

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 778	Göç, Kültürel Çatışma ve Uyum	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora
Dersin Amacı	
İçerik	
Kaynaklar	

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
-------	-----------------

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 773	Gösteri Toplumu ve Kentsel Mekan	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora
Dersin Amacı	Bu dersin amacı meta kültürü ve gösteri toplumu fenomenlerinin sistemli bir medya çalışmaları perspektifiyle okunmasına yardımcı olmaktır. Bu doğrultuda kent çalışmaları ve kültürel araştırmalar başta olmak üzere başka disiplinlerarası yaklaşımlara başvurarak modern deneyimi medya mekan kavramı üzerinden irdelemek amaçlanmaktadır.
İçerik	- Kentin tarihsel gelişimi ve modern kent kavramı - Gösteri toplumu kavramının unsurları - Modern öncesi gösteri ve kent mekanı - Modern gösteri ve kent mekanı
Kaynaklar	Guy Debord, Gösteri Toplumu Richard Sennett, Gözün Vicdanı Henry Lefebvre, Şehir Hakkı Henry Lefebvre, Mekanın Üretimi Jen Jack Gieseking & William Mangold, The People, Place and Space Reader

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Dersin içeriği, ders materyali ve değerlendirme sisteminin tanıtılması
2	Kentlerin tarihsel gelişimi
3	Modern öncesi kent dokusu ve kamusal mekan
4	Modern kent dokusu ve kamusal mekan

Hafta	Konu Başlıkları
5	Gösteri mekanlarının dönüşümü
6	Modern kent mekanları ve toplumsal etkileşim
7	Siyasal gösteri ve mekan
8	Eğlence ve mekan
9	Kent görselliği ve mekan
10	Fuarlar ve mekan
11	Anma, anıtlar ve mekan
12	Medyatik gösteri ve mekan
13	Öğrenci sunumları
14	Öğrenci sunumları

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 771	İnsan-Bilgisayar Etkileşimi	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora
Dersin Amacı	“İnsan-bilgisayar etkileşimi” psikoloji, bilişsel bilimler, bilgisayar teknolojileri ve yazılım mühendisliğinin yanı sıra ergonomi, tasarım, sosyoloji, antropoloji ve eğitim bilimleri gibi alanlardan gelen kuram, yöntem ve teknikleri kullanıcı araştırmalarında entegre olarak kullanan disiplinler arası bir çalışma alanıdır. Bu ders kapsamında öncelikli olarak, insan-bilgisayar etkileşiminin farklı disiplinlerden beslenen özgün yapısı ilgili anahtar kavramlar üzerinden yürütülecek bir kavramsallaştırma vasıtasıyla aktarılabilecek, kullanıcıların bilgisayar arayüzleriyle kurdukları etkileşimde algısal, bilişsel, fiziksel ve sosyal beceri ve olanakların etkisi irdelenecektir. Bu ders kapsamında, kullanıcı merkezli tasarım ve araştırma yöntemleri temel akademik okumalar eşliğinde ele alınacak ve her yöntem yaklaşımı laboratuvar ortamında ilgili ekipmanlarla gerçekleştirilecek küçük çapta ampirik araştırmalarla deneyimlenecektir. Bu bağlamda, öğrencilerin insan-bilgisayar etkileşiminin omurgasını oluşturan kullanıcı merkezli araştırma ve tasarım tekniklerini oylumlu olarak öğrenmeleri hedeflenmektedir. Her ders üç temel aşamadan oluşacaktır: 1) Okunan makalelerin ve ödevlerin değerlendirilmesi ve tartışılması 2) Aktarım (Lecture) 3) İlgili tasarım ve test tekniğinin uygulaması ve bulguların sunumu
İçerik	1. Giriş Dersi 2. İnsan-Bilgisayar Etkileşimi ve ilgili Anahtar Kavramlar ? İnsan-bilgisayar etkileşimi (Human-Computer Interaction (HCI)) ? Grafik kullanıcı arayüzü (Graphical User Interface (GUI)) ? Kullanılabilirlik ? Kullanıcı deneyimi ? Bir süreç olarak “Etkileşim Tasarımı” 3. Evrensel Kullanılabilirlik ve Tasarım: İlgili Kavramlar, Rehber Kurallar, Standartlar ? Herkes için Web ne kadar mümkün? ? Evrensel Kullanılabilirlik Stratejileri ? Kültürelleştirme ve Küresel Web Siteleri ? Erişilebilirlik (Accessibility) 4. Kullanılabilirlik Perspektifinde Etkileşim Tasarımı: Okunaklı Bilgi Mimarisi

