

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı

Sayı	2	Konu: Grafik ve Web Tasarımcısı Yetiştirme ile Yazılım Geliştirici Yetiştirme Kurs Programları
Tarih	12/01/2021	
Kurulda Gör. Tarihi	24/12/2020	
Önceki Kararın Tarih ve Sayısı	30/05/2003-211 29/01/1992-22 11/11/1991-290	

Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğünün 17/11/2020 tarihli ve 10058203-101.04-E.16847401 sayılı yazısı üzerine Kurulumuzda görüşülen Grafik ve Web Tasarımcısı Yetiştirme ile Yazılım Geliştirici Yetiştirme Kurs Programları'nın ekli örneklerine göre uygulanması,

Kurulumuzun 30/05/2003 tarihli ve 211 sayılı karar ekinde yer alan Web Programcısı Yetiştirme Kurs Programı, 29/01/1992 tarihli ve 22 sayılı karar ekinde yer alan Bilgisayar Programcısı Yetiştirme Kursu Programı ile 11/11/1991 tarihli ve 290 sayılı karar ekinde yer alan Bilgisayar Programcısı Yetiştirme Kursu Programı'nın uygulamadan kaldırılması hususunu uygun görüşle arz ederiz.

Doç. Dr. Şamil YEŞİLYURT
Üye

Dr. Zülkarneyn AVCI
Üye

H. İbrahim KAHRAMAN
Üye

Prof. Dr. Bahri ATA
Üye

Ercan TÜRK
Üye

Toper AKBABA
Üye

Doç. Dr. Mustafa OTRAR
Üye

Dr. Hüseyin KORKUT
Üye

Dr. Hasan KAVGACI
Üye

Dr. Hüseyin ŞİRİN
Üye

Prof. Dr. Burhanettin DÖNMEZ
Kurul Başkanı

UYGUNDUR
.../.../2021

Ziya SELÇUK
Millî Eğitim Bakanı

PROGRAMIN ALAN ADI	: Bilişim Teknolojileri
PROGRAMIN SEVİYESİ	: -
PROGRAMIN KREDİSİ	: -
PROGRAMIN ADI	: Grafik ve Web Tasarımcısı Yetiştirme Kurs Programı
PROGRAMIN DAYANAĞI	: Bu kurs programının hazırlanmasında 5580 sayılı Özel Öğretim Kurumları Kanunu, Özel Öğretim Kurumları Yönetmeliği, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 05.10.2018 tarihli ve 130 sayılı kararı ile onaylanan Özel Kurslar Çerçeve Programı esas alınmıştır.

PROGRAMIN KAYIT KABUL ŞARTLARI

Bu kurs programı en az ortaöğretim mezunu ve temel düzeyde bilgisayar eğitimi almış bireyler için hazırlanmıştır.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Bu kurs programını başarı ile tamamlayan kursiyerlerin

1. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışmaları,
2. Web tasarımı ve programcılığı için gerekli içeriğin tespitini ve analizini yapmaları,
3. Grafik tasarım ilkelerini ve kültürünü kavramaları,
4. Vektör tabanlı yazılımları etkin şekilde kullanmaları,
5. Piksel tabanlı yazılımları etkin şekilde kullanmaları,
6. Model, prototip ve kullanıcı arayüzü geliştirmeleri,
7. HTML ve CSS yapılarını kullanmaları,
8. Dijital medya ve türevlerini geliştirmek için inceleme ve araştırma yapmaları,
9. Çoklu ortam uygulamaları için görsel ve fonksiyonel tasarımlar yapmaları,
10. Tamamlanmış çoklu ortam uygulamaları yapmaları,
11. Meslek etiğinin gerekliliklerine uygun şekilde çalışmaları,
12. Mesleki gelişim faaliyetlerini yürütmeleri amaçlanmaktadır.



PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Bu kurs programı ile bilişim sektörünün gereksinim duyduğu web sayfası ve arayüz geliştirme ve uygulama becerilerine sahip grafik ve web tasarımcıları yetiştirilecektir.
2. Program içeriğinde yer alan ve teorik eğitim gerektiren konuların işlenişinde anlatım, soru-cevap, tartışma, beyin fırtınası, örnek olay; uygulamalı eğitim gerektiren konuların işlenişinde ise gösteri, gösterip yaptırma, benzetim, bireysel çalışma ve grup çalışması gibi farklı öğretim yöntem ve teknikleri uygulanacaktır. Öğretim süresince basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene ve somuttan soyuta gibi öğrenme ilkeleri dikkate alınacaktır.
3. Öğretme-öğrenme süreci bireysel çalışma veya grup çalışması gerektiren ödevlerle desteklenecektir. Bu ödevlerin amacı, programda belirlenen bilgi ve becerilerin yanı sıra kursiyerlere iş birliğine dayalı çalışma ve bireysel çalışma becerisi kazandırmaktır. Bireysel öğrenme ihtiyaçları dikkate alınarak verilecek ödevler veya yapılacak ek çalışmalar ile kursiyerlerin öğrenme süreci izlenecek ve eksik ya da yanlış öğrenmelerin tespit edilmesi durumunda bunların giderilmesine yönelik dönüt ve düzeltmeler yapılacaktır.
4. Program süresince gerekli görülen durumlarda alanında uzman grafik ve web tasarımcıları ve programcıları sınıfa davet edilerek onların deneyimlerinden, etüt, seminer ve laboratuvar çalışmalarından yararlanılabilir.
5. Programa başlamadan önce kurs merkezi tarafından seviye tespit sınavı yapılabilir. Bu sınav sonucuna göre seviyesi belirlenen kursiyer, programın toplam süresinin ¼'ünden (80 ders saati) az olmamak koşuluyla eğitime devam etmek durumundadır.
6. Program süresince iş sağlığı ve güvenliğine ilişkin ortam, malzeme, araç gereç ve cihazlardan kaynaklanabilecek tehlike ve risklerin giderilmesine ilişkin önlemler eğitimi veren kurum tarafından alınacaktır.
7. Teorik ve uygulamalı eğitimler bir arada ve her kursiyere bir bilgisayar sağlanacak şekilde bilgisayar laboratuvarında yapılacaktır. Bilgisayarların kurs programında kullanılacak programların gerektirdiği RAM/hard disk/monitör/işlemci özelliklerine sahip olması gerekmektedir. Ayrıca paket yazılımın güncel sürümü kullanılmalıdır.
8. Öğretme-öğrenme sürecini zenginleştirmek ve kursiyerlerin anlamlı bir şekilde öğrenmesini sağlamak amacıyla konuların işlenişinde eğiticinin hazırladığı ders notlarının yanı sıra konuya ilişkin video, sunu, şema vb. görsel ve işitsel materyaller kullanılacaktır. Ayrıca öğretim süresince beceri gelişimini sağlamak amacıyla kursiyerlerin seviyesine ve ihtiyacına



uygun sayıda uygulama yapmaları sağlanacaktır.

9. Eğitimler her sınıf için en fazla 15 (on beş) kişiden 1 (bir) eğitici sorumlu olacak şekilde düzenlenecektir.
10. Programın sonunda yapılacak teorik ve uygulamalı sınavlar ile kursiyerlerin programın amaçlarına ulaşma düzeyleri ölçülecek ve başarılı olan kursiyerlere Özel Öğretim Kurumları Mevzuatı çerçevesinde Kurs Bitirme Belgesi düzenlenecektir.

EĞİTİCİNİN NİTELİKLERİ

Bu kurs programında üniversitelerin tasarım ve mimarlık, bilgisayar ve öğretim teknolojileri öğretmenliği, bilgisayar mühendisliği, yazılım mühendisliği, matematik-bilgisayar, elektronik ve bilgisayar, yönetim bilişim sistemleri, bilgisayar bilimleri, kontrol ve bilgisayar mühendisliği, bilgisayar programcılığı, istatistik ve bilgisayar bilimleri, elektronik ve bilgi teknolojileri bölümlerinden en az ön lisans düzeyinde mezun olanlar eğitici olarak görevlendirilir.

PROGRAMIN SÜRESİ

Bu kurs programı günde en fazla 8 ders saati olarak uygulanacaktır.

Teorik Eğitim Süresi	: 50 ders saati
Uygulamalı Eğitim Süresi	: 190 ders saati
Toplam Süre	: 240 ders saati

