



Funded by the European Union

Gençler için Geleceğin Mesleklerine Yönelik Eğitim Programları

Ders Programları ve İçerikleri

DİJİTAL TASARIM

Eğitim Tarihleri: 23 Mart 2026 – 5 Haziran 2026

SAKARYA DİJİTAL GENÇLİK MERKEZİ (DIGEM)

Ekim 2025



Funded by the European Union

DİJİTAL TASARIM

İçindekiler

1. Genel Bilgiler	3
a. BASLANGIC – Başlangıç Temel Dersler.....	3
b. SEVİYE 2 – Temel Dijital Tasarım	3
c. SEVİYE 3 – İleri Seviye Dijital Tasarım	4
2. Ders İçeriği.....	5
a. BASLANGIC – Başlangıç Temel Dersler.....	5
b. SEVİYE 2 – Temel Dijital Tasarım	5
c. SEVİYE 3 – İleri Seviye Dijital Tasarım	6
3. Eğitim Yöntemi ve Uygulama Modelleri	7
4. Proje ve Uygulama Çalışmaları	9
5. Değerlendirme ve Ölçütler	9
6. Eğitime Katılım Koşulları ve Uyulması Gereken Kurallar	10
9. Ek Atölyeler ve Seçmeli Modüller (isteğe bağlı).....	11
10. 4 Aylık Dijital Tasarım Eğitimi (15 Hafta Müfredat)	11
11. Fikri Mülkiyet Hakları ve Diğer Konular	12



1. Genel Bilgiler

a. BASLANGIC – Başlangıç Temel Dersler

Sabah verilen ders öğleden sonra tekrar edecektir.

16:00 – 18:00	BASLANGIC – Başlangıç Temel Dersler
----------------------	--

3 hafta devam edecek dersler sabah 30 saat ve öğleden sonra tekrarı 30 saat olmak üzere toplam 60 saatten oluşacaktır.

Toplam Süre: 60 saat

Haftalık Düzen: Haftada her gün × 2 saat (Tekrarı 2 saat) → 3 hafta

Hedef Kitle:

- 15–29 yaş arası gençler
- Temel bilgisayar, internet, Office ve başlangıç düzeyi web bilgisine sahip kişiler

Ön Koşul: Yok

Konu Başlıkları:

- i. Temel Bilgisayar Bilimleri
- ii. Temel Yazılım Rehberi
- iii. Temel Web Uygulaması Geliştirme
- iv. Doküman Versiyon Takibi

b. SEVİYE 2 – Temel Dijital Tasarım

Sabah verilen ders öğleden sonra tekrar edecektir.

16:00 – 18:00	SEVİYE 2 – Temel Dijital Tasarım
----------------------	---

4 hafta devam edecek dersler sabah 80 saat ve öğleden sonra tekrarı 80 saat olmak üzere toplam 160 saatten oluşacaktır.

Toplam Süre: 160 saat

Haftalık Düzen: Haftada her gün × 2 saat (Tekrarı 2 saat) → 4 hafta



Hedef Kitle:

- 15–29 yaş arası gençler
- Temel bilgisayar dersinin (BASLANGIC) testini geçmiş olanlar

Ön Koşul: Temel bilgisayar dersinin (BASLANGIC) testini geçmiş olmak

Konu Başlıkları:

- i. Temel Grafik Bilgisi
- ii. Dijital Görsel ve Medya
- iii. Temel 3D ve Animasyon
- iv. Kullanıcı Etkileşimi

c. SEVİYE 3 – İleri Seviye Dijital Tasarım

Sabah verilen ders öğleden sonra tekrar edecektir.

16:00 – 18:00	SEVİYE 3 – İleri Seviye Dijital Tasarım
----------------------	--

8 hafta devam edecek dersler sabah 160 saat ve öğleden sonra tekrarı 160 saat olmak üzere toplam 320 saatten oluşacaktır.