4. Kullanılabilirlik Perspektifinde Etkileşim Tasarımını Okumak: Bilgi Mimarisi

- ? Uzun-kuyruk fenomeni
- ? Tıklayarak dolaşma vs. Arama
- ? Arama Motoru Optimizasyonu

5. Kullanılabilirlik Perspektifinde Etkileşim Tasarımını Okumak: Sayfa Yapısı ve Tasarımı

- ? Masaüstü Arayüz Bileşenleri ve Tasarım İlkeleri
- ? Mobil Arayüz Bileşenleri ve Tasarım İlkeleri

6. Kullanılabilirlik Perspektifinde Etkileşim Tasarımını Okumak: Tipografi , Görsel Kullanımı ve Multimedya

- ? Web'de Yazı
- ? Editoryal Yaklaşım
- ? Görsel Malzeme
- ? Multimedya
- ? Formlar ve Uygulamalar

VİZE: Uzman Değerlendirme (Heuristics Evaluation)

7. Kullanıcı Merkezli Etkileşimli Medya Geliştirme Süreci

- ? Aşamalar
 - o Learn
 - o Design
 - o Build
 - o Evaluate

- ? İş Akışı
 - o Ideation
 - o Concepting
 - o UI Design
 - o Development
 - o Live Operation

8. Kullanıcı Merkezli Etkileşimli Medya Geliştirme Sürecinde Kullanılan Araştırma ve Tasarım Teknikleri 1

- ? Learn
 - o Benchmarking
 - o User interview
 - o Shadowing
 - o Diary study
 - o User trend research
 - o Card sorting
 - o Focus Group

9. Kullanıcı Merkezli Etkileşimli Medya Geliştirme Sürecinde Kullanılan Araştırma ve Tasarım Teknikleri 2

- ? Design
 - o Ideation
 - o Persona Creation
 - o User scenario
 - o Feature roadmap
 - o Mood board
 - o Content map
 - o User flows
 - o Wireframes

10. Kullanıcı Merkezli Etkileşimli Medya Geliştirme Sürecinde Kullanılan Araştırma ve Tasarım Teknikleri 3

- ? Build
 - o Vision poster
 - o Paper Prototypes
 - o Throw-Away Prototypes
 - o Evolutionary Prototypes

- ? Evaluate
 - o Internal review
 - o User evaluation
 - o On-line analysis
 - o Expert Review
 - o Usability testing

11. Kullanıcı Merkezli Etkileşimli Medya Geliştirme Sürecinde Kullanılan Araştırma Teknikleri 4

- ? Evaluate
 - o Kullanılabilirlik Testi
- ? Kullanılabilirlik testlerinde kullanılan veri toplama süreçleri ve araçları
 - Dolaşım sürecinin kaydedilmesi
 - “Yüksek sesle düşünme” prosedürü içinde ses kaydı (Think-aloud / Retrospective think-aloud)
 - Klavye etkinliğinin kaydedilmesi
 - Ekran etkinliğinin kaydedilmesi
 - Davranışsal verilerin toplanması
 - Göz hareketlerinin kaydedilmesi
 - Yüz ve beden hareketlerinin video ile kaydedilmesi

- ? Kullanılabilirlik Test Türleri
 - Prototip testleri
 - A/B testleri
 - Beş saniye testleri
 - Çevrim-içi kullanılabilirlik testleri
 - Gerilla kullanılabilirlik testleri
 - Göz izleme cihazı ile kullanılabilirlik testleri

- ? Kullanılabilirlik testi tasarımı ve planlama
 - o Scope
 - o Purpose
 - o User Profile
 - o Methodology and Test Design
 - o Background questionnaire
 - o Task Observation
 - o Debriefing Interview
 - o Test Environment and Equipment
 - o Roles of team members and procedure
 - o Schedule

12. Kullanıcı Araştırması Planlama _ SUNUM

13. Kullanıcı Araştırması Veri Toplama Araçlarının hazırlanması _ SUNUM

14. Kullanıcı Araştırması Protokollerinin Hazırlanması _ SUNUM

FİNAL: Kullanıcı Araştırmasının bulgularının bilimsel makale formatında sunulması