PROGRAMIN ÜNİTE/KONU, KAZANIM VE SÜRE DAĞILIMI

ÜNİTE/KONU	KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	SÜRE
<p>A. İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ (İSG) ÖNLEMLERİ</p> <ol style="list-style-type: none">1. Risk Etmenlerini Azaltma2. Çalışanlarla İlgili İSG Önlemleri3. Çalışılan Alanlarda İSG Önlemleri4. İşletmenin Acil Durum Önlemleri	<ol style="list-style-type: none">1. Tehlikeleri belirleme ve risk değerlendirme çalışmalarına katkıda bulunur.2. Talimatlarda yer almayan tehlike ve riskleri ilgili birime bildirir. <i>(Tehlike ve risklerin İSG birimine/görevlisine veya amire, önlem önerisiyle birlikte iletilmesi gerektiği açıklanır.)</i>3. Çalışma ortamında belirlenen tehlike kaynaklarının ve risk faktörlerinin ortadan kaldırılması çalışmalarına katkıda bulunur.4. Kişisel koruyucu donanımları talimatlara uygun şekilde kullanır.5. İlk yardım ve acil müdahale araçlarını gerektiğinde kullanır.6. Bilgisayar ekranının yüksekliğini boyun ve göz sağlığına uygun şekilde ayarlar.7. Ekran çözünürlüğünü ayarlar. <i>(Ekran çözünürlüğünün donanımsal olarak önerilen sınırlar içerisinde ve rahat okunabilecek şekilde ayarlanması gerektiği vurgulanır.)</i>8. Beden sağlığını korumaya yönelik belirtilen kurallara uygun şekilde masa başında oturur.	<p>Teorik Eğitim</p> <p>Süresi: 4 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim</p> <p>Süresi: 2 Saat</p>

321

	<p>9. Masa başında aralıksız oturma süresini ve mola verme aralıklarını kurallara uygun şekilde ayarlar.</p> <p>10. Sağlık ve güvenlik açısından tehlikeli davranışlar sergileyen çalışanları uyarır. <i>(Uyarılara rağmen İSG kurallarına aykırı davranışları sürdüren çalışanların işletme kural ve yöntemlerine uygun şekilde amire bildirilmesi gerektiği açıklanır.)</i></p> <p>11. Güvenlik ve sağlık işaret ve levhalarını talimatlar doğrultusunda çalışmanın yapılacağı alana yerleştirir.</p> <p>12. İSG araç ve donanımlarını çalışmanın yapılacağı alanda konumlandırır. <i>(Bu işlemin talimatlara uygun şekilde yapılması gerektiği vurgulanır.)</i></p> <p>13. Talimatlarda belirtilen işe özgü önlemleri çalışma öncesinde uygular. <i>(Havalandırma ısıtma-soğutma ve aydınlatma önlemleri üzerinde durulur.)</i></p> <p>14. Talimatlarda belirtilen güvenli çalışma sürelerine uyar.</p> <p>15. Araç gereçleri güvenlik talimatlarına uygun şekilde kullanır.</p> <p>16. İşletmenin afet-acil durum ekiplerinin çalışmalarına katılır. <i>(Aldığı eğitime ve yapılan görevlendirmeye göre bu çalışmalara katılması gerektiği açıklanır.)</i></p>
--	--




	<p>17. Acil durum ve acil tahliye tatbikatlarında verilen görevleri gerçekleştirebilir.</p> <p>18. Çalışma esnasında karşılaşılan ve anında giderilemeyecek tehlikeli durumları bildirir. (<i>Amirlerine, yetkililere veya gereken durumlarda işletme dışı ilgili kurumlara bildirmesi beklenir.</i>)</p> <p>19. Yapılan işleme özgü acil durum kural ve yöntemlerini uygular.</p> <p>20. Acil durumlarda çıkış veya kaçış kural ve yöntemlerini uygular.</p>
<p>B. WEB UYGULAMALARI İÇİN İÇERİK TESPİTİ VE TEKNİK ANALİZ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurumsal Web Varlık, Standart ve Gereksinimlerin Belirlenmesi 2. Fonksiyonel İçerik ve Testler 3. Teknik Sorunları ve Kısıtlamaları Gözden Geçirme 4. Hedef Kitle Analizi 5. Hedef Kitle Analizi Sonuçlarını Raporlama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurumsal web varlık, standart ve gereksinimleri tespit eder. 2. Web sayfası için kullanıcı deneyimine uygun fonksiyonel tasarımlar yapar. 3. Yeniden kullanılabilir ürünlerin katalogunu ve/veya kütüphanesini yeniler. 4. Web sayfasındaki mevcut internet bağlantılarının çalışıp çalışmadığını kontrol eder. 5. Müşteri ve son kullanıcı ihtiyaçlarına uygun fonksiyonel içerik özelliklerini belirler. 6. Fonksiyonel içerik testleri yapar. <p>Teorik Eğitim Süresi: 5 Saat</p>