Toplam Süre: 320 saat

Haftalık Düzen: Haftada her gün × 2 saat (Tekrarı 2 saat) → 8 hafta

Hedef Kitle:

- 15–29 yaş arası gençler
- Temel dijital tasarım (SEVİYE 2) testini geçmiş olanlar

Ön Koşul: Temel dijital tasarım (SEVİYE 2) testini geçmiş olmak

Konu Başlıkları:

- i. Üretim ve Proje Yönetimi
- ii. Proje Sunum ve Portföy Hazırlama
- iii. Temel Materyal Bilgisi
- iv. Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz
- v. Oyun Motorlarına Genel Bakış
- vi. Temel Unreal Engine Bilgisi
- vii. Oyun Tasarımı
- viii. Endüstri ve Kariyer Rehberi
- ix. Gerçek Müşteri Projesi Simülasyonu



2. Ders İçeriği

a. BASLANGIC – Başlangıç Temel Dersler

- i. Temel Bilgisayar Bilimleri
 - 1. Temel İşletim Sistemi Bilgisi
 - 2. Ofis Uygulamaları
 - 3. Dijital Okur Yazarlık
- ii. Temel Yazılım Rehberi
 - 1. Temel Yazılım Bilgisi
 - 2. PL SQL Bilgisi
 - 3. Yapay Zekâ Okur Yazarlık
 - 4. Temel Python Eğitimi
 - 5. Örnek Bir Proje Geliştirme
- iii. Temel Web Uygulaması Geliştirme
 - 1. Temel Html Bilgisi
 - 2. Temel CSS Bilgisi
 - 3. Web Teknolojisi Bilgisi
- iv. Doküman Versiyon Takibi
 - 1. Git Eğitimi

b. SEVİYE 2 – Temel Dijital Tasarım

- i. Temel Grafik Bilgisi
 - 1. Temel Tasarım, Renk Bilgisi
 - 2. Sanat Akımları ve Örnek Uygulamaları
 - 3. Dergi, gazete, broşür tasarlama
- ii. Dijital Görsel ve Medya
 - 1. Görsel Düzenleme (Photoshop/GIMP)
 - 2. Vektörel Tasarım (Illustrator/Inkscape)
 - 3. Video Kurgu ve Düzenleme (DaVinci Resolve, Premiere Pro)
 - 4. Ses Düzenleme Temelleri (Audacity, Reaper)



- iii. Temel 3D ve Animasyon
 - 1. Blender/3ds Max/Maya Temelleri
 - 2. Karakter Modelleme ve Rigging
 - 3. Basit Animasyon Teknikleri
 - 4. Render ve Post-Production

- iv. Kullanıcı Etkileşimi
 - 1. Adobe Indesign
 - 2. UI/UX Temelleri
 - 3. Animasyon Temelleri

- c. SEVİYE 3 – İleri Seviye Dijital Tasarım
 - i. Üretim ve Proje Yönetimi
 - 1. Takım Çalışması ve İşbirliği
 - 2. Git ve Proje Yönetim Araçları (Trello, Jira)
 - 3. Agile / Scrum Temelleri
 - 4. Rol Dağılımı (tasarımcı, yazılımcı, testçi vs.)

 - ii. Proje Sunum ve Portföy Hazırlama
 - 1. Proje Dosyalama ve Teslim Şablonları
 - 2. Sunum Teknikleri
 - 3. Online Portföy / Behance – ArtStation Kullanımı

 - iii. Temel Materyal Bilgisi
 - 1. Texture
 - 2. Static Mesh
 - 3. Asset
 - 4. Blue Print

 - iv. Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz
 - 1. Wireframe ve Prototipleme (Figma, Adobe XD)
 - 2. UI Kitleri Kullanımı
 - 3. Renk, Tipografi, Görsel Dil



- v. Oyun Motorlarına Genel Bakış
 - 1. Unreal Engine
 - 2. Unity
 - 3. Twinmotion
- vi. Temel Unreal Engine Bilgisi
 - 1. Proje oluşturma
 - 2. Projeye materyal ekleme, güncelleme
- vii. Oyun Tasarımı
 - 1. Oyun Senaryosu Oluşturma
 - 2. Projeyi Levellara Bölme
 - 3. Görevleri Uyarlama
- viii. Endüstri ve Kariyer Rehberi
 - 1. Oyun İçi Reklam Yönetimi
 - 2. Oyun Dışı Reklam Yönetimi
 - 3. Yatırımcı Bulma
 - 4. Freelance ve Uzaktan Çalışma Rehberi
 - 5. Yerel ve Global Pazar Dinamikleri
 - 6. Etik ve Telif Hakları
 - 7. İş Görüşmesi / Staj Başvuru Hazırlığı
- ix. Gerçek Müşteri Projesi Simülasyonu
 - 1. Proje Başlangıcı ve İhtiyaç Analizi
 - 2. Fikir Geliştirme ve Taslak Sunum
 - 3. Üretim Süreci
 - 4. Test ve Revizyon
 - 5. Son Teslimat ve Sunum
 - 6. Değerlendirme ve Raporlama

