

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI LİSANS PROGRAMI
DERS BİLGİ PAKETİ

1. Program Bilgileri

Amaç: Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Lisans Programı, grafik tasarımın günümüzde görsel kültür yaratmadaki etkinliğinin ve iletişim gücünün bilinci ve vizyonu ile, gelişen yeni teknolojileri ve görsel iletişim mecralarını kullanabilen, araştırmaya dayalı yaratıcı ve özgün tasarım çözümleri üretebilen, eleştirel düşünme becerileri gelişmiş, güzel sanatlar altyapısını sürekli deneysellik ve yaratıcılıkla besleyen, sosyal olarak duyarlı, güncel çağdaş tasarım eğilimlerini izleyen, entelektüel olarak donanımlı grafik tasarımcıları, reklam sektöründe yer almak, grafik sanatlar alanında üretimlerde bulunmak ya da akademisyen olmak üzere çok yönlü yetiştirmektedir.

Hedef: Uluslararası alanda tanınmış sanatçı, illüstratör, tasarımcı ve reklamcılardan oluşan deneyimli eğitim kadrosu, atölye, stüdyo ve laboratuvar gibi donanım ve olanakları, sanat ve tasarım alanında sağladığı zengin disiplinler arası altyapısı ile Grafik Tasarımı Lisans Programında eğitim gören öğrencilerin, teorik ve uygulamalı dersleri tamamlayarak, alanlarında yetkin tasarımcılar olarak mezun olmaları amaçlanır.

2. Program Öğrenme Çıktıları

Kuramsal, Olgusal

- Alana özgü ileri düzeyde sanat ve tasarım kültürü bilgisine sahip olma ve güncel eğilimleri takip ederek alana katkı sağlama becerisi kazanma.
- Sanat ve tasarım materyallerini yetkin düzeyde kullanabilme becerisi kazanma.
- Disiplinler arası etkileşim konusunda bilgi sahibidir.

Bilişsel, Uygulamalı

- Alanında sahip olduğu bilgi, yöntem ve teknikleri, yaratıcılık ve becerileri ile birleştirerek tasarım çalışmalarını gerçekleştirebilme.
- Çok boyutlu algılayabilme, düşünebilme, tasarlayabilme, uygulayabilme becerileri ile tasarım sürecini planlama ve yönetme.

- Eleştirel düşünme ve sentez yapma yeterliliği kazanma, üst düzey beceri gerektiren bir tasarımı yorumlama.

Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği

- Tasarım bilgilerini ve becerileri ile birlikte alanın gerektirdiği teknolojik donanımı ileri düzeyde kullanarak bağımsız proje üretebilme.
- Sanat/Tasarım proje sürecini bağımsız olarak yürütebilme.

Öğrenme Yetkinliği

- Disiplinler arası çalışabilme ve yaşam boyu öğrenme becerileri kazanma.
- Çözümleyici ve eleştirel düşünerek, özgün fikirler üretebilme ve uygulayarak deneme cesareti kazanma.

İletişim ve Sosyal Yetkinlik

- Hedef kitlesinin insani ve kültürel özelliklerine göre tasarımlar yapma konusunda sorumluluk bilinci kazanma.
- Uzmanlık alanları ile ilgili olarak ulusal ve uluslararası çevrelerle iletişim kurabilme ve alana yönelik görüşlerini etkin bir şekilde aktarma becerisi kazanma.

Alana Özgü Yetkinlik

- Yenilikçi, özgün sanat ve tasarım yapıtları sunma yetkinliği.
- Sanat ve tasarım konusunda ulusal ve uluslararası değerleri tanıyarak estetik farkındalık kazanma.

3. Alınacak Derece

Öğrenciler, Grafik Tasarımı alanında Lisans derecesine sahip olunur.

4.Kabul Koşulları:

Programa kayıt yaptırmak isteyen öğrenci, üniversitenin akademik ve yasal mevzuatı çerçevesinde ÖSYM tarafından belirlenen süreçleri tamamlamak / sınavları başarmış olmak zorundadır. ÖSYM tarafından belirlenen süreçleri tamamladıktan sonra, kurumumuzun bünyesinde gerçekleştirdiği “Özel Yetenek Sınavı” süreçlerinde de başarı sağlamak zorundadır. Yurtiçi veya dışında eşdeğer programda öğrenimine başlamış bir öğrenci yatay geçiş için başvuru yapabilir. Öğrencilerin kabulü dönem başlamadan, her bir öğrencinin şartları ve başvuru yaptığı derece dikkate alınarak incelenir ve özel olarak değerlendirilir. Üniversiteye giriş hakkında daha etraflı bilgi Kurum Tanıtım Kataloğu'nda mevcuttur.

Üniversite tarafından onaylanmış ve bir anlaşma ile sınırları belirlenmiş öğrenci değişim programları kapsamında yurtdışından gelen öğrenciler İngilizce olarak verilen dersleri alabilirler. Öğrenci Türkçe dil bilgisi yeterliliğine sahipse ders planında belirtilen herhangi bir Türkçe derse de kayıt yaptırabilir.

5. Mezunların İstihdam Olanakları ve Üst Kademeye Geçiş

Grafik Tasarım lisans programından mezun olan öğrenciler reklam ajansları, tasarım ofisleri, masaüstü yayıncılık, web tasarımı ve interaktif medya gibi alanlarda çalışabilmekte, ilgili bölümlerde akademisyen olabilmekte, özgün baskı resim ya da illüstrasyon sanatçısı, serbest tasarımcı olarak da çalışma fırsatı bulabilmektedirler. Lisans eğitimini başarıyla tamamlayan mezunlar üniversitelerin Yüksek Lisans programlarına başvurabilirler.

6. Mezuniyet Koşulları:

Bu programdan mezun olabilmek için gerekli toplam kredi 240 AKTS'dir. Öğrencilerin; öğretim planında yer alan tüm zorunlu dersler ile birlikte, toplam 30 AKTS'lik seçmeli ders alarak başarılı olması ve toplam 60 iş günlük staj çalışmasını tamamlaması gerekmektedir.

7. Eğitim Öğretim Yöntemleri

Öğretme – öğrenme yöntem ve stratejileri, öğrencilerin kendi kendine çalışma, yaşam boyu öğrenme, gözlem yapma, başkasına öğretme, sunma, eleştirel düşünme, takım çalışması, bilişimden etkin yararlanma gibi becerilerini artıracak şekilde seçilmektedir.

Eğitim Öğretim Yöntemleri*	Başlıca öğrenme faaliyetleri	Kullanılan Araçlar
Ders	Dinleme ve anlamlandırma	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz
Tartışmalı Ders	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz
Beyin Fırtınası	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz
Küçük Grup Tartışması	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz
Gösterim ve Benzetim	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gözleme imkan verecek gerçek ya da sanal ortam
Seminer	Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma,	Standart derslik teknolojileri,

	Bilişim, Dinleme ve anlamlandırma, yönetsel beceriler	çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz, özel donanım
Grup Çalışması	Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim, eleştirel düşünme, soru geliştirme, yönetsel beceriler, takım çalışması	İnternet veri tabanları, kütüphane veri tabanları, e-posta, çevrimiçi sohbet, Web tabanlı forumlar
Saha / Arazi Çalışması	Gözlem/durumları işleme, Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma	Matbaa, ajans, tasarım ofisi, tasarım bienalleri, tasarım çalışmaları ziyareti
Ödev	Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	İnternet veri tabanları, kütüphane veri tabanları, e-posta
Sözlü Sunum	Araştırma – yaşam boyu öğrenme, durumları işleme, soru geliştirme, yorumlama, sunum	
Panel	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz, özel donanım
Konuk Konuşmacı	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz, özel donanım
Öğrenci Projeleri	Gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması, Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, yönetsel beceriler, Önceden planlanmış özel beceriler, yaratıcı problem çözme	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz, özel donanım ve İnternet veri tabanları, kütüphane veri tabanları, e-posta

8. DERS PLANI - AKTS KREDİLERİ

BİRİNCİ YARIYIL (GÜZ) / First Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
PLAS	111	Temel Sanat Eğitimi I		2	6	0	5	8
PLAS	101	Desen I		2	4	0	4	4
COMM	211	Temel Fotoğrafçılık		2	2	0	3	5
GRA	101	Bilgisayarda Vektör Grafığı		2	2	0	3	4
AFE	121	İleri İngilizce I		2	2	0	3	4
FAR	111	Sanat Tarihi		3	0	0	3	5
		Toplam		13	16	0	21	30
İKİNCİ YARIYIL (BAHAR) / Second Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
PLAS	112	Temel Sanat Eğitimi II		2	6	0	5	8
GRA	102	Bilgisayarda Fotoğraf İşleme Teknikleri		2	2	0	3	7
GRA	104	Grafik Tasarım Tarihi		3	0	0	3	6
GRA	106	Reklam Fotoğrafı (stüdyo-ürün fotoğrafı)		2	2	0	3	5
AFE	122	İleri İngilizce II		2	2	0	3	4
		Toplam		11	12	0	17	30
ÜÇÜNCÜ YARIYIL (GÜZ) / Third Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	201	Bilgisayarda Yayın Grafığı (In Design)		2	2	0	3	9
GRA	203	Tipografi I		2	2	0	3	6
GRA	205	Temel Grafik Tasarım		4	0	0	4	7
HUM	103	Uygurluk Tarihi		2	0	0	2	3
		Alan Seçmeli Ders		2	2	0	3	5
		Toplam		12	6	0	15	30

DÖRDÜNCÜ YARIYIL (BAHAR) / Fourth Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	202	Yaratıcı Düşünme Teknikleri		2	0	0	2	4
GRA	204	Tipografi II		2	2	0	3	6
GRA	206	Grafik Basım ve Üretim Teknikleri		3	0	0	3	6
GRA	210	Grafik Yönetimi		2	0	0	2	4
GRA	212	Semiotik		2	2	0	3	5
		Alan Seçmeli Ders		2	2	0	3	5
		Toplam		13	6	0	16	30