328

329

<p>6. Kurumun Sosyal Medya Varlıklarının Tespiti, Müşteri ve Hedef Kitle Analizi</p> <p>7. Kurumun Sosyal Medya Gereksinimlerinin Belirlenmesi</p>	<p>7. Bütünlüğü, ilgililiği, fonksiyonelliği ve teknik sonuçları belgeler. (Belgelerin amire/yetkiliye sunulması gerektiği vurgulanır.)</p> <p>8. Uygulama risklerini değerlendirir. (Risk değerlendirmede uygun personelle iletişime geçilmesi gerektiği açıklanır.)</p> <p>9. Organizasyonun vermesi gereken desteği planlayarak taraflara bildirir.</p> <p>10. Sistemin performans ve kullanılabilirlik gereksinimlerini belirler.</p> <p>11. Teknik analizler ile erişilebilirlik kurallarına uygunluk çalışmalarına destek verir.</p> <p>12. Teknik analizler ile özel mülkiyet kurallarına ve kanuni düzenlemelere uygunluk çalışmalarına destek verir.</p> <p>13. Hedef kitle analizi için gerekli testleri yapar.</p> <p>14. Hedef kitle analizinde çıkan sonuçları belgeler. (Belgelerin amire/yetkiliye sunulması gerektiği vurgulanır.)</p>	<p>Uygulamalı Eğitim</p> <p>Süresi: 18 Saat</p>
--	--	---



<p>C. GRAFİK TASARIM İLKELERİ VE TASARIM KÜLTÜRÜ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grafik Tasarım Tarihi 2. Grafik Tasarımın Temel İlkeleri 3. Tasarım Kültürü 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grafik tasarımın tarihini açıklar. 2. Grafik tasarımın temel ilkelerini açıklar. 3. Grafik tasarımıyla ilgili sanat kavramlarını açıklar. 4. Web sayfalarında tasarım kurallarına uygun renkleri kullanır. 5. Web sayfasında kullanılan tüm metin içeriklerini tipografi kurallarına uygun şekilde geliştirir. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 5 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 5 Saat</p>
<p>D. WEB SAYFASI VE UYGULAMALARI İÇİN VEKTÖR TABANLI TASARIM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vektör Tabanlı Tasarımın Temelleri 2. Vektör Tabanlı Yazılımların Temel Sayfa Yapısı 3. Vektör Tabanlı Yazılım ile Temel Şekillerin Çizimi 4. Web Sayfasında Kullanılacak İkonların Çizimi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vektörel tabanlı yazılımın temellerini açıklar. 2. Web sayfası için gerekli sayfa tasarımları geliştirir. (<i>Yazı tipini ve renkleri en iyi ve en uygunlu olacak şekilde kullanması beklenir.</i>) 3. Web sayfalarını uygun ölçü ve ebatlarda oluşturur. (<i>Vektör tabanlı yazılımın temel sayfa yapısını kullanması beklenir.</i>) 4. Vektör tabanlı yazılımda bulunan araçları tasarımlarında kullanır. 5. Web sayfasındaki temel şekil ve objeleri çizerek düzenler. 6. Web sayfasında kullanılmak üzere ikon tasarımı yapar. 7. Web sayfasında kullanılacak tipografi düzenlemelerini yapar. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 5 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 25 Saat</p>

328

[Signature]

<p>5. Web Sayfasında Kullanılacak Tipografi Düzenlemeleri</p> <p>6. Web Sayfası ve Mobil Uygulamaların Prototiplerini Geliştirme</p>	<p>8. Web sayfasında mobil uygulama prototiplerini çizer. (<i>Vektör tabanlı yazılım kullanarak işlemleri gerçekleştirilmesi beklenir.</i>)</p>	
<p>E. WEB SAYFASI UYGULAMALARI İÇİN PİKSEL TABANLI TASARIM</p> <p>1. Piksel Tabanlı Tasarımın Temelleri</p> <p>2. Piksel Tabanlı Yazılımların Temel Sayfa Yapısı</p> <p>3. Temel Fotoğraf Düzenlemeleri</p> <p>4. Fırça Araçları ile Düzenlemeler ve Çizimler</p> <p>5. Katmanlı Çizimler</p> <p>6. İkon ve Benzeri Çizimler</p>	<p>1. Piksel tabanlı yazılımın temellerini açıklar.</p> <p>2. Web sayfalarını uygun ölçü ve ebatlarda oluşturur. (<i>Piksel tabanlı yazılımın temel sayfa yapısını kullanarak işlemleri gerçekleştirilmesi beklenir.</i>)</p> <p>3. Web sayfası tasarımında piksel tabanlı tasarım uygulamalarını kullanır. (<i>Uygun eklemeler yapması beklenir.</i>)</p> <p>4. Web sayfalarında kullanılacak görsellerin renk ve boyut düzenlemelerini yapar. (<i>Piksel tabanlı yazılım kullanarak işlemleri gerçekleştirilmesi beklenir.</i>)</p> <p>5. Web sayfası için gerekli düzenlemeleri yapar. (<i>Piksel tabanlı yazılım içindeki fırça araçlarını kullanarak işlemleri gerçekleştirilmesi beklenir.</i>)</p> <p>6. Piksel tabanlı yazılımların katman özelliği ile web sayfası geliştirir.</p>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 5 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 23 Saat</p>