3. Eğitim Yöntemi ve Uygulama Modelleri

i. **Eğitim Yaklaşımı (atölye, proje tabanlı öğrenme, hibrit öğrenme)**

Atölye Temelli Öğrenme:

Katılımcılar, teorik bilgiyi kısa bir giriş şeklinde alır; esas öğrenme kısmı, uygulamalı



atölye çalışmalarıyla gerçekleşir. Her atölye sonunda somut bir ürün (poster, 3D obje, oyun sahnesi vb.) ortaya çıkar.

Proje Tabanlı Öğrenme:

Öğrenciler öğrenilen bilgileri bağımsız mini projelerde uygular. Proje sürecinde problem çözme, araştırma, iş bölümü ve ürün teslimi gibi gerçek iş yaşamını yansıtan beceriler geliştirilir.

Hibrit Öğrenme (Blended Learning):

Eğitimin bir kısmı çevrim içi kaynaklar (video ders, okuma materyali), diğer kısmı yüz yüze veya senkron atölyeler üzerinden yürütülür. Bu sayede öğrenci kendi hızında öğrenir, uygulamada hızlanır.

ii. Ders İşleyışı (teorik, uygulama, bireysel proje, grup çalışması)

Teorik Bölüm:

Konuya giriş, temel kavramlar, kullanılan yazılım veya yöntem tanıtımı (15–20 dk).

Uygulama Bölümü:

Eğitmen eşliğinde adım adım uygulama, ardından öğrencilerin bireysel denemeleri.

Bireysel Proje:

Her öğrenci kendi fikrine göre küçük bir çıktı üretir (ör. kişisel portföy tasarımı).

Grup Çalışması:

3–5 kişilik ekiplerle rol dağılımı yapılarak (tasarımcı, geliştirici, proje yöneticisi), takım içinde proje geliştirme практиği sağlanır.

Ara Değerlendirme:

Haftalık teslim veya mini sunumlarla ilerlemenin kontrolü.

iii. Değerlendirme ve Ölçme Yöntemleri

Süreç Bazlı Değerlendirme:

Öğrencinin yalnızca final çıktısı değil, haftalık ilerlemesi, proje yönetimi, ekip içi katkısı da dikkate alınır.

Uygulama Bazlı Değerlendirme:

Atölye sonunda üretilen eserlerin (poster, 3D obje, oyun demo) belirli kriterlere göre puanlanması.

Proje Sunumu:

Öğrenciler projelerini ekip veya bireysel olarak sınıfta sunar, iletişim ve ifade becerisi ölçülür.



Portföy Kontrolü:

Eğitim sonunda her öğrencinin Behance/ArtStation veya GitHub hesabında en az 3 proje olması hedeflenir.

Rubrik Kullanımı:

“Teknik Yeterlilik”, “Özgün Üretim”, “Zaman Yönetimi” gibi başlıklardan oluşan puanlama tablosu.

iv. Kullanılacak Araçlar ve Yazılımlar (ör. Blender, Figma, Unreal, GitHub)

Grafik ve Tasarım:

Canva (başlangıç), Adobe Photoshop/Illustrator veya GIMP/Inkscape (orta seviye).

UI/UX Prototipleme:

Figma, Adobe XD.

3D ve Animasyon:

Blender (modelleme ve animasyon), Sketchfab (model paylaşımı).

Oyun Motorları:

Unreal Engine 5 (ana odak), Unity (karşılaştırma amaçlı).

Kodlama ve Geliştirme:

Visual Studio Code (web uygulamaları), Python (temel algoritmalar).

Versiyon Kontrol & İşbirliği:

Git/GitHub, GitHub Projects veya Trello (proje yönetimi).

İletişim ve İşbirliği:

Slack, Discord veya Microsoft Teams (öğrenci–eğitmen iletişimini).

