

Ders Bilgi Formu (Türkçe)												
Ders Adı: Eğitim Yazılımı Geliştirme				Ders Kodu: ENF 0920		Ders Düzeyi: Lisans						
Programı:												
AKTS Kredisi: 4		Yıl-Dönem: Bahar / Güz Dönemi		Seçmeli/Zorunlu: Seçmeli		Öğretim Dili: Türkçe						
Saatler/Yerel Kredi:		*Öğretim Eleman(lar):										
T 3 U 0 L 0 K 3		*Öğretim elemanı adı yalnızca bilgi ve iletişim amaçlı olarak verilmiştir. Her bir derse öğretim elemanı atanması, dönem başında yönetim kurulu kararı ile yapılır.										
Öğretim Yöntem ve Teknikleri: Anlatım, bilgisayar laboratuvarında uygulama ve proje çalışması.												
Dersin Amaçları: Bu dersin amacı öğrencilere öğretim teknolojileri ve öğretim tasarımının temellerini anlatmak ve kabul edilen ilkeler ışığında bir eğitim yazılımı geliştirebilmeleri için gerekli temel becerileri kazandırmaktır. Bu amaçla, öğrenciler senaryo tabanlı eğitimler ve simülasyonlar oluşturmak için tasarlanmış olan Adobe Captivate programını öğrenirler.												
Ders İçeriği:												
I. Hafta	Tanışma, Ders İzlenesinin İncelenmesi, Dersin İşleyişine İlişkin Genel Bilgiler, Proje Konularının Seçimine İlişkin Bilgilendirme											
II. Hafta	Eğitimde Genel Kavramların Tekrarı, Öğretim Teknolojisi, Öğretim Teknolojisi ve İletişim											
III. Hafta	Eğitimde Bilgisayar Kullanımı, Bilgisayar Destekli Öğretim Uygulamaları, Eğitim Yazılımı Nedir?, Eğitim Yazılımı Türleri, Eğitim Yazılımlarının Değerlendirilmesi <i>LAB: Bir Eğitim Yazılımı İnceleyelim</i>											
IV. Hafta	Öğretim Tasarımı Modelleri Öğretim Tasarımı 1. Aşama – Analiz (Treatment) <i>LAB: Adobe Captivate Tanıtımı ve Temelleri</i>											
V. Hafta	Algoritma Nedir?, Akış Şeması Nedir? Öğretim Tasarımı 1. Aşama – Analiz (Akış Şeması) <i>LAB: Adobe Captivate’te Temel Sunum Yapısı</i>											
VI. Hafta	Özel Öğretici Yazılımların Tasarım Aşamaları 1 (Kontrol – Motivasyon – Konuların Sıralanması – Programa Giriş) <i>LAB: Adobe Captivate’te Timeline ile Animasyon</i>											
VII. Hafta	Storyboard (Öykü Panoları) Nedir? Öğretim Tasarımı 2. Aşama – Tasarım (Senaryo) <i>LAB: Adobe Captivate’te Etkileşimli Elemanlar</i>											
VIII. Hafta	Özel Öğretici Yazılımların Tasarım Aşamaları 2 (Bilgilerin Sunulması ve Görsel Tasarım İlkeleri) <i>LAB: Adobe Captivate’te Ses ve Video Kullanma</i>											
IX. Hafta	Özel Öğretici Yazılımların Tasarım Aşamaları 3 (Değerlendirme: Soru, Yanıt ve Dönüt) <i>LAB: Adobe Captivate’te Sınav Hazırlama ve Değerlendirme</i>											
X. Hafta	Öğretim Tasarımı 3. Aşama – Geliştirme (Captivate Kullanılarak Projenin Geliştirilmesi) <i>LAB: Adobe Captivate’te Projeleri Yayınlama</i>											
XI. Hafta	Öğretim Tasarımı 3. Aşama – Geliştirme (Captivate Kullanılarak Projenin Geliştirilmesi)											
XII. Hafta	Öğretim Tasarımı 3. Aşama – Geliştirme (Captivate Kullanılarak Projenin Geliştirilmesi)											
XIII. Hafta	Öğretim Tasarımı 3. Aşama – Geliştirme (Captivate Kullanılarak Projenin Geliştirilmesi)											
XIV. Hafta	Öğretim Tasarımı 4. Aşama – Uygulama (Proje Sunumları)											
Beklenen Öğrenim Çıktıları: Bu dersi başarı ile bitiren öğrenci; <ul style="list-style-type: none"> — öğretim teknolojisi ve tasarım ilkelerini bilir, — kabul edilen ilke ve prensipler ışığında bir öğretim tasarımı yapar, — tasarımı doğrultusunda Adobe Captivate kullanarak bir eğitim yazılımı hazırlar. 												