	<p>7. Web sayfası için mobil uygulama prototiplerini çizer. (<i>Piksel tabanlı yazılım kullanarak işlemi gerçekleştirilmesi beklenir.</i>)</p> <p>8. Önceden hazırlanmış prototip ve şablonların son kullanıcı arayüzü tasarımlarını yapar. (<i>Piksel tabanlı yazılım kullanarak tasarımları yapması beklenir.</i>)</p> <p>9. İşletmenin ihtiyacı olan mobil uygulama için gerekli geliştirmeleri yapar.</p>	
<p>F. WEB SAYFASI UYGULAMALARI</p> <p>İÇİN TEMEL HTML VE CSS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. HTML Dilinin Temelleri 2. HTML Sayfa Yapısı 3. Doküman Objeye Modellemesi (DOM) 4. HTML Etiketleri 5. CSS Dilinin Temelleri 6. CSS ve HTML İlişkisi 7. CSS ile Nesne Özelliklerini Belirleme 8. CSS ile Web Sayfası Geliştirme 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Temel HTML dilinin mantığını açıklar. 2. HTML sayfa yapısına uygun sayfa tasarımları geliştirir. 3. Doküman Objeye Modelleme'nin mantığını açıklar. 4. HTML etiketlerini açıklar. 5. CSS dilinin mantığını açıklar. 6. CSS ve HTML ilişkisini açıklar. 7. HTML etiketlerini CSS özellikleriyle ilişkilendirir. 8. Web sayfalarını CSS ile uygun ve hızlı kodlanabilecek şekilde tasarlar. 9. Web sayfası için gerekli kodları inceler. (<i>Web sayfası için gerekli güncelleştirmelerin bu inceleme sonucuna göre yapılması gerektiği açıklanır.</i>) 	<p>Teorik Eğitim</p> <p>Süresi: 5 Saat</p>

<p>G. WEB SAYFASI UYGULAMARI İÇİN MODEL, PROTOTİP VE KULLANICI ARAYÜZÜ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Model ve Prototip Geliştirme 2. Web Sayfası Uygulama Modelleri ve Kullanıcı Arayüzü Geliştirme 3. Hedef Kitle Analizinden Çıkan Sonuçlara Göre Prototip Üzerinde Güncelleme Yapma 4. Web Sayfası İçin Site Haritası Geliştirme 5. Sosyal Medya Sayfaları İçin Şablonlar Hazırlama 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Gerekli durumlarda HTML ve CSS dillerini kullanarak basit güncelleştirmeler yapar. 11. Web sayfasındaki temel nesnelerin CSS kodlarını ve sayfa görsellerini yazılımcıya en uygun şekilde teslim eder. 	<p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 15 Saat</p>
<p>G. WEB SAYFASI UYGULAMARI İÇİN MODEL, PROTOTİP VE KULLANICI ARAYÜZÜ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Model ve Prototip Geliştirme 2. Web Sayfası Uygulama Modelleri ve Kullanıcı Arayüzü Geliştirme 3. Hedef Kitle Analizinden Çıkan Sonuçlara Göre Prototip Üzerinde Güncelleme Yapma 4. Web Sayfası İçin Site Haritası Geliştirme 5. Sosyal Medya Sayfaları İçin Şablonlar Hazırlama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. İşletmeye uygun web arayüzleri tasarlar. <i>(Arayüz tasarımında fiziksel süreçlerin, mantıksal süreçlerin ve veri modellerinin dikkate alınması gerektiği vurgulanır.)</i> 2. Modellerin kapsam ve amaçlarını tanımlar. 3. Model geliştirme prosedürlerini, test sonuçlarını ve bunlara ait geri dönüşleri raporlar. 4. Maliyete ve takvime bağlı olarak model ve prototip geliştirir. 5. Prototipi performans açısından test eder. 6. Prototipi fonksiyonellik açısından test eder. 7. Mevcut dokümantasyonu kontrol eder. 8. Kuruluş protokollerine bağlı olarak dosya yönetim prosedürlerini uygular. 9. Uygulama modelleri, resim ve sayfa şablonları geliştirir. 10. Sistem etkileşimlerini ve sekans diyagramları geliştirir. 11. Web katalog tasarımının yapılmasına katkı sağlar. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 4 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 20 Saat</p>