4. Proje ve Uygulama Çalışmaları

- i. Mini Projeler (her modül sonunda küçük uygulamalar)
- ii. Gerçek Müşteri Projesi Simülasyonu
- iii. Hackathon / Oyun Jam Atölyeleri
- iv. Öğrenci Sergisi / Çalışma Sunumu
- v. Portföy Geliştirme

5. Değerlendirme ve Ölçütler

- i. Öğrenci Başarı Ölçütleri (katılım, proje teslimi, portföy)
- ii. Rubrik Örnekleri (ör. proje değerlendirme tablosu)
- iii. Geri Bildirim Süreçleri
- iv. Katılım Belgesi Kriterleri



6. Eğitime Katılım Koşulları ve Uyulması Gereken Kurallar

i. Katılım Koşulları ve Başvuru Süreci

DİGEM programlarına katılım için çevrim içi başvuru formu doldurulması gereklidir. Bazı programlar ön değerlendirme testine, sınavına, yarışmasına bağlı olarak alım yapabilir. Bazı programlar online olarak planlanabilir.

Online yapılan toplantı, eğitim veya çalışma etkinlikleri dijital olarak kayıt altına alınabilir ve DİGEM'in web sayfasında veya sosyal hesaplarında yayınlanabilir.

Başvurular, DIGEM Yönetim Kurulu tarafından belirlenen kriterlere göre değerlendirilecektir. Katılım ücretsizdir ve belirli kontenjanlarla sınırlıdır.

Eğitim veya toplantılar sırasında fotoğraf, video, ses kaydı alınabileceğinden; katılımcılardan KVKK ve Açık Rıza Beyan Formu eğitim başlangıcında imzalatılır.

Eğitim sınıflarını, 3D ve Dijital Tasarım Atölyesini bireysel kullanım amacıyla kullanmak isteyenler için ön rezervasyon zorunludur.

i. Disiplin Süreci ve Uygulamaları

Merkez kurallarına uymayan katılımcılar için aşamalı bir uyarı sistemi uygulanır. Uyarı sistemi DIGEM Yönetim Ekibi'nin alacağı kararlara göre işletilir.

- Sözlü uyarı
- Yazılı uyarı
- Geçici uzaklaştırma
- Kalıcı çıkışma

ii. İletişim ve Görünürlük Stratejisi

Merkezin görünürlüğünü artırmak amacıyla sosyal medya, basılı materyaller, seminer ve fuar katılımları gibi iletişim kanalları aktif biçimde kullanılır. Logo, slogan, kurumsal kimlik ilkelerine ve kamu etik kurallarına bağlı kalınır.

iii. Günlük Giriş-Çıkış ve Takip

DİGEM programlarına katılım için belirlenmiş kişiler için günlük takip çizelgesi ile giriş-çıkışların takibi yapılabilir. Program süresince takip çizelgesi katılımcılara imzalatılır.

iv. İzleme, Değerlendirme ve Raporlama



Her faaliyet döneminde merkez performansı şu ölçütlerde göre izlenir:

- Katılımcı sayısı ve çeşitliliği
- Mezuniyet sonrası istihdam durumu
- Kurulan girişim sayısı ve sürdürülebilirliği
- Gençlerin dijital beceri gelişimi

Raporlar birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP) ve Sakarya Büyükşehir Belediyesi Strateji Geliştirme Dairesi Başkanlığı'na sunulmak üzere hazırlanır.

9. Ek Atölyeler ve Seçmeli Modüller (isteğe bağlı)

- i. Dijital Fotoğrafçılık
- ii. Motion Graphics (After Effects)
- iii. AR/VR Uygulamaları
- iv. Yapay Zekâ ile Tasarım (AI Tools, Generative Art)
- v. WebGL / Metaverse İçerikleri

10. 4 Aylık Dijital Tasarım Eğitimi (15 Hafta Müfredat)