Ölçme ve Değerlendirme Yöntem(ler)i: <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 60%;">Arasınav I (Teorik)</td> <td style="width: 40%;">- %35</td> </tr> <tr> <td>Arasınav II (Uygulama)</td> <td>- %15</td> </tr> <tr> <td>Final Projesi</td> <td>- %50</td> </tr> </table>							Arasınav I (Teorik)	- %35	Arasınav II (Uygulama)	- %15	Final Projesi	- %50
Arasınav I (Teorik)	- %35											
Arasınav II (Uygulama)	- %15											
Final Projesi	- %50											
Ders Kitabı: Yalın, H.İ. (2010). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Nobel Yayıncılık, Ankara. ISBN: 975-591-614-9.												
Önerilen Kaynaklar: Akkoyunlu, B., Altun, A., Soylu, M.Y. (2008). Öğretim Tasarımı. Maya Akademi, Ankara. ISBN: 978-605-5985-22-6.												
Ön/Yan Koşulları: Yok												

Ders Bilgi Formu (İngilizce)									
Course Name: Educational Software Development					Course Code: ENF 0920			Level of Course: Undergraduate	
Program:									
ECTS Credit: 4			Year-Semester: Spring / Autumn		Required/Elective: Required			Language: Turkish	
Hours/Local Credit:			Instructor(s):						
T	3	U	0	L	0	C	3		
Teaching Method(s): Lectures, practice in computer laboratory, and project work.									
Course Objectives: This course aims to provide students with basic principles of instructional Technologies and instructional design as well as with basic skills for development of educational software. To this aim, students learn how to use Adobe Captivate designed to create scenario based training activities and simulations.									
Course Content:									
I. Week		Review of Course Syllabus, General Information as to Course Schedule, Information about Selection of Project Themes							
II. Week		Basic Concepts in Education, Instructional Technologies, Instructional Technology and Communication							
III. Week		Computer Use in Education, Computer Assisted Instruction, Educational Software, Evaluation of Instructional Software <i>LAB: Let's Review an Educational Software</i>							
IV. Week		Model for Instructional Design Instructional Design Stage 1 – Analysis (Treatment) <i>LAB: Introduction to Adobe Captivate and Its Basics</i>							
V. Week		What is an Algorithm? What is a Flowchart? Instructional Design Stage 1 – Analysis (Flowchart) <i>LAB: Basic Presentation Structures in Adobe Captivate</i>							
VI. Week		Stages of Tutorial Design – 1 (Control – Motivation – Unit Ordering – Entering the Programme) <i>LAB: Timeline and Animation in Adobe Captivate</i>							
VII. Week		What is a Storyboarding? Instructional Design Stage 2 – Design (Scenario) <i>LAB: Interactive Elements in Adobe Captivate</i>							
VIII. Week		Stages of Tutorial Design – 2 (Giving Information and Principles of Visual Design) <i>LAB: Audio and Video in Adobe Captivate</i>							
IX. Week		Stages of Tutorial Design – 3 (Evaluation: Questions, Answers and Feedback) <i>LAB: Preparing Exams and Evaluation in Adobe Captivate</i>							
X. Week		Instructional Design Stage 3 – Development (Preparation of Final Project using Adobe Captivate) <i>LAB: Publishing in Adobe Captivate</i>							
XI. Week		Instructional Design Stage 3 – Development (Preparation of Final Project using Adobe Captivate)							
XII. Week		Instructional Design Stage 3 – Development (Preparation of Final Project using Adobe Captivate)							
XIII. Week		Instructional Design Stage 3 – Development (Preparation of Final Project using Adobe Captivate)							
XIV. Week		Instructional Design Stage 4 – Application (Presentation of Final Projects)							
Anticipated Learning Outcomes: Students will be able to: <ul style="list-style-type: none"> — Understand the basic principles of instructional design, — Understand the basic principles of visual design, — Design an instructional material based on accepted rules and principles, — Use Adobe Captivate software efficiently to prepare and publish presentations, simulations or instructional materials enriched with multimedia elements. 									
Assessment Method(s):		Midterm I (written)		- %35		Midterm II (hands-on)		- %15	
		Final Project		- %50					
Textbook: Yalın, H.İ. (2010). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Nobel Yayıncılık, Ankara. ISBN: 975-591-614-9.									
Recommended Reading: Akkoyunlu, B., Altun, A., Soylu, M.Y. (2008). Öğretim Tasarımı. Maya Akademi, Ankara. ISBN: 978-605-5985-22-6.									
Pre/co-requisites:									