BEŞİNCİ YARIYIL (GÜZ) / Fifth Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	301	Grafik Tasarım Proje: Marka Kimliği Tasarımı	GRA 101-GRA 203	2	4	0	4	8
GRA	303	Grafik Tasarım Proje: Ambalaj Tasarımı	GRA 101-GRA 203	2	4	0	4	9
TKL	201	Türk Dili I		2	0	0	2	2
PLAS	351	Özgün Baskı Resim (Gravür)I		2	2	0	3	6
		Alan Seçmeli Ders		2	2	0	3	5
		Toplam		10	12	0	16	30

ALTINCI YARIYIL (BAHAR) / Sixth Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	302	Grafik Tasarım Proje: Sosyal Amaçlı Tasarım	GRA 101- GRA 203	2	4	0	4	8
GRA	304	Grafik Tasarım Proje: Yayın Grafiği	GRA 101-GRA 201- GRA 203	2	4	0	4	9
TKL	202	Türk Dili II		2	0	0	2	2
PLAS	352	Özgün Baskı Resim (Gravür)II		2	2	0	3	6
		Alan Seçmeli Ders		2	2	0	3	5
		Toplam		10	12	0	16	30

YEDİNCİ YARIYIL (GÜZ) / Seventh Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	401	Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı I	GRA 101-GRA 203	2	4	0	4	9
GRA	403	Grafik Sanatlar Proje: Yaratıcı Stüdyo		2	4	0	4	9
GRA	405	Reklam Analizi		2	0	0	2	5
HTR	301	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I		2	0	0	2	2
		Serbest Seçmeli Ders		3	0	0	3	5
		Toplam		11	8	0	15	30

SEKİZİNCİ YARIYIL (BAHAR) / Eighth Semester								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	402	Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı II	GRA 101-GRA 203	2	4	0	4	9
GRA	404	Grafik Tasarım Proje: Yaratıcı Stüdyo II		2	4	0	4	9
GRA	406	Portfolyo Tasarımı		2	0	0	2	5
HTR	302	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II		2	0	0	2	2
		Serbest Seçmeli Ders		3	0	0	3	5
		Toplam		11	8	0	15	30
		Genel Toplam					126	240

ALAN SEÇMELİ DERSLER (GÜZ) / AREA ELECTIVES								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	207	İllüstrasyon		2	2	0	3	5
GRA	305	Dijital İllüstrasyon		2	2	0	3	5
GRA	307	DeneySEL Tipografi		2	2	0	3	5
GRA	407	Kurgusal Fotoğraf		2	2	0	3	5

ALAN SEÇMELİ DERSLER (GÜZ) / AREA ELECTIVES								
Kod		Dersler	Önkoşul	T	U	L	Y	AKTS
GRA	208	Web Tasarımı		2	2	0	3	5
GRA	306	Grafik Animasyon		2	2	0	3	5

PLAS	141	Seçmeli Serigrafi		3	0	0	3	5
GRA	408	Tasarım Kültürü		2	2	0	3	5

9. DERSLERİN PROGRAM ÇIKTILARI İLE İLİŞKİLERİ

- 1- Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak
- 2- Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek
- 3- Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak
- 4- Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek
- 5- Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi
- 6- Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak
- 7- Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği
- 8- Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek
- 9- Ekip çalışması yapabilmek
- 10- Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek
- 11- Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.
- 12- Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12
Temel Sanat Eğitimi	5	5	5	4	3	5	4	5	1	3	4	3
Desen	5	5	5	4	3	5	4	5	1	3	4	3
Temel Fotoğrafçılık	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	3	4
Bilgisayarda Vektör Grafiği	5	5	4	5	5	4	5	3	1	4	3	2
Sanat Tarihi	5	1	3	2	1	5	4	3	3	4	5	5
Bilgisayarda Fotoğraf İşleme Teknikleri	5	5	4	5	5	4	5	3	1	4	3	2
Grafik Tasarım Tarihi	5	3	5	3	3	5	5	5	3	5	5	4
Reklam Fotoğrafı (stüdyo-ürün fotoğrafı)	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	3	4
Bilgisayarda Yayın Grafiği (InDesign)	5	5	5	4	5	3	5	4	2	4	4	3
Tipografi	5	5	5	5	4	4	3	5	2	4	3	4
Temel Grafik Tasarım	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5
Yaratıcı Düşünme Teknikleri	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
Grafik Basım ve Üretim Teknikleri	5	2	3	4	4	5	4	5	5	2	5	3
Grafik Yönetimi	5	2	4	5	2	5	4	5	5	5	5	4
Semiotik												
Grafik Tasarım Proje: Marka Kimliği Tasarımı	5	5	5	4	4	3	4	5	3	5	3	4
Grafik Tasarım Proje: Ambalaj Tasarımı	5	5	5	4	4	3	4	4	3	5	3	4
Özgün Baskı Resim (Gravür)	5	5	5	3	4	5	4	5	3	5	5	4
Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı	5	5	5	4	4	3	4	5	3	5	3	4

Grafik Sanatlar Proje: Yaratıcı Stüdyo	5	5	5	4	4	3	4	5	3	5	3	4
Reklam Analizi	5	3	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5
Portfolyo Tasarımı	3	5	5	5	5	5	4	5	1	3	5	3
İllüstrasyon	5	5	5	5	2	5	3	5	1	5	3	4
Dijital İllüstrasyon	5	5	5	4	5	5	5	4	2	5	4	4
Deneysel Tipografi	5	5	5	5	5	4	4	5	2	4	4	4
Kurgusal Fotoğraf	5	5	5	4	5	5	5	5	2	4	4	3
Web Tasarımı	5	5	5	4	5	3	5	4	2	4	4	3
Grafik Animasyon	4	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4
Serigrafi	5	5	5	4	4	5	4	5	2	4	5	3
Tasarım Kültürü	5	5	5	4	4	5	4	5	2	4	5	3

10. DERS KATEGORİ LİSTESİ

UZMANLIK / ALAN DERSLERİ		
Kod	Dersler	AKTS
PLAS 111	Temel Sanat Eğitimi I	8
PLAS 101	Desen I	4
COMM 211	Temel Fotoğrafçılık	5
GRA 101	Bilgisayarda Vektör Grafiği	4
FAR 111	Sanat Tarihi	5
PLAS 112	Temel Sanat Eğitimi II	8
GRA 102	Bilgisayarda Fotoğraf İşleme Teknikleri	7
GRA 104	Grafik Tasarım Tarihi	6
GRA 106	Reklam Fotoğrafı (stüdyo-ürün fotoğrafı)	5
AFE 122	İleri İngilizce II	4
GRA 201	Bilgisayarda Yayın Grafiği (In Design)	9
GRA 203	Tipografi I	6
GRA 205	Temel Grafik Tasarım	7
HUM 103	Uygurluk Tarihi	3
GRA 202	Yaratıcı Düşünme Teknikleri	4
GRA 204	Tipografi II	6
GRA 206	Grafik Basım ve Üretim Teknikleri	6
GRA 210	Grafik Yönetimi	4
GRA 212	Semiotik	5
GRA 301	Grafik Tasarım Proje: Marka Kimliği Tasarımı	8
GRA 303	Grafik Tasarım Proje: Ambalaj Tasarımı	9
PLAS 351	Özgün Baskı Resim (Gravür)I	6
GRA 302	Grafik Tasarım Proje: Sosyal Amaçlı Tasarım	8
GRA 304	Grafik Tasarım Proje: Yayın Grafiği	9
PLAS 352	Özgün Baskı Resim (Gravür)II	6
GRA 401	Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı I	9
GRA 403	Grafik Sanatlar Proje: Yaratıcı Stüdyo	9
GRA 405	Reklam Analizi	5
GRA 402	Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı II	9
GRA 404	Grafik Tasarım Proje: Yaratıcı Stüdyo II	9
GRA 406	Portfolyo Tasarımı	5

ALAN SEÇMELİ DERSLER		
GRA 207	İllüstrasyon	5
GRA 305	Dijital İllüstrasyon	5
GRA 307	Deneysel Tipografi	5
GRA 407	Kurgusal Fotoğraf	5
GRA 208	Web Tasarımı	5
GRA 306	Grafik Animasyon	5
PLAS 141	Seçmeli Serigrafi	5
GRA 408	Tasarım Kültürü	5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Bilgisayarda Vektör Grafiği	GRA 101	1	2+2	3	4

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Dr. Öğr. Gör. Demet Karapınar
Dersi Verenler	Dr. Öğr. Gör. Demet Karapınar
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere grafik tasarımı uygulamalarını yapabilecekleri temel vektörel bilgisayar programı bilgisi kazandırmak.
Dersin İçeriği	<p>BİLGİSAYARDA VEKTÖR GRAFİĞİ dersinde öğrencilere Adobe Illustrator programı ya da eşdeğeri vektörel tasarım programını tasarım amaçlı kullanmak öğretilir. Bilgisayar programına bir tasarım aracı olarak hakim olabilmesi amaçlanan öğrenciye, çalışma alanı oluşturma, temel vektörel çizim araçları, paneller, katmanlar, path özellikleri, görsel ekleme ve maskeleme, renk paleti, fırçalar ve illüstrasyon araçları, cetveller ve ızgara sistemi ile sayfa düzeni hazırlama, alan tipografisi yerleştirme, geometrik şekiller ve paneller aracılığı ile form ve bıçak oluşturabilme, baskıya ya da dijital medyaya hazır hale getirerek doğru formatta tasarımı ve uygulamayı sonlandırma öğretilir. Ayrıca diğer programlarla senkronize çalışabilmeleri için doküman formatları ve kaydetme özellikleri hakkında da bilgi verilir. Bu dersi alan öğrenci, grafik tasarıma yönelik sembol, amblem, logo gibi tasarlama, sayfa düzeni oluşturma, bıçak çizimi oluşturma, temel anlamda vektörel illüstrasyon yapma, baskıya ya da dijital ortama grafik sağlama becerilerini kazanır.</p>