	<p>12. Kullanıcı arayüzünü hazırlamadan önce kurumsal izinleri ilgili kişilere onaylatır. (<i>Kullanılacak tüm materyaller için gerekli kurumsal izinlerin alınması gerektiği vurgulanır.</i>)</p> <p>13. Oluşturduğu diyagramları raporlar.</p> <p>14. Web sayfası haritasının hazırlanması için ön çalışma yapar.</p> <p>15. İşletmeye ait sosyal medya sayfalarını günceller. (<i>Gerekirse bu sayfalar için şablonlar hazırlanabileceği açıklanır.</i>)</p>	
<p>H. DİJİTAL MEDYA VE TÜREVLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN ANALİZ YAPMA</p> <p>1. İçerik Hazırlama</p> <p>2. Fikir Geliştirme ve Alternatifler Sunma</p> <p>3. Teknik Sınırlamaları Tanımlama, İşlevsel ve Görsel Tanımlamaları Hazırlama ve Sunma</p> <p>4. Ön Tasarım Oluşturma</p>	<p>1. İçeriği yönetilebilir parçalara ayırır.</p> <p>2. İçeriği, okunabilirlik ve kullanılabilirlik açısından değerlendirir.</p> <p>3. Sahiplenme ve kullanım ile ilgili hakları araştırır. (<i>Kullanım hakkı, telif hakları, fikrî haklar ve diğer hukuki konuları araştırması beklenir.</i>)</p> <p>4. İçerik araştırması sonuçlarını raporlar. (<i>Medya türleri, maliyet ve erişilebilirlik için gelen müşteri geri bildirimlerini değerlendirmesi beklenir.</i>)</p> <p>5. İçeriğin uygunluğunu teknik olarak analiz ederek içeriği onaylar.</p> <p>6. Fikirleri ve kavramları müşterinin hedef kitlesinin tercihleri ile uyuşacak şekilde düzenler.</p> <p>7. Proje tasarımının dış hatlarını belirler.</p>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 4 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 5 Saat</p>

<p>5. Kurumun Sosyal Medya Sayfalarını Raporlama</p>	<p>8. Uygulamaların birbirleri ile uyumluluğunu kontrol eder. (<i>Kullanıcı deneyimini belirleyerek uyumluluğu kontrol etmesi beklenir.</i>)</p> <p>9. Geri bildirimlere göre yeni çözümleri son kullanıcıya sunar.</p> <p>10. Web sayfalarının işlevsel özelliklerini tanımlar.</p> <p>11. Özelliklerin bir parçası olarak ön tasarım örneklerini analiz süreçlerine dâhil eder.</p> <p>12. Özellikleri uygulanabilirlik ölçütlerine göre değerlendirir.</p> <p>13. Site özelliklerinin kendi içerisinde tutarlı olmasını sağlar.</p> <p>14. Tüm işlevsel gerekliliklerin çelişki içermediğini doğrular.</p> <p>15. İşlevsel gerekliliklerin teknik takım tarafından onaylanmasını sağlar. (<i>Onaylama işleminin sistem altyapısı, teknolojik kısıtlamalar, veri modelleri, iş modelleri ve genel tasarımı tanımlamak için yapılması gerektiği belirtilir.</i>)</p> <p>16. Ön tasarım özelliklerini projenin kapsamı ve kaynakları ile uyum içerisinde hazırlar.</p> <p>17. Ön tasarımı, onaylanmış yaratıcı fikir ile uyumlu şekilde hazırlar.</p> <p>18. Ön tasarım seçeneklerini belgelendirir.</p> <p>19. İşletmenin sosyal medya sayfalarına ait verileri raporlar. (<i>Raporun amire/yetkiliye sunulması gerektiği belirtilir.</i>)</p>
--	---



