültürü
14	Hacker kültürü
15,16	YARIYIL SONU SINAVI

NO	DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI	KATKI DÜZEYİ		
		1 Az	2 Orta	3 Çok
1	Görsel iletişim tasarımının ve iletişimin temel kavram, eleman ve ilkelerini, tarihçesini kavrama ve diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği		x	
2	Tasarım kültürünü, etiğini ve tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	x		
3	Sanatın ve tasarımın görsel dilini ve farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma becerisi			x
4	Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi			x
5	Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi	x		
6	Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi	x		
7	Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi			x
8	Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisi	x		
9	Ulusal ve evrensel değerleri kavrama; ulusaldan evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi	x		
10	Doğanın ve çevrenin korunmasında ve eko-tasarım hakkında farkındalık	x		
11	Tasarımın önemini kavratmak ve tasarım bilincini kazandırmak için sosyal sorumluluk projeleri hazırlama becerisi	x		

Dersi Veren Öğretim Üyesi	İmza	Tarih
Öğr. Gör. Latif Koşu		15.04.2016