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik Tasarıma dair temel bilgilerin kullanımı	1,2,12	1,2	1,3,4
Bilgisayar destekli tasarım yapabilme becerisi	5,7	1,2,5	1,3,4

Alan araştırması yapabilme	10,6	2,4,5	1,3,4
Tasarımlarını dijital veya basılı materyallere dönüştürebilme	1,2,4	2,3	3,4
Tasarım problemlerine çözüm üretebilme becerisinin geliştirilmesi	3,4	2,3	3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek			x		
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.		x			

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Adobe Illustrator yazılımına giriş. Arayüzün tanıtımı ve örnek tasarımların incelenmesi. Baskı hazırlıkları ve renk ile ilgili temel bilgilerin aktarılması.	
2	Temel geometrik formlar ile hizalama, renk ve kompozisyon çalışmaları. Cetvel ve ölçüm araçlarının kullanımı.	
3	Çizim araçları karmaşık şekiller oluşturmak. (Pathfinder paneli)	
4	Kalem ve fırça aracı ile çalışmalar. Piksel tabanlı dökümanların vektöre dönüştürülmesi.	
5	Gradient boyama araçları ve renk paletinin yönetimi.	
6	Tipografik çalışmalar. Metin araçlarının kullanımı.	
7	Dönüştürme ve deformasyon özellikleri ile kompozisyonlar oluşturma.	
8	Vize sınavı (Bilgisayar laboratuvarında uygulamalı sınav yapılacaktır.)	
9	Fırça, doku ve desenlerin oluşturulması ve kullanımı.	
10	Efektler ile çalışmak.	
11	Kurumsal kimlik paftası oluşturma ve baskıya hazırlama.	
12	3 Boyutlu nesne çizimleri. Işık, renk ve desen ayarları.	
13	Ambalaj tasarımı. Açılımların çizimi ve baskı hazırlıkları.	
14	Çalışmaların web tasarıma uygun hazırlanıp kaydedilmesi.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	Adobe Illustrator programı ile temel grafik tasarım konularını içeren tüm basılı kaynaklar ve web siteleri.

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dökümanlar	
Ödevler	8 Ödev

Sınavlar	1 Vize, 1 Final
----------	-----------------

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	8	%10
Ara Sınav	1	%30
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	8	2	16
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	10	10
Final Sınavı	1	10	10
Toplam İş Yüğü			120
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,00
Dersin AKTS Kredisi			4

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Bilgisayarda Fotoğraf İşleme Teknikleri	GRA 102	2	2+2	3	7

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd. Doç. Demet Karapınar
Dersi Verenler	Yrd. Doç. Demet Karapınar
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere grafik tasarıma yönelik kullanacakları pixel tabanlı bilgisayar programı Adobe Photoshop bilgisi kazandırmak ve grafik tasarım alanına yönelik uygulamalarla bu bilgiyi pekiştirmek.
Dersin İçeriği	BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF İŞLEME TEKNİKLERİ dersinde öğrencilere, fotoğraf derslerinde çektikleri ya da tasarım çalışmalarında kullanacakları fotoğrafların işlenmesi, temizlenmesi, renk ve ışık ayarlarının yapılması, katmanlar, kanallar, kadraj, dekupe, filtre ve efektler öğretilir. Çalışma alanı, araçlar, paneller tanıtılır. Öğrenci hem fotoğraf işlemeyi hem de bilgisayarın olanakları ile kolaj oluşturmayı, manipülasyon yapmayı deneyimler ve bu konularda bilgi kazanır. İmge yaratma gücüne sahip bir disiplin olarak Grafik Tasarımın görsel işleme ve üretme tekniklerini kavrayarak sonraki sınıflarda projelerine yansıtır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik Tasarım ve fotoğraf alanında temel bilgilerin kullanılması	1,2,12	1,2	1,3,4
Bilgisayar destekli tasarım yapabilme becerisi	5,7	1,2,5	1,3,4
Alan araştırması yapabilme	10,6	2,4,5	1,3,4
Tasarımlarını dijital veya basılı materyallere dönüştürebilme	1,2,4	2,3	3,4

Tasarım problemlerine çözüm üretebilme becerisinin geliştirilmesi	3,4	2,3	3,4
---	-----	-----	-----

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek			x		
9	Ekip çalışması yapabilmek	x				
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		

12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.	x				
----	---	---	--	--	--	--

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Tanışma ve derse giriş. Photoshop yazılımının tasarımcılara sunduğu imkanların tartışılması ve örneklerin incelenmesi.	
2	Dosya boyları, çözünürlükleri ve renk modları hakkında genel bilgi verilir. Farklı fotoğrafların bir arada kullanıldığı bir kompozisyon hazırlanır.	
3	Çekilen fotoğrafların renk ve ışık ayarlarının yapılması, perspektif ve lens deformasyonlarının giderilmesi, baskıya hazırlanması.	
4	Doku oluşturma alıştırmaları. Pen, path araçları ve layer efektler ile çalışılır.	
5	Maske türleri hakkında bilgi verilir. Yazı ve fotoğraflar ile uygulamalar yapılır.	
6	Fotoğraflar üzerinde rötuş yapmak. Fotoğraftaki kusurların giderilmesi. (adjustment layer, healing brush, vb. özelliklerin kullanımı)	
7	Renk dönüşümleri yapmak. Sınırlı sayıda renk kullanımı, siyah-beyaz fotoğrafların renklendirilmesi.	
8	Deformasyon araçları (warp, perspective, skew vb.) ve çok sayıda fotoğraf ile "recreation" çalışması.	
9	Fırça türleri ve yeni fırça yaratma çalışmaları.	
10	Çoklu pozlama (multi exposure) uygulamaları yapılır. Blending mode'lar tanıtılır. Katmanlar arasında renk bütünlüğünün sağlanması için (match color) yapılması gerekenler aktarılır.	
11	Fotoğraf üzerine yazı ve çeşitli efektler ile oluşturulmuş nesnelere eklemek.	
12	Farklı fotoğrafları birarada kullanarak foto-manipülasyonlar yapmak.	
13	Harici dosyalar ile çalışmak. Vektörel çizimlerin eklenmesi ve düzenlenmesi. Yazı ve görsel öğelerin birlikte kullanımı. Fotoğrafta olmayan nesnelere gerçekçi biçimde kompozisyona eklenmesi.	
14	Web tasarımı için çizimlerin parçalanması (slice tool) ve kaydedilmesi. "Save for web" özelliğinin kullanımı. Animated gif uygulaması.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer	Adobe Photoshop programı hakkında hazırlanmış tüm basılı kaynaklar ve web siteleri.

Kaynaklar	
-----------	--

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	10 Ödev
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	10	%10
Ara Sınav	1	%30
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		%40
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
Ödev	10	4	40
Seminer ve Sunum			
Proje			

Ara Sınav	1	12	12
Final Sınavı	1	14	14
Toplam İş Yüğü			164
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			6,56
Dersin AKTS Kredisi			7

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Tarihi	GRA 104	2	3+0	3	6

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Öğr. Gör. Dr. Gözde Umur
Dersi Verenler	Öğr. Gör. Dr. Gözde Umur
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere grafik tasarım tarihini tanıtmak ve örnekler üzerinden dönemleri kavramalarını sağlamak.
Dersin İçeriği	GRAFİK SANAT TARİHİ dersinde, 20. yy dan günümüze Grafik Tasarımındaki gelişmeler işlenir. Grafik tasarımının gelişiminin, sanat ve kültür alanındaki hareketlere etkisi açıklanır. 20. Yy endüstriyel devriminin görsel iletişime etkisi, The Arts and Crafts, Art Nouveau akımları; 20. Yy ilk yarısı modernist dönem, Bauhaus ve Yeni Tipografi, Amerika'da modernist yaklaşımlar; Bilgi çağı ve globalleşme sürecinde tipografik yaklaşımlar, The New York School, kurum kimliği ve yeni görsel iletişim sistemleri; Postmodernizm ve grafik tasarım, Dijital Devrim ve Ötesi olarak 20 yy'dan günümüze kadar tasarım alanında yaşanmış önemli olaylar incelenerek güncel eğilimlere yön veren grafik tasarım tarihinin basitçe gelişmeleri öğretilir.

Öğretim Yöntemleri:	1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma, 4: Örnek Çalışma
Ölçme Yöntemleri:	A: Test/Sınav B: Ödev C: Sunum

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik tasarım tarihini tanıtmak ve örnekler üzerinden dönemleri kavramalarını sağlamak	1,2,3,5	1,2	2,4
Grafik tasarımının yapıtaşları hakkında bilgi sahibi olmak	2,3,4,9	1,2,3	2,3,4
Grafik tasarımı tarihi konusunda bilgi sahibi olmak ve temel tasarım ilkeleri, öğeleri ve unsurlarını birbirleriyle kullanarak tasarımlarına katkıda bulunabilme	1,2,5,9,13	2,5	2,4
Grafik tasarımı tarihine kavramsal açıdan bakılırken, tasarımlarda da sanatsal kavramları etkin biçimde kullanabilme	5,7,13,9	1,2,3	2,4
Tasarım ve sanatsal açıdan alanında araştırma, yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olmak	6,10,12,11	2, 4, 5	3,4