<p>İ. ÇOKLU ORTAM UYGULAMALARI İÇİN GÖRSEL VE FONKSİYONEL TASARIM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Navigasyonu (Site Düzeni) ve Temel Tasarımı Tanımlama 2. Kullanıcı Arayüzünü, Görsel Çekiciliği ve Fonksiyonel Tasarımı Hazırlama 3. Geliştirme ve Değerlendirme İçin Prototip Üretme 4. Tasarımı İşletme Amaçları Açısından Kontrol Etme 5. Tasarım Sürecini Belgelendirme 6. Web Sayfası İçindeki Sayfalar İçin Metin ve Görsel İçerikler Hazırlama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tasarım öğelerini ve ilkelerini işletmenin standartları ile uyumlu şekilde kullanır. 2. Navigasyon şemasını arayüz gereksinimlerine uygun şekilde tanımlar. 3. Storyboard hazırlar. (<i>Storyboardu fonksiyonel tasarım, seçilen ortam türleri ve navigasyon şemasını destekleyecek şekilde detaylı olarak hazırlaması beklenir.</i>) 4. Kullanıcı arayüzü hazırlar. (<i>Kullanıcı arayüzünü belirlenmiş özellikleri karşılayacak ve estetik olacak şekilde hazırlaması beklenir.</i>) 5. Alternatif tasarım çözümlerini geliştirip test eder. 6. Değerlendirme sürecini, uygulama ve süreç kalitesine uygun ekip üyeleri ve paydaşlarla birlikte yürütür. 7. İnsan faktörü ilkelerini ve kullanılabilirlik test verilerini kullanıcı arayüzü tasarımına dâhil eder. 8. Görsel tasarım, stil ve arayüz özelliklerinin belgelenmiş ve onaylanmış olup olmadığını kontrol eder. 9. Görsel tasarımı fonksiyonel tasarım ve kullanıcı odaklı tasarım ilkelerine uygun şekilde hazırlar. 10. Tüm medya elemanlarını uygun şekilde entegre eder. 	<p>Teorik Eğitim</p> <p>Süresi: 5 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim</p> <p>Süresi: 55 Saat</p>
--	--	--

[Handwritten signatures]

	<ol style="list-style-type: none">11. Prototipi açıkça algılanabilir ve kolayca anlaşılabilir şekilde hazırlar.12. Prototipin kavram, mesaj, resim ve kullanıcı arayüzü tasarımını kullanır.13. Belirlenen veri girişleri, çıkışları ve sistem entegrasyonunu prototipte belirtir.14. Geliştirilen farklı tasarım çözümlerini test eder.15. Güçlükleri ve zayıflıkları inceler.16. Prototipleri kullanılabilirlik açısından test eder.17. Düzeltilmiş prototiplerin son tasarım yapısını belirler.18. Düzeltilmiş prototiplerin iyi tasarım, arayüz ve insan faktörü ilkelerine uyumunu test eder.19. Analizin tüm tasarım öğelerini barındırıp barındırmadığını kontrol eder.20. Tasarımdaki içerik ve kavramların işletme hedef ve ürün amacı ile uyumluluğunu kontrol eder.21. Tasarım kavramlarının ticari gereksinimleri destekleyip desteklemediğini kontrol eder.22. Tasarımın iç ve dış müşteri beklentilerini karşılayıp karşılamadığını kontrol eder.	
--	--	--




	<p>23. Uygulama ekranlarının tüm seviyelerini raporlar. (Medya, animasyon, hareket, ses, renk paletleri, yazı tipleri ve grafikleri raporlaması beklenir.)</p> <p>24. Tasarım sürecinin dokümantasyonunu yapar. (Programlamayı, ölçümlemeyi ve uygun test ortamı ile sayfaları içerecek şekilde tasarım sürecinin dokümantasyonunu yapması beklenir.)</p> <p>25. Tasarım süreç dokümantasyonunun projenin amaçları, kapsamı ve bütçesini yansıtırıp yansıtmadığını kontrol eder.</p> <p>26. Web sayfasında kullanılacak metinsel içerikleri hazırlar. (Hazır metin içeriklerinin uygunluklarını kontrol etmesi beklenir.)</p> <p>27. Görsel içerikleri web sayfasına uygun şekilde yerleştirir. (Gerektiğinde yeni görsel içerikler hazırlaması beklenir.)</p>	
<p>J. ÇOKLU ORTAM TASARIMI</p> <p>1. Uygulama Bileşenlerini Oluşturma ve Birleştirme</p> <p>2. Yeniden Kullanılabilir Bileşenleri Tanımlama, Oluşturma ve Birleştirme</p>	<p>1. Web sayfası için hazırlanan uygulamanın performansını geliştirir. (Uygulamanın analiz edilmesi gerektiği açıklanır.)</p> <p>2. Video/animasyon kodlarını detaylı tasarım belgeleri ile uyumlu olacak şekilde raporlar.</p> <p>3. Uygulama sürecini ve sonuçlarını belgeledir.</p> <p>4. Detaylı teknik tasarım belgesini oluşturur.</p>	<p>Teorik Eğitim</p> <p>Süresi: 5 Saat</p>