Kaynaklar

- Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale, “Human-Computer Interaction, 3rd Edition”, Prentice Hall, 2004, ISBN: 0-13-046109-1
- Dov Te’eni, Jane Carey, Phing Zhang, “Human Computer Interaction: Developing Effective Organizational Information Systems”, Wiley & Sons, 2006, ISBN: 978-0471677659
- Douglas Whitman, “Cognition, 1st Ed. ”; Wiley & Sons, 2010, ISBN: 978-0471715665
- Margaret W. Matlin, “Cognitive Psychology, International Student Version, 7th Ed.”, Wiley & Sons, ISBN: 978-0470409473
- Carroll, J.M.(2002) Human-Computer Interaction in the New Millennium, ACM Pres, New York NY.(Introduction and Part II& III)
- Johnson, J. (2007). GUI Bloopers 2.0: Common User Interface Design: Don’t and Do’s for Software Developers and Web Designers, Morgan Kaufmann Publishers- Academic Pres, San Diego, CA.
- Shneiderman, B; Plaisant, C.. (2004). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Addison-Wesley.
- Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction (3rd ed.), by Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece. Wiley, 2011. (Required)
- The Design of Everyday Things, by Donald Norman. Currency/Doubleday, 1990.

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Tartışma
2	Tartışma
3	Arayüz Analiz Çalışması
4	Arayüz Analiz Çalışması
5	Arayüz Analiz Çalışması
6	Arayüz Analiz Çalışması
7	Arayüz Analiz Çalışması
8	Arayüz Analiz Çalışması
9	Arayüz Analiz Çalışması
10	Arayüz Analiz Çalışması
11	Arayüz Analiz Çalışması
12	Sunum
13	Sunum
14	Sunum

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 731	Kültürlerarası İletişim	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora
Dersin Amacı	
İçerik	
Kaynaklar	

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
-------	-----------------

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 725	Toplumsal Göstergibilim	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora

Dersin Amacı	Dersin amacı toplumsal pratiklerin incelenmesinde göstergebilimsel yöntemi kullanma olanağı sağlamaktır. Derste toplumsal alanımızı oluşturan durum ve nesneler birer söylem olarak ele alınacaktır. Toplumsal pratikler aracılığıyla yaratılan anlamlar çözümlenecektir.
İçerik	Toplumsal göstergebilim, toplumsal, politik, gündelik, nesnelerin çözümlemesini gerçekleştirmeyi sağlarken bu nesneleri iletişimsel ve etkileşimsel bağlamında ele alır.
Kaynaklar	Kitaplar BARTHES R., Mythologies, Seuil, 1957. KRESS, G., and VAN LEEUWEN, T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. London: Routledge, 1996. KRESS, G. and VAN LEEUWEN, T, Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. Arnold, London, 2001. MORRIS C.W., Foundations of the theory of sign, Chicago, University of Chicago Press, 1938. 59 p. PEIRCE C.S., The collected papers of Charles Sanders Peirce, Vols. I-VIII (the electronic edition). Cambridge, Harvard University Press, 1931. BOUDAUD J.-J., Sémiotique et communication – du signe au sens, Paris, L'Harmattan, 1998. SCHÜTZ A., LUCKMANN T., The structures of the Life-World, Vol. I, Evanston, Northwestern University Press, 1973. SEMPRINI A., La marque, une puissance fragile, Vuibert, 2005. SEMPRINI A., Analyser la communication 2, Collection Champs visuels, L'Harmattan, 2007. VAN LEEUWEN, T. (2005). Introducing Social Semiotics. London/New York: Routledge. Makaleler Gill Abousnoug & David Machin (2011) The changing spaces of war commemoration: a multimodal analysis of the discourses of British monuments, Social Semiotics Elisabetta Adami (2018): Shaping public spaces from below: the vernacular semiotics of Leeds Kirkgate Market, Social Semiotics, Patricia Camilleri, Object~ Space and the :Museum:a semiotic approachMalta Archaeological Review • Issue 5 2001 David Chapman & Louise K. Wilson (2011) The caress of the audible: Resounding Falkland , Social Semiotics, 21:4, 517-529 Marion Colas-Blaise et Gian Maria Tore Les pratiques muséales : une étude sémiotique sur l'expérience spectatorielle et ses médiations Amir Sasan Hadian & Mahyar Arefi (2016) Metaphor, analogy, and the discourse of originality: five Iranian case studies, Social Semiotics, 26:5, 541-562, Mojtaba Sokhanvar Dastjerdi & Rafooneh Mokhtarshahi Sani (2015) Linking the past and present through symbolic housing features: North Cyprus, Social Semiotics, 25:5, Halime Yücel (2021) Cultural identity in Turkish advertisements, Social Semiotics, 31:2, 305-323.