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŐI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Grafik Sanatlar ile ilgili GiriŐ	
2	Yeni Bir Meslek – BaŐlangıcından 19. yy sonuna GrafikTasarımı	
3	20. yy baŐlarında Avrupa Sanatı ve tasarıma yön veren Modern Sanat Hareketleri (Akımlar)	
4	20. yy baŐlarında Avrupa Sanatı ve tasarıma yön veren Modern Sanat Hareketleri (Akımlar)	
5	20. yy ortalarında Modern Sanat Hareketleri ve Grafik Tasarım	
6	Uluslararası Tipografik Stil ve New York Okulu	
7	ARA SINAV	
8	Cumhuriyet Öncesi Grafik Tasarımın GeliŐimi ve Cumhuriyet Sonrası Grafik Tasarımın GeliŐimi	
9	Türkiye’de Grafik Tasarım	
10	Avrupa’da Grafik Tasarım	
11	Grafik Tasarımda Kurumsal Kimlik ve Görsel Sistemler	
12	Grafik Tasarımda Uluslararası Dönem I	
13	Grafik Tasarımda Uluslararası Dönem II	
14	Özet ve Sonuç – Ödev Teslim	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	A Century of Graphic Design, Mitchell Beazley A History of Advertisement, Taschen
Diđer Kaynaklar	Graphic Design since 1950, AGI, Thames & Hudson Contemporary Graphic Design, Taschen The Visual Culture Reader, Routledge

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SIRA	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav		%30
Ödev		%10
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Reklam Fotoğrafı	GRA 106	2	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Öğr. Gör. Çerkes Karadağ
Dersi Verenler	Öğr. Gör. Çerkes Karadağ
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere reklam fotoğrafı çekim esaslarının öğretilmesi ve stüdyoda farklı ürünlerin fotoğraf çekim uygulamalarının yaptırılması amaçlanır.
Dersin İçeriği	REKLAM FOTOĞRAFI dersinde öğrencilere stüdyo içerisinde yapılabilecek reklam fotoğrafları hakkında bilgi verilir. Stüdyo ortamında yerleştirme, ışıklandırma, çekim bilgileri verilir. Bu dersi alan öğrenci cam, plastik, karton, ahşap, metal, kumaş gibi doku ve yüzeyleri, çeşitli form ve ambalajları fotoğraflama becerisi kazanır. Öğrenciye farklı malzemeler ile çalışmanın yanı sıra, fotoğraf çekiminde farklı kompozisyonlar oluşturma bilgisi ve deneyimi kazandırılır. Ayrıca reklam kampanyaları için gerekebilecek obje, figür, gıda vb stüdyo çekimleri öğretilir. Öğrencilerin, proje derslerine yönelik reklam fotoğrafı bilgisi ve reklam fotoğrafı çekim becerisi geliştirilir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Fotoğraf ekipmanlarının tanıtılması ve kullanımı	1,5,9	1,2,6	1,3,4
Kompozisyon ve ışıklandırma biçimlerinin araştırılması	1,2,3	1,2,6	2,4
Fotoğrafın farklı türlerine ait çalışmalar yapılması	3,4,6	1,2,3	2,4
Fotoğrafın tarihsel gelişiminin anlatılması	1,11,12	1,4	1,2
Fotoğrafı değerlendirme ve yorumlama becerilerinin geliştirilmesi	10,8	1,2,4,5	2,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Öğrencilerle tanışma, ders içeriği hakkında bilgilendirme.	
2	Reklam fotoğrafçılığına ilişkin temel fotoğraf bilgilerinin verilmesi, sanatsal fotoğraf ile ticari fotoğraf kavramlarının sorgulanması.	
3	Reklam fotoğrafında kurgulama. Stüdyo ve dış mekan çekimlerinden örneklerin incelenmesi.	
4	Dış mekan reklam fotoğrafı tasarım ve uygulamala.	
5	Reklam fotoğrafında stüdyo kullanımı. Stüdyo ekipmanlarının tanıtılması.	
6	Kompozisyon kuralları hakkında bilgi ve uygulama	
7	Stüdyo ışıklarıyla çalışma ve farklı ışık kaynaklarının bir arada kullanımı.	

8	Uygulamalı vize sınavı.	
9	Reklam fotoğrafında ilk uygulama için konu seçimi.	
10	Çekimlerin haftalık değerlendirmesi.	
11	Reklam fotoğrafında ikinci uygulama için konu seçimi.	
12	Çekimlerin haftalık değerlendirmesi.	
13	Reklam fotoğrafında üçüncü uygulama için konu seçimi.	
14	Çekimlerin haftalık değerlendirmesi.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	Çizgen,Gültekin. Renk Dünyamız:101 Kompozisyon 101 Yorum, Say Yayınları 2006 Ergin, Erhan. Her Yönüyle Fotoğrafçılık Tekniği, İnkılap Kitabevi Kelby, Scott. Dijital Fotoğrafçının El Kitabı, Cilt 1- Cilt 2, Alfa Yayınları Michael Langford, Yaratıcı Fotoğrafçılık, İnkılap Kitabevi.

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	3 Proje, 5 Ödev
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	5	%10
Ara Sınav	1	%20
Seminer ve Sunum		
Proje	3	%10
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	5	2	10
Seminer ve Sunum			
Proje	3	8	24
Ara Sınav	1	10	10
Final Sınavı	1	10	10
Toplam İş Yüğü			138
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,60
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Bilgisayarda Yayın Grafiği (Indesign)	GRA 201	3	2+2	3	9

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd. Doç. Demet Karapınar
Dersi Verenler	Yrd. Doç. Demet Karapınar
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere yayın grafiği tasarımı uygulamalarını yapabilecekleri temel bilgisayar programı (Adobe In Design) bilgisi kazandırmak.
Dersin İçeriği	BİLGİSAYARDA YAYIN GRAFİĞİ dersinde öğrencilere Adobe Indesign programı ya da eşdeğeri yayın grafiği tasarım programı öğretilir. Bilgisayar programına bir tasarım aracı olarak hakim olabilmesi amaçlanan öğrenciye, çalışma alanı tanıtılır; temel araçlar, paneller, çoklu sayfalarla çalışma, obje ve görsel ekleme, renk ve tipografi kontrolü, cetveller ve ızgara sistemi ile sayfa düzeni hazırlama, stiller ile çalışma, master özellikleri kullanma, baskıya ya da dijital medyaya hazır hale getirerek doğru formatta tasarımı ve uygulamayı sonuçlandırma bilgileri kazandırılır. Ayrıca diğer programlarla senkronize çalışabilmeleri için doküman formatları ve kaydetme özellikleri hakkında da bilgi verilir. Bu dersi alan öğrenci, yayın grafiğine yönelik çoklu sayfalarla çalışmayı gerektiren broşür, katalog, dergi, kitap gibi grafik tasarım ürünlerini oluşturabilme becerilerini kazanır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Tipografi ve sayfa tasarımı ile ilgili tasarım kurallarını kavratmak	1,5	1,2	1,3,4
Sürelili yayın tasarımı yapabilmek	3,5,7	1,2,5	3,4
Alan araştırması yapabilmek	10, 11	1,4	3, 4
Kompozisyon ve renk bilgisini geliştirmek	1, 2	1,4	3,4
Dijital ve etkileşimli tasarım yapabilmek	5, 7, 11	2, 3	2,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			x		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek				x	
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Adobe Indesign yazılımına giriş. Arayüzün tanıtımı ve örnek tasarımların incelenmesi. Sayfa tasarımı ilgili temel bilgilerin aktarılması.	
2	Metin alanları ile çalışmak. Farklı formattaki metin dosyalarının çağırılması. Sayfa mizanpajları için şablonlar oluşturulması.	
3	Görsel imgelerin yerleştirilmesi. Resim alanlarını düzenlenmesi.	
4	Yazı karakterleri ve paragraflar için stiller oluşturmak.	
5	Sayfa numaralarının eklenmesi, liste, dipnot ve index sayfası oluşturma.	

6	Çok sayfalı dokümanlar oluşturma. Anchor özelliği ve akan metinler.	
7	Çizim araçları ve renklendirme seçenekleri.	
8	Vize sınavı (Bilgisayar laboratuvarında uygulamalı sınav yapılacaktır)	
9	Proje: Dergi tasarımı. Örneklerin incelenmesi. Mizanpaj eskizleri.	
10	Proje: Sayfa şablonlarının oluşturulması	
11	Proje: Metin ve görsellerin yerleştirilmesi	
12	Proje: Karakter ve paragraf stillerinin oluşturulması	
13	Etkileşimli belgeler oluşturmak.	
14	Çalışmaların farklı formatlarda kaydedilmesi ve yayın hazırlıkları	

KAYNAKLAR

Ders Notu	Öğrencilere haftalık olarak konuyla ilgili ders notları verilecektir.
Diğer Kaynaklar	Adobe Indesign programı ve süreli yayın tasarımı konularını içeren tüm basılı kaynaklar ve web siteleri

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	8 Ödev, 2 Proje
Sınavlar	1 Vize

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	8	%20
Ara Sınav	1	%20
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		%60
Finalin Başarıya Oranı		%40
Yıl içinin Başarıya Oranı		%100
Toplam		

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	8	5	40
Seminer ve Sunum			
Proje	2	40	80
Ara Sınav	1	15	15
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			219
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			8,76
Dersin AKTS Kredisi			9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Tipografi I	GRA 203	3	(2+2)	3	6

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof. Dr. H. Emre Becer
Dersi Verenler	Prof. Dr. H. Emre Becer
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Tipografinin tarihi, temel terimleri, temel yazı karakterleri konusunda bilgiler vermek. Uygulamalı projeler ışığında tipografik tasarım kriterlerini öğretmek.
Dersin İçeriği	Biçim-içerik ilişkileri, geometrik soyutlama ve yalınlaştırma, görsel hiyerarşi, tipografik kompozisyon ve bütünlük oluşturma yöntemleri.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Renk, doku, kompozisyon, boşluk ve tipografi gibi temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1,2	1,2,5	2,3,4
Temel tasarım problemlerini çözebilme becerisine sahip olmak	4,10,11	3,4	1,3,4
Algılama ve tasarlama becerisi kazanmak	2,3,11	1,2,3	1,3,4
Tasarım süreci içinde modern ve özgün tasarımlar üretmek amacıyla farklı malzemelerden yararlanmak	1,2,3,7	2,3,4	3,4
Sanat ve tasarım problemlerinin analiz edilmesinde sosyal kültür ve gelenekleri dikkate almak	10,12	2,4,5	2,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Proje I: Kaligrafiden Tipografiye	
2	Araştırma, bilgi toplama, eskiz hazırlama	
3	Fırça ile kaligrafi çalışmaları	
4	Kaligrafi çalışmasının teslimi, tipografik soyutlama çalışmaları	
5	Tipografik soyutlama çalışmalarının teslimi	
6	1. projenin teslimi, Proje II: Görsel Hiyerarşi	
7	Araştırma, bilgi toplama, eskiz hazırlama	
8	Bilgisayarda kompozisyon alternatifleri	
9	Kompozisyon alternatiflerinin teslimi ve seçilmesi	
10	2. projenin teslimi, Final Projesi: Arma ve Yazışma Seti Tasarımı	