337



<p>3. Fonksiyonel ve Kullanıcı Arayüzü Tasarımını Uygulama</p> <p>4. Hazırlanan Web Sayfasını Test Etme</p> <p>5. Web Sayfasını Yayınlama</p>	<p>5. Tekrarlanan görselleri temizler.</p> <p>6. Medya öğelerini otomatik olarak günceller. (<i>Medya öğelerini elle müdahaleye gerek kalmadan güncellemesi ve gerekli bileşenleri uygulama içine alması beklenir.</i>)</p> <p>7. Yeni kod parçalarını işletme için kullanılabilir duruma getirir. (<i>Yeni kod parçalarını genel kullanıma açması beklenir.</i>)</p> <p>8. Standart tasarım şablonları oluşturur. (<i>Şablonları ihtiyaç duyulduğunda kullanıma sunması beklenir.</i>)</p> <p>9. Web sayfası içinde bulunan her fonksiyon ve özellik için uygun arayüzler hazırlar. (<i>Bu arayüzleri kullanıcılara sunması beklenir.</i>)</p> <p>10. Görsel ve fonksiyonel tasarım özelliklerinin belirtilen ilkeleri kapsamasını sağlar.</p> <p>11. Takım ve/veya yönetim tarafından belirlenmiş ve onaylanmış zaman çizelgesini takip eder.</p> <p>12. Uygulamanın belirlenen teslim ortamında çalışmasını sağlar.</p> <p>13. Görsel tasarım elemanları, fonksiyonel tasarım özellikleri ve insan faktörü ilkelerine uygun bir tasarım gerçekleştirir.</p> <p>14. Uygulaması tamamlanmış web sayfasını test eder.</p>	<p>Uygulamalı Eğitim</p> <p>Süresi: 20 Saat</p>
---	---	---



	<p>15. Test sonucu uygulamada oluşabilecek hataları tespit eder. (<i>Tespit edilen hataları gidermesi beklenir.</i>)</p> <p>16. Testleri tamamlanmış web sayfasını yayımlar.</p>	
<p>K. MESLEK ETİĞİ VE MESLEKİ GELİŞİM FAALİYETLERİ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meslek Etiği 2. İş Yerini ve İş Yeri Kaynaklarını Koruma 3. Bireysel Mesleki Gelişim Çalışmaları 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meslek etiğine uygun çalışmanın önemini benimser. 2. İş yeri mahremiyetine özen gösterir. 3. İş yerini ve iş yeri kaynaklarını korumaya özen gösterir. 4. Mesleği ile ilgili yeni teknolojileri takip eder. 5. Bilgi ve deneyimlerini birlikte çalıştığı kişilerle paylaşır. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 3 Saat</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 2 Saat</p>
<p>TOPLAM KURS SÜRESİ (Saat):</p>		<p>240 Ders Saati</p>

(Handwritten signatures)

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME İLE İLGİLİ ESASLAR

Kurs programının sonunda Özel Öğretim Kurumları Mevzuatı çerçevesinde teorik ve uygulamalı sınav yapılır. Yapılacak teorik sınavda 100 üzerinden 60 puan ve üzeri alan kursiyerler başarılı sayılarak uygulamalı sınava girmeye hak kazanır. Uygulamalı sınavda da 100 üzerinden 60 puan ve üzeri alan kursiyerler başarılı sayılır.

BELGELENDİRME

Ölçme ve Değerlendirme ile İlgili Esaslar bölümünde belirtilen ölçütlere göre başarılı olan kursiyerlere Özel Öğretim Kurumları Mevzuatı çerçevesinde Kurs Bitirme Belgesi düzenlenir.

PROGRAMIN UYGULAMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ GEREÇLERİ

1. Çeşitli video, sunu ve şemalar
2. Bilgisayar çevre birimleri (yazıcı, barkod okuyucu, tarayıcı)
3. Depolama medyaları (CD, DVD, disket)
4. Dijital görüntüleme donanımları (web cam, fotoğraf makinesi, kamera)
5. Dönüştürücüler (DVI, HDMI, PATA, USB)
6. Faks ve fotokopi makinesi
7. Görsel tasarım programları
8. Haricî depolama birimleri (flash bellek, HDD)
9. Haricî elektrik kabloları (güç kabloları, uzatma ve çoklayıcılar)
10. Haricî veri kabloları (USB, VGA, DVI, HDMI, IEEE 1394)
11. İnternet bağlantılı bilgisayar
12. İşletim sistemleri ve ofis yazılımları
13. Kablolu ve kablosuz iletişim araçları (telefon, cep telefonu, telsiz)
14. Kesintisiz güç kaynağı (UPS)
15. Ofis ve kırtasiye malzemeleri
16. Projeksiyon cihazı
17. Ses donanımları (ses kartı, hoparlör, mikrofon)
18. Temel girdi-çıkı birimleri (klavye, fare, pointer)
19. Web uygulamaları tasarım araçları