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Göstergebilimin temelleri 1
2	Göstergebilimin temelleri 2
3	Toplumsal göstergebilimin ilkeleri 1
4	Toplumsal göstergebilimin ilkeleri 1
5	Toplumsal göstergebilim çözümlemeleri: İmgenin söylemi
6	Toplumsal göstergebilim çözümlemeleri: Pazarlamada değer yaratma
7	Toplumsal göstergebilim çözümlemeleri: Turizm söylemleri

Hafta	Konu Başlıkları
8	Toplumsal göstergebilim çözümlmeleri: Kentsel alanlar
9	Toplumsal göstergebilim çözümlmeleri: Dijital söylemler
10	Toplumsal göstergebilim çözümlmeleri: Kimlik üzerine söylemler
11	Toplumsal göstergebilim çözümlmeleri: Dekorasyon üzerine söyle
12	Toplumsal göstergebilim çözümlmeleri: Siyasal söylemler
13	Proje sunumları
14	Proje sunumları

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 721	Yeni Medya, İletişim ve Toplum	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora
Dersin Amacı	Teknolojik gelişmelere paralel olarak bir yandan medya ve medyayı kullanma biçimlerimiz değişirken diğer yandan kamusal iletişim düzeni de değişiyor. Bu dersin amacı, yeni medya ve iletişim teknolojilerinin iletişim kurumları, süreçleri ve toplum açısından sonuçlarını eleştirel bir bakış açısıyla, farklı kuramsal perspektiflerden ve karşılaştırmalı olarak incelemektir.
İçerik	Bkz. Konu başlıkları
Kaynaklar	Ralph Schroeder (2018) Social Theory after the Internet, UCL Press Frank Webster (2002) Theories of the Information Society, 2nd ed., Routledge. Manuel Castells (1996) The Rise of the Network Society, Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell. Manuel Castells (1997) The Power of Identity, The Information Age, Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell Manuel Castells (2000) End of Millennium, The Information Age, Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell. Manuel Castells (2001) The Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society. Oxford, Oxford University Press. Seçilmiş metinler

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Derse Giriş
2	Ütopya, Fütürizm ve Medya: Yoneji Masuda ve Alvin Toffler
3	Medyaya Teknolojik ve Antropolojik Yaklaşımlar: Herbert Marshall McLuhan ve Neil Postman
4	Medyaya Toplumsal Yaklaşımlar: Daniel Bell ve Ulrich Beck
5	Medyaya Eleştirel Ekonomi Politik Yaklaşımlar: Herbert Schiller ve Christian Fuchs
6	Medyaya Enformasyonel Yaklaşımlar: Manuel Castells Oliván
7	Medya Çalışmalarında Güncel Temalar: Gözetim ve İktidar: Paul-Michel Foucault
8	Medya Çalışmalarında Güncel Temalar: Veriselleşme ve platformlaşma: Mayer-Schönberger and Cukier (2013)
9	Medya Çalışmalarında Güncel Temalar: Transmedya ve Fandom Çalışmaları: Henry Jenkins
10	Medya Çalışmalarında Güncel Temalar: Dijital Emek ve Prekerya: Christian Fuchs ve Guy Standing
11	Medya Çalışmalarında Güncel Temalar: Transhumanizm ve posthumanizm: Francesca Ferrando and Nick Bostrom

Hafta	Konu Başlıkları
12	Dijital Medya Araştırma Yöntemleri
13	Dijital Medya Araştırma Yöntemleri
14	Dijital Medya Araştırma Yöntemleri

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM 776	Post Sinema: 21. Yüzyılda Görsel-İşitsel Kültür	1	3	0	0	3	8