11	Araştırma, bilgi toplama, eskiz hazırlama	
12	Siyah-beyaz arma çalışmalarının teslimi	
13	Yazışma seti için eskiz hazırlama	
14	Final projesi üzerinde son değerlendirmeler	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	İletişim ve grafik tasarım / Prof. Dr. Emre Becer
Diğer Kaynaklar	Harflerle tasarım / James Craig – William Bevington Grafik tasarım / Alan Weil Çağdaş tipografinin temelleri / Namık Kemal Sarıkavak

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	2 Proje, 3 Ödev
Sınavlar	1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	3	%10
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	2	%30
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
Ödev	3	5	15
Seminer ve Sunum			
Proje	2	14	28
Ara Sınav			
Final Sınavı	1	14	14
Toplam İş Yüğü			155
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			6,20
Dersin AKTS Kredisi			6

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Tipografi II	GRA 204	3	(2+2)	3	6

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof. Dr. H. Emre Becer
Dersi Verenler	Prof. Dr. H. Emre Becer
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere ileri düzey tipografi bilgisi kazandırmak.
Dersin İçeriği	TİPOGRAFI II dersinde öğrencilere tipografik unsurlar diğer görsel unsurlarla birlikte temel tasarım ilkeleri doğrultusunda tasarım çalışmalarında kullanılarak deneyim kazandırılır. Yalın tipografik elemanlar ve basit sanal içeriklerle belirlenmiş alanlarda denemeler yaptırılır. Başlık, alt başlık, metin ve benzeri yazınsal tasarım elemanları incelenir. Baskı yazılarının diğer tasarım elemanlarıyla birlikte yaratıcı tasarımlarda kullanılmasını sağlayıcı çalışmalar üretilir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Renk, doku, kompozisyon, boşluk ve tipografi gibi temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1,2	1,2,5	2,3,4
Temel tasarım problemlerini çözebilme becerisine sahip olmak	4,10,11	3,4	1,3,4
Algılama ve tasarlama becerisi kazanmak	2,3,11	1,2,3	1,3,4
Tasarım süreci içinde modern ve özgün tasarımlar üretmek amacıyla farklı malzemelerden yararlanmak	1,2,3,7	2,3,4	3,4
Sanat ve tasarım problemlerinin analiz edilmesinde sosyal kültür ve gelenekleri dikkate almak	10,12	2,4,5	2,3,4

Öğretim	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
---------	--------------------	-----------------------	--------------------------

Yöntemleri:	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Proje I: Logotype tasarımı (Sanat Akımları/Şehirler)	
2	Araştırma, bilgi toplama, eskiz hazırlama	
3	Fikir eskizleri (thumbnails) çalışmaları	
4	Bilgisayarda ön taslakların (roughs) hazırlanması	
5	Bilgisayarda ön taslakların (roughs) hazırlanması	
6	1. projenin teslimi, Proje II: Yazı karakteri için afiş/broşür	
7	Araştırma, bilgi toplama, metin yazma	

8	Fikir eskizleri (thumbnails) hazırlama	
9	Ön taslaklar (roughs) hazırlama	
10	2. projenin teslimi, Final Projesi: Tipografik Festival Afışı	
11	Araştırma, bilgi toplama, metin yazma	
12	Fikir eskizleri (thumbnails) hazırlama	
13	Ön taslaklar (roughs) hazırlama	
14	Final projesi üzerinde son değerlendirmeler	

KAYNAKLAR

Ders Notu	Tipografi ders notları/Prof.Dr. Emre Becer
Diğer Kaynaklar	Designing with Type/James Craig Typographic Design: Form and Communication/Rob Carter, Ben Day, Philip Meggs

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	2 Proje, 3 Ödev
Sınavlar	1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	3	%10
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	2	%30
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ

Uzmanlık / Alan Dersleri

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
Ödev	3	5	15
Seminer ve Sunum			
Proje	2	14	28
Ara Sınav			
Final Sınavı	1	14	14
Toplam İş Yüğü			155
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			6,20
Dersin AKTS Kredisi			6

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Temel Grafik Tasarımı	GRA 205	3	(4+0)	4	7

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	
Dersi Verenler	ÖĞR.GÖR. DR. GÖZDE UMUR
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere temel grafik tasarım bilgisi kazandırarak, öğrencileri sektöre yönelik bilgiler kazandırarak, proje derslerine hazırlamayı amaçlar.
Dersin İçeriği	TEMEL GRAFİK TASARIM dersinde öğrenciler dönemin ilk yarısında grafik tasarımın temel kavramları ile tanıştırılırlar. Öğrenciler, grafik elemanları ve grafik kompozisyonun evrensel kurallarını, nokta, çizgi, düzlem, ritim ve denge, boyut, doku ve desen, renk, şekil-zemin ilişkisi, imge semiyolojisi ve kadraj, içerik ve hiyerarşi, katmanlar, transparanlık, modülerlik, ızgara sistemleri, simetri ve asimetri, diyagram, zaman ve hareket, kurallar ve kuralsızlık gibi temel grafik tasarım kavramlarını grafik ürünler ve örnekler üzerinden inceleyerek öğrenirler. Öğrencilere ulusal ve uluslararası grafik tasarım ürünlerinin örnekleri sunulur ve incelenir. Dönemin ikinci yarısında da öğrenciler terminoloji, grafik ürünler ve mecralar ile tanışır (afiş, broşür, dergi ve kitap kapağı, mekânsal grafikler, info grafikler, reklam grafikleri (Çizgi üstü ve çizgi altı reklam grafikleri, ilan, dış mekan, satış noktası teşhir malzemeleri vb). Örnekler üzerinden tasarım esasları, grafik öğelerin iletişimdeki fonksiyonu ve nasıl iletişim kurulduğu açıklanır.

Öğretim Yöntemleri:	1 Ara Sınav - Final sınavı, ödev ve sunum hazırlama
Ölçme Yöntemleri:	A: Sınav , B:Ödev C: Sunum Hazırlanması

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Temel tasarım problemlerini çözebilme becerisi edinmiştir	1, 2,15	1,2	2,4
Tasarım ve sanatsal problemlerin çözümünde, bulunduğu toplumun kültür ve geleneklerini göz önünde bulundurur	2, 3, 4,15	1,2,3	2,3,4
Araştırma yöntem ve teknikleri konusunda bilgiye sahiptir	1, 2, 5,15	2,5	2,4
Dünya çapında kendi alanında uzman tasarımcıları ve reklam ajanslarının ürettiği işleri takip etmektedir.	5, 7,15	1,2,3	2,4
Mesleki deneyimlerinin yanında kendini özgürce ifade edebilme özzerliliği kazanarak iletişim becerisini geliştirir	6, 10,15	2, 4, 5	3,4
Temel tasarım ilkeleri, öğeleri ve unsurları konusunda bilgi ve deneyim sahibi olarak bu bilgileri etkin şekilde tasarımlarında kullanabilmek	1,6, 8,10,15	2, 4, 5	3,4

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Tasarımın , sanatla beslenme düşüncesini kavramak. Temel tasarım ilkelerini, öğelerini ve unsurlarını uygulayabilmek					X
2	Sanat ve Tasarım problemlerini uygulamalı çalışmalarla kavratılması.					X
3	Sanat ve Tasarım problemlerini çözümlemede tipografinin kullanımı.					X
4	Sanatın temel kavramlarını algılamak için uygulamalı olarak temel sanat eğitiminin verilmesi.					X
5	Fikir, Sanat ve Tasarım ilkeleri ve unsurları hakkında etik sorumluluk bilincine sahip olma.					X
6	Tasarım oluştururken kendini ifade edebilme özgürlüğünün kazandırılması. Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak ve bunu tasarıma yansıtmak					X
7	Sanat ve Tasarımın yaşam boyu gelişen düşünce ve teknolojisini takip yeteneği					X
8	Tasarımda kişisel yaratının oluşturulması.					X
9	Çağın değişen teknolojilerini takip etme ve tasarımda kullanma.					X
10	Araştırma kültürünün oluşturulması.					X
11	Farklı tasarım ve Sanat disiplinlerinden yararlanabilme düşüncesinin oluşturulması					X
12	Sanat ve Tasarım problemlerini çözümde toplumsal kültür ve geleneklerini göz önünde bulundurur.					X

13	Tasarım çözümlerinde kullanılan malzemelerin çevreye olan etkilerini göz önüne almak.								X
14	Tasarımlarını karşı tarafa sunmakta modern çağın araç ve gereçlerini kullanarak anlatabilme becerisi.								x
15	Temel tasarım ilkeleri, öğeleri ve unsurları konusunda bilgi ve deneyim sahibi olarak bu bilgileri etkin şekilde tasarımlarında kullanabilmesi ve tüm tasarım süreci içerisinde etkili kullanımı								X