Hafta	Konu / Modül	Uygulama	Çıktı
1	Program Tanıtımı, Temel Bilgisayar Bilimleri (BASLANGIC-i)	İşletim sistemi, dosya yönetimi	Dosya klasör yapısı, temel araç kullanımı
2	Temel Yazılım Rehberi (BASLANGIC-ii)	Kod editörü (VS Code) kurulumu, ilk script	Basit Python/HTML örneği
3	Temel Web Uygulaması Geliştirme (BASLANGIC-iii)	HTML & CSS ile basit sayfa	Kişisel tanıtım web sayfası
4	Doküman Versiyon Takibi (BASLANGIC-iv)	Git/GitHub kullanımı	İlk commit & repo
5	Temel Grafik Bilgisi (SEVİYE 2-i)	Canva/GIMP/Photoshop denemeleri	Poster/afiş tasarımı
6	Temel Uygulama Bilgisi (SEVİYE 2-ii)	Figma/Adobe XD arayüz çalışması	Basit UI prototipi
7	Temel 3D Uygulama Bilgisi (SEVİYE 2-iii)	Blender ile modelleme	Basit obje (kupa, sandalye)
8	Kullanıcı Etkileşimi (SEVİYE 2-iv)	Wireframe ve etkileşim şeması	Basit uygulama akış diyagramı
9	Temel Materyal Bilgisi (SEVİYE 3-i)	Blender materyal denemeleri	3D objeye materyal uygulama



Funded by the European Union

10	Oyun Motorlarına Genel Bakış (SEVİYE 3-ii)	Unity & Unreal karşılaştırma	Proje oluşturma denemeleri
11	Temel Unreal Engine Bilgisi (SEVİYE 3-iii)	UE5 arayüzü, asset ekleme	Basit sahne kurulumu
12	Oyun Tasarımı (SEVİYE 3-iv)	Basit level tasarımlı	Küçük oyun haritası
13	Oyunu Pazarlama (SEVİYE 3-v)	Steam/itch.io araştırması	Oyun tanıtım dokümanı
14	Projeyi Baştan Sona Gerçekleştirmeye (SEVİYE 3-vi)	Grup proje planı hazırlığı	Proje kapsam dokümanı
15	Gerçek Müşteri Projesi Simülasyonu – Başlangıç	Brief alma, müşteri rolü simülasyonu	İhtiyaç analizi dokümanı
16	GMP – Fikir Geliştirme	Moodboard, storyboard, wireframe	Taslak sunum
17	GMP – Üretim 1	Tasarım/modelleme geliştirme	Ara prototip
18	GMP – Üretim 2	Oyun/demo geliştirme	Çalışır demo
19	GMP – Test ve Revizyon	Kullanıcı testleri, müşteri geri bildirimleri	Revizyonlu sürüm
20	GMP – Son Teslimat ve Sunum	Canlı proje sunumu	Final proje teslimi
21	Portföy Hazırlama	Behance/ArtStation hesap açma	Online portföy sayfası
22	Kariyer Rehberi & Freelance	Upwork/Fiverr simülasyonu	Freelance proje profili
23	Final Sergisi & Demo Day	Öğrenci projelerinin sergilelenmesi	Sergi sunumu
24	Genel Değerlendirme & Kapanış	Sertifika kriterleri, geri bildirim	Katılım belgesi, değerlendirme raporu

11. Fikri Mülkiyet Hakları ve Diğer Konular

i. Veri Güvenliği ve Gizlilik Politikası

- Dijital Gençlik Merkezi, üyelerin kişisel verilerinin 6698 sayılı KVKK uyarınca korunmasını sağlar.
- Etkinlik kayıtlarında toplanan veriler yalnızca merkezin faaliyetleri kapsamında kullanılır.
- Üyeler, veri paylaşım izinlerini dijital platform üzerinden yönetebilir.



ii. Fikri Mülkiyet Hakları

- Paydaşlarla yapılan iş birliklerinde telif haklarına ilişkin sözleşmeler imzalanır.
- Eğitim materyallerinin izinsiz çoğaltılması yasaktır.
- Merkez bünyesinde geliştirilen projelerin fikri mülkiyet hakları katılımcıya aittir. Sakarya Büyükşehir Belediyesi, DIGEM Yönergesinde belirtilen İletişim ve Görünürlük Stratejisi'ne göre proje çıktılarını kullanma hakkına sahiptir.

iii. Yürürlük ve Uygulama

Bu rehber yayımındığı tarihte yürürlüğe girer. Uygulama ve güncellemeler DiGEM Yönetim Ekibi yetkisi altındadır.