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Doktora
Dersin Amacı	Ortaya çıkışı otomobil ve havacılık sektörleri gibi 20. yüzyılın sonuna denk gelen ve içine doğduğu endüstrileşmiş toplumların görsel kültürünü belirleyen sinemanın fotoğrafik araç ve kolektif gösterim kimliğini yitirmesi “sinemanın ölümü” tartışmalarını da alevlendirmiştir. “Post Sinema: 21. Yüzyılda Görsel-İşitsel Kültür” dersi; bir yandan “çöktüğü” iddia edilen sinemanın, müzelerde gösterimler, bilgisayar tarafından manipüle edilen görüntüler ve özellikle de kişisel üretimlerle hayatın çok daha geniş bir alanına yayıldığı post sinematik medya rejiminde ne ifade ettiğini anlama arzusundan yola çıkmaktadır. Üretici ve izleyici arasındaki rol dağılımının ciddi bir biçimde sarsıldığı, ekranların sınır ve işlevlerinin yeniden tanımlandığı karmaşık bir sosyoekonomik ilişkiler bütününde tarihsel, teknolojik, kültürel, politik ve ekonomik anlamda sinema nedir, nasıl tanımlanabilir? TikTok’un içeriğe üretim bağlamında hiç yatırım yapmadan toplam video izlenme süresi açısından Netflix’i geçtiği günümüzde sinemanın konumu ve işlevi nasıl değişmiştir? Platon’un mağara duvarından dijital platformlara farklı ekranları ve “ekransızlık” ihtimallerini konu edinerek alana dair kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişmeleri güncel film ve medya çalışmaları literatürü ışığında kapsamlı bir biçimde tartışmaya açacak ders, kesintileri vurguladığı kadar devamlılıkları da görmeyi sağlayan medya arkeolojisinden de faydalanacaktır.
İçerik	1. Dersin, temel kavram ve okumaların tanıtımı 2. Medium nedir? 3. Remediation kuramı: Kesinti ve devamlılıklar 4. Medya arkeolojisi 5. Ekranlar, ekran bağlantılı araçlar (kumanda, klavye, fare) ve zamansallık 6. Deneyimin “mekânsızlaşması” 7. ARA 8. Amatör görüntü üretimi 9. Taşınabilir ekranlar ve performans olarak izleme 10. Dokunmatik ekranlar ve beden teknikleri 11. Dijital sinema 12. Yeni sinema/ekran politikaları 13. Pandemi medyası 14. Ekran nostaljisine doğru

Kaynaklar	Casetti, F. (2015). The Lumière Galaxy. New York: Columbia University Press. Christie, I. (2012). Audiences. Defining and Researching Screen Entertainment Reception. Amsterdam University Press. Denson, S. & Leyda, J. (eds.) (2015). Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film. Sussex: Reframe Books. Everett, A. (2003). Digitextuality and Click Theory: Theses on Convergence Media in Digital Age. In A. Everett, & J. Caldwell (éd), New Media: Theories and Pratices of Digitextuality (p. 3-28). London, New York: Routledge. Friedberg, A. (2006). The Virtual Window. From Alberti to Microsoft. The MIT Press. Friedberg, A. (1993). Window shopping. Cinema and the postmodern. Los Angeles: Oxford : University of California Press. Hagener, M., Hediger, V. & Strohmaier, A. (2016). The State of Post-Cinema. Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination. London: Palgrave Macmillan. Gunning, T. (1997). From the Kaleidoscope to the X-Ray: Urban Spectatorship, Poe, Benjamin, and Traffic in Souls (1913) . Wide Angle, 19.4 , p. 25-61. Hudson, D., & Zimmerman, P. (2009). Cinephilia, technophilia and collaborate remix zones. Screen, 50 (1) , p. 135-146. Klinger, B. (2006). Beyond The Multiplex. Cinema, New technologies and the Home. University of California Press. Kuhn, A. (2009). Screen and screen theorizing today. Screen, 50 (1) , p. 1-12. Lessig, L. (2008). Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy. London: Bloomsbury Academic. Parente, A., & De Carvalho, V. (2008). Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art. Cinémas: revue d'études cinématographiques, 19 (1) , p. 37-55. Parikka, J. (2017). Medya Arkeolojisi Nedir? İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları. Srinivas, L. (2002). The active audience: spectatorship, social relations and the experience of cinema in India . Media Culture Society, No. 24 , p. 155-173. Verhoeff, N. (2012). Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation. Amsterdam University Press. Werning, S. (2016). The home screen as an anchor point for mobile media use: Technologies, practices, identities. Necsus, Home Issue. White, M. (2006). The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship. The MIT Press.
-----------	---

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Dersin, temel kavram ve okumaların tanıtımı
2	Medium nedir?
3	Remediation kuramı: Kesinti ve devamlılıklar
4	Medya arkeolojisi
5	Ekranlar, ekran bağlantılı araçlar (kumanda, klavye, fare) ve zamansallık
6	Deneyimin “mekânsızlaşması”
7	ARA
8	Amatör görüntü üretimi
9	Taşınabilir ekranlar ve performans olarak izleme
10	Dokunmatik ekranlar ve beden teknikleri

Hafta	Konu Başlıkları
11	Dijital sinema
12	Yeni sinema/ekran politikaları
13	Pandemi medyası
14	Ekran nostaljisine doğru