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Tanışma. Giriş ve ders ile ilgili genel bilgiler	
2	Kurban Bayramı	
3	Tasarım nedir? Grafik Tasarımı Nedir? Tasarım Örnekleri	
4	Grafik Tasarımı Elemanları Nelerdir? Nokta – Çizgi – Ton - Form – Doku – Ölçü - Yön Nedir? Örneklerle	
5	Grafik Tasarımı Elemanları Leke – Espas – Yüzey – Hacim - Alan Nedir? Örneklerle	
6	Grafik Tasarımı Elemanlarından Çerçeveleme -	
7	Grafik Tasarımı Elemanları Renk Nedir? Örneklerle	
8	Grafik Tasarımı İlkeleri nelerdir? Zıtlık – Tekrar – Denge – Ölçü – Yön – Vurgu Örneklerle	
9	Grafik Tasarımı İlkelerinden Hiyerarşi – Oran – AltınOran – Orantı – Grid Sistemi Örneklerle	
10	Grafik Tasarımı İlkelerinden belirlenen öğelere göre araştırma yapılıp örneklerle sunulması	
11	Grafik Tasarımı İlkelerinden belirlenen öğelere göre araştırma yapılıp örneklerle sunulması	
12	Türkiye Genelinde Tanıtım Gezileri dolayısıyla Tatil.	
13	Sektöre Yönelik Terimlerin Araştırılması İncelenmesi Tartışılması	
14	Sektöre Yönelik Terimlerin değerlendirme ve grup tartışması	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	Ellen Lupton Graphic Design : The New Basics
Diğer Kaynaklar	Yaratıcı Zekanın Gücü
	Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü (Gavin Ambrose&Paul Harris) Literatür Y. Grafik Tasarım Ne İçindir? (Alice Twemlow) YEM Y.

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dökümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SIRA	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	%20
Ödev (araştırma-pafta sunumu)	1	%20
Final Sınavı	1	%60
Toplam	3	%100
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi	14	6	84
Ödevler/çeviri çalışmaları	2	2	8
Sunum/Seminer Hazırlama			
Ara sınavlar	1	4	4
Proje / Sunum	3	4	12
Laboratuar			
Arazi Çalışması			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yüğü			168
Toplam İş yüğü\25			6,72
Dersin AKTS kredisi			7

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Basım ve Üretim Teknikleri	GRA 206	4	3+0	3	6

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Dr Muharrem Sözen
Dersi Verenler	Yrd Doç Dr Muharrem Sözen
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere tasarımın baskı ve üretim sürecini öğretmek, tasarımlarını yaparken üretim olanakları doğrultusunda yaratıcılıklarını kullanabilmelerine teşvik etmek, kağıt, karton ambalaj, alüminyum kutu, plastik, cam, ahşap vb farklı malzeme ve yüzeylerin üzerine tasarım gereklilerini ve üretim süreçlerini tanıtmak, öğrenciyi sektöre hazırlamak.
Dersin İçeriği	Öğrenciler kağıt bilgisi, gramajlar, ofset baskı, matbaa süreçleri ve grafik tasarımcının rolü, basım teknikleri (ofset, flekso, tıfdruk vb) ve çeşitli malzemelerin üzerine baskı olanakları hakkında bilgilendirilir (kağıt, karton ambalaj, alüminyum meşrubat kutuları, plastik, cam şişe, cips ambalajları, ahşap ambalajlar vb). Tasarım sürecinde üretimi de göz önünde bulundurarak, yaratıcılıklarını kullanarak malzemeye ve baskıya hakim olmayı öğrenirler. Sektöre atıldıklarında tasarımı takiben üretim sürecinde de başarılı sonuç elde etmeye yönelik bilgi ve deneyim kazanmış olurlar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik Tasarım ve Matbaacılık konularında teorik bilgi birikimine sahip olmak	1,4	1,2,5	1,2
Disiplinler arası düşünebilme becerisi	11,3	1,4,6	1,2
Grafik tasarıma ve baskı tekniklerine dair temel malzeme bilgisi	1,5,7	1,5	1,2
Tasarım süreçlerinin yönetimi ve planlama becerilerinin geliştirilmesi	5,9	1,2,6	1,2
Kullanıcıya ve doğaya saygılı tasarımlar yaratma konusunda bilinçli olmak	11,12	1,5	1,2

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek		x			
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak			x		
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek		x			
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Grafik basım nedir? Grafik tasarımdaki yeri ve önemi.	
2	Grafik basım sektöründe kullanılan, araç –gereç ve malzemeler.	
3	Grafik basımdaki (Matbaacılıktaki) üretim aşamaları.	
4	Grafik basımda, baskı öncesi hazırlık aşamaları.	
5	Grafik basım orijinaleri ve filmlerinin özellikleri.	
6	Grafik basımdaki temel baskı sistemleri.	

7	Ara sınav.	
8	Tipo baskı ve Ofset baskı sistemine genel bakış.	
9	Tifduruk baskı, Serigrafi baskı ve Dijital baskı sisteminin incelenmesi.	
10	Grafik basım terminolojisi.	
11	Grafik basım, baskı altı malzemeleri ve özellikleri.	
12	Grafik basımda kullanılan mürekkepler ve özellikleri.	
13	Grafik basımda kullanılan kağıt çeşitleri ve ölçüleri	
14	Baskı sonrası işlemlerine(Kıрма, Katlama, Kesim, Cilt, vb.) genel bakış.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	Temel Matbaa Eğitimi Ders Notu Yrd.Doç.Dr Muharrem Sözen
Diğer Kaynaklar	-Matbaacının Mürekkep Hakkında Bilmesi Gerekenler Basev Yayınları - 2 Prof. Dr. Mert ÜLGEN Prof. Dr. Mehmet OKTAV Doç. Dr. Efe N. GENÇOĞLU -Basım Sektöründe Renk ve Renk Yönetimi Doç. Dr. Türkün Şahinbaşkan Prof. Dr. Efe N. Gençoğlu -Flekso Baskı Sistemi Doç. Dr. Efe N. GENÇOĞLU Yrd. Doç. Dr. Osman ŞİMŞEKER Arş. Gör. Lütfi ÖZDEMİR -Matbaacının Kağıt Hakkında Bilmesi Gerekenler Basev Yayınları - 1 (2008) Prof. Dr. Mert ÜLGEN Doç. Dr. Mehmet OKTAV Doç. Dr. Efe N. GENÇOĞLU

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ

Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	20	20
Final Sınavı	1	20	20
Toplam İş Yüğü			138
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,52
Dersin AKTS Kredisi			6

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
İllüstrasyon	GRA 207	3	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersi Verenler	Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersin Yardımcıları	Lisansüstü Bursiyer Selin Yaprak Türkölmez
Dersin Amacı	Öğrencilere illüstrasyon teknikleri öğretilerek ve ulusal ve uluslararası başarılı illüstrasyon örnekleri gösterilerek yaratıcı görsel öyküleme ve teknik uygulama becerilerinin geliştirilmesi amaçlanır.
Dersin İçeriği	Bu derste öğrenciler öğretilen illüstrasyon tekniklerini kullanarak verilen konuları yaratıcı bir biçimde görselleştirirler. Eskiz değerlendirmesi sonrası orijinale geçerek, malzeme (kağıt, boya, bilgisayar, kolaj vs. gibi) ve teknikler ile tanışır, öğretim üyesi eşliğinde bire bir çalışarak teknik ustalık ve sanatsal bakış açısı kazanırlar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Özgün sanat eserleri üretme becerisi	2,3,11	1,2,3	1,2,4
Grafik Tasarım alanında araştırma, inceleme ve değerlendirme becerisi	7,10	1,4,5	1,2,4
Grafik tasarıma ve boyama tekniklerine dair temel malzeme bilgisi	1,2,5	1,2	1,2,4
Sanatsal alanda kendini ifade etme becerisi	3,11	1,2	1,2,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	4,5	1,2,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

Değerlendirme
Yöntemleri:

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI

No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi		x			
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	İllüstrasyon dersine genel giriş, illüstrasyon nedir, grafik tasarım alanındaki önemi, illüstrasyonun sanatla olan ilişkisi.	
2	İllüstrasyonda kullanılan malzemeler, illüstrasyon türleri arasındaki farklar, kurşun kalem tekniği ile çalışma	
3	Suluboya tekniği ile örneklerin incelenmesi ve alıştırmalar.	
4	Bir hikaye için eskiz yapmak ve eskizlerden birini 35x50 cm yüzeyde suluboya ile oluşturmak.	
5	Bilinen nesnelere farklılaştırmak ve suluboya ile çalışmak.	
6	Verilen konuya devam edilir. Eleştiriler ve çözüm önerileri sunulur.	
7	Kuruboya tekniği ile eskizler yapmak.	
8	Verilen konu hakkında eskizler yapmak, kuruboya ile sonuçlandırmak.	

