İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM379	Dijital Anlatı Tasarımı ve Yapımı	5	3	0	0	3	3

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Lisans
Dersin Amacı	Bu ders mobil cihazların yaygınlaşması ve katılımcı kültürün yükselişiyle birlikte köklü bir dönüşüm geçiren hikâye anlatıcılığı pratiklerini, eleştirel ve üretim odaklı bir perspektifle ele almayı amaçlamaktadır. Ders kapsamında öğrencilerin dijital anlatı biçimlerini eleştirel ve yaratıcı açılardan değerlendirmeleri, özgün içerikler tasarlamaları ve üretmeleri hedeflenmektedir. Dersin öğrencilerin eleştirel, özgün ve yaratıcı düşünme yetkinliklerini güçlendirmesi ve dijital medya ortamlarında etkili ve nitelikli içerik üretebilen profesyoneller olarak yetişmelerine katkı sağlaması amaçlanmaktadır.
İçerik	Ders "yaparak öğrenme" modeline dayanan uygulama ve üretim odaklı bir atölye dersi olarak tasarlanmıştır. Ders süresince öğrenciler geleneksel hikâye anlatım ilkelerini üretken yapay zekâ araçları ve çağdaş dijital uygulamalarla bir araya getirerek kendi özgün dijital hikâyelerini hayata geçirirler. Storyboard hazırlama, ses tasarımı ve kurgu süreçlerinin yanı sıra yapay zekâ destekli görsel-işitsel içerik üretimini ve doğrusal olmayan (interaktif) anlatı tasarımını deneyimlerler. Öğrenciler etik, temsil ve şeffaflık ilkeleri çerçevesinde, yeni nesil dijital teknolojileri yaratıcı birer anlatı aracına dönüştürerek nitelikli projeler üretme yetkinliği kazanırlar.
Kaynaklar	Alexander, Bryan. (2017). The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media (2. bs.). Praeger. Berger, John. (2014). Görme Biçimleri. Metis Yayınları. Campbell, Joseph. (2023). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. İthaki Yayınları. Hartley, John. & McWilliam, Kelly. (2009). Story Circle: Digital Storytelling Around the World. Blackwell. Jenkins, Henry. (2016). Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü. İletişim Yayıncılık. Joler, Vladan & Pasquinelli, Matteo. (2020). The Nooscope Manifested: AI as Instrument of Knowledge Extractivism. https://nooscope.ai Lambert, Joe. (2013). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Routledge. Ramsden, Ashley & Hollingsworth, Sue. (2024). Hikâye Anlatma Sanatı. İletişim Yayınları. Şimşek, Burcu. İletişim Çalışmaları Bağlamında Dijital Hikâye Anlatımı: Kavramlar ve Türkiye Deneyimi. https://ekitap.alternatifbilisim.org/pdf/dijital-hikaye-anlatimi.pdf Tatlı, Erdem. (2021). İletişim Çalışmalarında Hikâye Anlatıcılığı. Nobel Yayınevi. Zuboff, Shoshana. (2021). Gözetleme Kapitalizmi Çağı. Okuyan Us Yayınları. StoryCenter. Center for Digital Storytelling. https://www.storycenter.org

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Dersin tanıtımı ve dijital anlatıya giriş
2	Anlatının evrimi ve dijital çağda hikaye: Sözlü gelenekten dijital medyaya anlatı biçimleri, dijital hikâyenin ayırt edici nitelikleri
3	Hikâye çemberi (Story Circle): Bireysel deneyimlerden ortak toplumsal değerlere geçiş. Hikâye çemberi atölyesiyle ham fikirlerin paylaşımı ve akran geri bildirimi.
4	Metin yazımı ve storyboard: Hikaye çemberinden çıkan fikrin kısa metne (script) dönüştürülmesi, akış şeması ve storyboard taslağı hazırlama.
5	Dijital anlatıda görsel dil ve kompozisyon: Görsel dilin anlam üretme biçimleri ve çekim teknikleri
6	Dijital anlatıda ses tasarımı ve anlatı katmanları: Özgün ses kaydı, ortam sesi, müzik ve efekt kullanımı. Sesin anlatıda dramatik ve duygusal rolü
7	Vize haftası: Ara proje değerlendirmesi
8	İnsan odaklı ve bilgilendirici anlatı: Saha ve röportaj, soru sorma ve aktif dinleme pratikleri. Dijital hikâyecilikte temsil, etik ve izin süreçleri

Hafta	Konu Başlıkları
9	Çoklu platform uyarlamaları ve format dönüşümü: Platform seçiminin anlatıya etkisi. Aynı hikâyenin yatay (kapsamlı/web) ve dikey (kısa/mobil) dinamiklere göre yeniden kurgulanması
10	Yapay zekâ destekli görsel işitsel anlatı: Üretken yapay zekâ araçlarının görsel-işitsel üretime entegrasyonu. Telif, temsil ve künye/şeffaflık ilkeleri
11	Yapay zekâ destekli görsel işitsel üretim atölyesi: Öğrencilerin saha kayıtları ile yapay zekâ çıktılarını (görsel/ses/atmosfer) birleştirdiği uygulamalı hibrit video üretimi
12	İnteraktif anlatılara giriş ve doğrusal olmayan kurgu: Doğrusal olmayan (non-linear) kurgu mimarisi ve dallanan ağaç yapıları
13	İnteraktif anlatı atölyesi: Özgün interaktif dijital anlatı geliştirilmesi.
14	Proje sunumları