9	Metamormoz: organik ve inorganik iki nesnenin birbirlerine dönüşmesini sağlayarak yeni bir sonuç elde etmek.	
10	Metamorfoz konusuna devam edilir. Eleştiriler ve çözüm önerileri sunulur.	
11	Herhangi bir objeye bir çizgi ilavesiyle farklı bir biçim elde etmek.	
12	Bir önceki konuya devam edilir ve her öğrencinin 10-20 adet arası yeni fikir bulması istenir.	
13	Dergi kapağı illüstrasyonu hakkında açıklama ve örnek incelemeleri. Belirli türde bir dergi için kapak illüstrasyonunu yaptırılır.	
14	Kitap kapağı illüstrasyonu hakkında açıklama ve örnek incelemeleri. Bir roman için kapak illüstrasyonunu yaptırılır.	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	İllustrasyonla ilgili yayınlar, sergiler ve müzeler. Uluslararası sanatçıların eserlerini içeren web siteleri

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ

Uzmanlık / Alan Dersleri

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	4	56
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	8	8
Final Sınavı	1	8	8
Toplam İş Yüğü			128
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,12
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Web Tasarımı	GRA 208	4	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Öğr Gör Yağmur Karakoç
Dersi Verenler	Öğr Gör Yağmur Karakoç
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilerin web ortamına yönelik grafik tasarım bilgisi ve teknik uygulama bilgisi kazanmaları amaçlanır.
Dersin İçeriği	WEB TASARIMI dersinde öğrencilere web tasarımının temel ilkeleri, etkileşim tasarımı esasları ve kullanıcı deneyimleri hakkında bilgi verilir. Öğrenciler, web tasarım programında (Adobe Dreamweaver ya da eşdeğeri) web grafiklerinin formatları ve özellikleri, html etiketleri, çalışma alanı, araçlar, menü ve paneller, web projesi planlama ve diyagram ile oluşturma, sayfalar arası bağlantı kurma, sayfa içi sıralı ve sırasız listeler ile çalışma, web için piksel tabanlı programda görsel hazırlama ve ekleme, navigasyon tasarımı, menüler ve butonlar, web renkleri ve web tipografisi, CSS ile çalışma, stiller ile paragraf ve başlık şekillendirme, zemin ve çerçeve oluşturma, çok sütunlu dinamik sayfalar oluşturma, javascript kullanma, behaviour ekleme (pop-up pencere, buton vb) gibi web sitesi tasarlamaya yönelik bilgileri kazanırlar. Web sitesi tasarlayarak ve uygulama yaparak deneyim kazanırlar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik ve web tasarıma dair tasarım kurallarını ve teknik bilgileri kavramış olmak	1,2,5,7	1, 2, 5	1, 3, 4
Dijital yayınlara uygun tipografi ve sayfa tasarımı çözümleri geliştirebilmek	2,3,4	1, 2, 3, 5	1, 3, 4
Alandaki güncel yaklaşımları takip edebilmek	7,10	1, 3, 5	1, 3, 4
Disiplinler arası çalışabilmek	7,11	1, 3, 4	1, 3, 4

Dijital ve etkileşimli tasarım yapabilmek	5, 7, 11	2, 3	2,3,4
---	----------	------	-------

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			x		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek				x	
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Web Tasarıma giriş. Kodlama dilleri ve tasarım yöntemleri hakkında genel bilgilerin verilmesi	
2	HTML etiketlerinin tanıtılması.	
3	Dreamweaver programına giriş. Panellerin tanıtılması. HTML ile bir web	

	sayfasının hazırlanması.	
4	Sayfalar arası bağlantıların (link) kurulması.	
5	Sayfa içi linkler ve sıralı-sırasız listeler ile çalışmak.	
6	F otoğrafların web sayfalarına eklenmesi. Dosya formatları ve Photoshop ile hazırlık aşamaları.	
7	Metin ve fotoğraflar kullanarak 4 sayfalı bir web sitesinin oluşturulması.	
8	Roll-over butonların hazırlanması. Örnek web sitesinin tasarlanması.	
9	Vize Sınavı	
10	CSS'ye giriş. Stil dosyaları ile paragraf ve başlıkları şekillendirmek.	
11	CSS ile zeminler, çerçeveler oluşturmak.	
12	CSS ile buton yapımı. Örnek bir sitenin hazırlanması.	
13	Div etiketi (tag) ve CSS ile sayfa düzeni çalışmaları	
14	Javascript ile uygulamalar. Pop-up pencereler ve açılır menüler	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60

Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	16	16
Final Sınavı	1	16	16
Toplam İş Yüğü			116
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,64
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Yönetimi	GRA 210	4	(2+0)	2	4

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Öğr. Gör. Şenay Ürek Doğar
Dersi Verenler	Öğr. Gör. Şenay Ürek Doğar
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere grafik tasarımı ve ilişkili alanlara yönelik iş akışı bilgisinin kazandırılması, sektörel bilgi aktarılması amaçlanmaktadır.
Dersin İçeriği	Bu derste grafik tasarım, fotoğraf, reklamcılık gibi görsel iletişim tasarımcılarının gelecekte karşılaşacakları ve uygulayacakları işlerden yola çıkılarak görsel iletişimin temel dili görsel örneklerle incelenmekte, tasarım alanındaki iş akışı öğretilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik Tasarım ve Reklamcılık konularında teorik bilgi birikimine sahip olmak	1,4	1,2,4	1,3
Disiplinler arası düşünebilme becerisi	11,3	2,3,6	1,3
Grafik Tasarım alanında araştırma ve analiz yapabilme yetisi	10,6	2,4	1,3
Yaratıcı fikir üretebilme ve sunabilme becerisi	3,8	2,4,5	2,3
Tasarım süreçlerinin yönetimi ve planlama becerilerinin geliştirilmesi	9,4	1,4,5	1,2,3

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

Yöntemleri:

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek		x			
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi		x			
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Reklam grafiğine giriş	
2	Yaratım süreci: Sanat yönetmeni ve yönetimi	
3	Brief oluşturma, okuma, anlama.	
4	Tipografinin kullanım alanları	
5	Reklam Fotoğrafı, fotoğraf briefi oluşturma.	
6	İllüstrasyon, illüstrasyon briefi oluşturma.	
7	Dergi, gazete, kitap,vs. basılı mecralar	
8	Vize	
9	Prodüksiyon	

10	Açık hava mecralar, ambient ve gerilla reklamcılığı	
11	Çizgi altı mecralar	
12	Kurumsal kimlik, kurumsal tasarım, kurumsal imaj	
13	Reklam Yapımı I: Poster, broşur, basılı reklam	
14	Reklam Yapımı II: Billboard, durak, ve ambient	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	Derste öğrencilerle paylaşılacaktır.
Diğer Kaynaklar	Jorge Frascara (2004), "Communication design: principles, methods, and practice, Steven Heller and Gail Anderson, "The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters", Jim Krause, "Design Basics Index", Emre Becer, "İletişim ve Grafik Tasarım", Lisa Graham, "Basics of Design: Layout and Typography For Beginners", Alan Swann, "How to Understand and Use Design and Layout".

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	4 Ödev
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	4	%10
Ara Sınav	1	%30
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	4	6	24
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	6	6
Final Sınavı	1	6	6
Toplam İş Yüğü			92
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			3,68
Dersin AKTS Kredisi			4

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Semiotik	GRA 212	4	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Öğr. Gör. Dr. Gözde Umur
Dersi Verenler	Öğr. Gör. Dr. Gözde Umur
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Göstergebilimsel eleştirinin tarihi gelişimini, kollarını ve göstergebilimcilerin geliştirdikleri analiz yöntemlerini inceleme ve analiz etme becerisini kazandırmayı ve İletişim Dünyasını oluşturan görsel işaretlerin grafik anlatım dili kullanılarak tasarımını yapmayı amaçlar.
Dersin İçeriği	Araştırmacı çalışmalarla yeni görsel sembollerin çağdaş tasarım anlayışıyla hazırlanması. Yeni formlarla toplumu bilgilendiren ve yönlendiren işaretler (piktogramlar), semboller, amblem ve logoların tasarlanmasının yönelik temel bilgilerin kazanılması ve uygulamalarla pekiştirilmesi. Göstergebilimsel eleştirinin tarihi gelişimi, kolları ve başlıca göstergebilim terminolojisinin incelenmesi

Öğretim Yöntemleri:	1- FİNAL 2-ÖDEV 3-SUNUM PAFTASI HAZIRLAMA
Ölçme Yöntemleri:	A: Test/Sınav B: Ödev C: Sunum

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Temel tasarım ilkeleri, öğeleri ve unsurları konusunda bilgi ve deneyim sahibi olarak bu bilgileri etkin şekilde tasarımlarında kullanabilmek	1,2,3,13,10	1,2	2,4
Farklı dil kullanımı ve görsellerin farklı kavramlar, fikirler, değerler ve hisler oluşturduğunu ve bireylerin kimlik oluşumunda göstergebilimin etkisinin analizine yönelik anahtar yaklaşımların öğretilmesi	2,3,4,5,10	1,2,3	2,3,4
İletişim Dünyasını oluşturan görsel işaretlerin grafik anlatım dili kullanılarak tasarımını yapmak	1,2,5,8,9,10	2,5	2,4
Masaüstü yayıncılık yazılımlarını etkin biçimde kullanabilmek	5,7,4,13,10	1,2,3	2,4
Alanında doğru etkin bir araştırma, yöntem ve teknikler konularında bilgi sahibi olmak	6,10,13,12	2, 4, 5	3,4
Görsel işaretlerin Grafik dilde görme, bakma, dönüştürme ve özgünleştirerek yeniden grafik bir dilin oluşturulması	1,10,7,9,11	1,3,5	2,4

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Semiyoloji ve tarihsel gelişimi ile ilgili Genel Bilgi	
2	Semiyoloji ve tarihsel gelişimi ile ilgili Genel Bilgi	
3	Piktogramların gelişim süreci ve Piktogramların örneklerle açıklanması	
4	Piktogramların örneklerle açıklanması ve Piktogram Çalışmaları	
5	Piktogram taslaklarının uygulanması ve Piktogram Çalışmaları	
6	Piktogram Çalışmaları	
7	Piktogram Çalışmalarının Son Hali ve Teslim - VİZE	
8	Form, karşıt form ve kontrast kavramlarının öğretilmesi	
9	Logo tasarımına giriş ve Logo tasarımında fonksiyon ve form	
10	Logo tasarımında siyah beyaz ve kontrast kavramı	
11	Logo tasarımında renk bilgisi ve renk seçimi	
12	Logo tasarımı uygulamaları	
13	Logo tasarımı uygulamaları	
14	Logo tasarımı uygulamalarının son Hali - FİNAL	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

--	--

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SIRA	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	%20
Ödev	3	%20
Seminer ve Sunum		
Proje	1	%60
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Proje: Marka Kimliği Tasarımı	GRA 301	5	2+4	4	8

Ön Koşul Dersleri	GRA 101-GRA 203
-------------------	-----------------

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman - Öğr. Gör. Dr. Gözde Umur
Dersi Verenler	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman - Öğr. Gör. Dr. Gözde Umur
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere marka kimliğini oluşturan grafik öğelerin tasarımı öğretilir, bu alanda güncel tasarım eğilimleri, başarılı kurumsal kimlik örnekleri paylaşarak uygulamalar yaptırılır.
Dersin İçeriği	GRAFİK TASARIM PROJE: MARKA KİMLİĞİ TASARIMI dersinde öğrencilere marka yaratma stratejileri ve tasarım esasları örnek olaylar üzerinden anlatılır. Marka kimliği tasarımında güncel eğilimler tanıtılır, yeni tasarımlar ve yenilenen kimlikler incelenir, ulusal ve uluslararası marka kimliği tasarımcıları, ajanslar tanıtılır ve incelenir. Logo tasarımı, marka kimliğini oluşturan grafik öğelerin tasarımı, farklı formatlara uygulanması ve adaptasyon sürecince devamlılığının sağlanması, marka kimliği malzemelerinin tasarlanması, basılı mecrada, web ve mobil ortama uygulamaları öğretilir. Marka kimliği kitabı kapsamında kurulan sistem belgelenir.

Öğretim Yöntemleri:	1- Anlatım 2-Örnek Olay Analizi 3-Beyin Fırtınası 4- Sınıf içi Tartışma 5- Yaratıcı Problem Çözme 6- Gösterip yaptırma (Bilgisayar Uygulama)
Ölçme Yöntemleri:	A: Ödevler B: Proje C: Sunum

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Temel tasarım ilkeleri, öğeleri ve unsurları konusunda bilgi ve deneyim sahibi olarak bu bilgileri etkin şekilde tasarımlarında kullanabilmek	1, 2	1,2	2,4
Marka Kimliği Tasarımına yönelik gerekli temel tasarım bilgilerini kazanmak ve marka kitabı oluşturabilmek	2, 3, 4	1,2,3	2,3,4
Marka Kimliği dahilindeki grafik ürünlerin bilgisayarlı tasarım uygulamaları konusunda bilgi sahibi olmak, alanın gerektirdiği teknolojiyi etkin biçimde kullanabilmek	1, 2, 5	2,5	2,4
Marka Kimliği Tasarımı konusunda yaratıcı brief dahilinde özgün tasarım yaklaşımları geliştirebilmek	5, 7	1,2,3	2,4
Alanında doğru etkin bir araştırma, yöntem ve teknikler konularında bilgi sahibi olmak	6, 10	2, 4, 5	3,4

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Marka ve marka kimliğini oluşturan grafik öğelerin tasarımını yaparak alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					X
2	Temel tasarım ilkelerini ve öğelerini uygulayabilmek					X
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak ve bunu tasarıma yansıtmak					X
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek, etkin ve seri bir şekilde çözebilmek				X	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				X	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			X		
7	Marka ve marka kimliğini oluşturan öğelerin kullanımını geliştirme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği sağlamak				X	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					X
9	Uyumlu bir şekilde ekip çalışması yapabilmek			X		
10	Marka ve Marka kimliği oluşturmaya yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					X
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisini sağlayabilmek			X		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek				X	
13	Alanında güncel tasarım eğilimlerini takip ederek, başarılı kurumsal kimlik örnekleri ortaya çıkarmak					X

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Marka Kimliği Neden Önemlidir ve Nasıl İletişim Kurar? Vision, meaning, authenticity, coherence, flexibility, commitment, value, differentiation, sustainability etc. Projenin ve haftalık programın açıklanması.	
2	Logo Tasarımlarının Sınıflandırılması: Wordmark, Letterform Mark, Pictorial mark, Abstract Mark, Emblem, Dynamic Mark, Characters. Logo Tasarımına Yönelik Eskiz Çalışılması.	Rakiplerin Analizi ve Araştırma Dosyası
3	Marka Yaratmada Güncel Tasarım Eğilimlerine Örneklerin Gösterimi: Pentagram, Landor, P.Scher, S.Sagmeister, B. Mau gibi tasarımcıların son yıllardaki tasarımlarından örnekler – örnek olay inceleme Markanın hikayesi/mesajı ve Logo Tasarımına Yönelik Eskiz Çalışılması.	Eskiz Çalışmaları
4	Adobe Illustrator’da logo tasarımına yönelik araçların hatırlatılması. Seçilen Eskiz Çalışmasının bilgisayar ortamında tasarımı.	Bilgisayarda Tasarımın çeşitlendirilmesi
5	Kurumsal Basılı Malzemelerin Tanıtılması ve Tasarım Kriterlerinin anlatılması. Baskıya yönelik kağıt kataloglarının paylaşılması. Ders boyunca bu malzemelerin tasarımının yapılması.	Baskı için kağıt seçimi
6	Kurumsal Basılı Malzemelerin Maketlerinin Sunumu ve sınıf içi geri bildirimlerin paylaşılması.	Maketlerin tamamlanması
7	Marka kimliğini oluşturan diğer elemanların tanıtılması, örneklendirilmesi ve tasarımları (mekânsal)	Araştırma
8	Marka kimliğini oluşturan diğer elemanların tanıtılması, örneklendirilmesi ve tasarımları (üniforma-araç vb)	Tasarım çalışmaları
9	Markaya ait yatay ve dikey layout tasarımlarının tanımlanması ve örneklendirilmesi (grid sistemleri-görsel kodlamalar-tipografi)	Tasarım çalışmaları
10	Dijital Mecraya yönelik tasarımların örneklendirilmesi, logonun hareketlendirilmesi (basit animasyon)	Tasarım çalışmaları
11	Promosyonel ürünlerin tasarımı, ve kullanıma yönelik yaratıcı ürün tasarımı (trend yaratmak)	Yaratıcı Promosyonel ürünler araştırmak
12	Ürünlerin paylaşımı ve sınıf içi geri bildirim verilmesi	Yaratıcı ürün tasarımı
13	Ürün tasarımlarını Adobe Photohop’da sunuma hazırlama	Mock-up çalışmaları
14	Tasarım Rasyoneli ve Pafta tasarımları	Pafta tasarımları

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	
	Logo Tasarım Kitapları (Brand Identity Design Books) Dynamic Identities, How to create a living brand, Irene Van Nes Eye, Novum, Computer Arts Dergilerinin Branding, Logo Design vb sayıları http://www.pentagram.com , http://landor.com , http://www.rebrand.com gibi tasarım ajanslarının, ödülleri web siteleri Mevcut markaların örnek kurum kimliği kılavuzları

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SIRA	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	%10
Ödev	3	%10
Seminer ve Sunum		
Proje (Final Sunumu)	1	%60
Toplam		%40
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Proje: Sosyal Amaçlı Tasarım	GRA 302	6	2+4	4	8

Ön Koşul Dersleri	GRA 101-GRA 203
-------------------	-----------------

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman, Öğr Gör Dr. Gözde Umur
Dersi Verenler	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman, Öğr Gör Dr .Gözde Umur
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrenciler, yaşadıkları şehrin, toplumun veya uluslararası kitlelerin sorunlarına tasarım aracılığı ile dikkat çekmeyi ya da bir çözüm üretmeyi öğrenecektir. Tasarım aracılığı ile bilinçlendirmek, problem çözücü olmak veya probleme dikkat çekmek amaçlanır. Öğrenciler, ayrıca ulusal ve uluslararası örneklerle dünyada neler yapıldığını inceleyerek ve tartışarak, tasarımcı olarak etkinliklerini kavrayacak ve grafik iletişim çözümleri geliştireceklerdir.
Dersin İçeriği	Tasarım ve Sosyal Sorumluluk dersinde öğrenciler, global ya da lokal bir probleme tasarım aracılığı ile yaratıcı çözüm aramaya yönelik çalışırlar. Çözüm, tasarım içerikli farkındalık yaratacak ya da davranış/alışkanlık değiştirecek şekilde kurgulanır. Öğrenciler yaşadıkları coğrafyanın, içinde buldukları toplumun yerel sorunlarına ya da uluslararası kitlelerin ve dünyanın ortak sorunlarına yönelik tasarım çözümleri geliştirmeyi öğrenirler. Tüketim, bulaşıcı hastalıklar, çevresel sorunlar, cinsiyet, göç, okur-yazarlık ve eğitim, şiddet gibi sosyal konular dersin tasarım aracılığı ile farkındalık yaratmaya, çözüm aramaya odaklandığı toplumsal sorunlar arasındadır.

Öğretim Yöntemleri:	1- Anlatım 2-Örnek Olay Analizi 3-Beyin Fırtınası 4- Sınıf içi Tartışma 5- Yaratıcı Problem Çözme 6- Gösterip yaptırma (Bilgisayar Uygulama)
Ölçme Yöntemleri:	A: Ödevler B: Proje C: Sunum

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Temel tasarım ilkeleri, öğeleri ve unsurları konusunda bilgi ve deneyim sahibi olarak bu bilgileri etkin şekilde sosyal fayda amaçlı tasarım çözümleri için kullanabilmek	1, 2	1,2	2,4
Sosyal içerikli konularda tasarımcı olarak etkinliğinin bilincine varmak ve sosyal fayda amaçlı tasarımlar üretebilmek	2, 3, 4	1,2,3	2,3,4
Farklı mecralara yönelik grafik uygulamalar yapabilmek	1, 2, 5	2,5	2,4
Alanın gerektirdiği teknolojiyi etkin biçimde kullanabilmek	5, 7	1,2,3	2,4
Araştırmaya dayalı, gereksinimler ve toplumsal-kültürel değerler doğrultusunda tasarım çözümleri üretebilmek	6, 10	2, 4, 5	3,4

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Genel Giriş, First Things First Manifestosu (İlk Önce Öncelikler) ve tasarımcının sosyal konulardaki etkinliğinin tartışılması; Milton Glaser & Mirko Ilić'den incelemeler: The Design of Dissent poster incelemeleri – öncüler 80s-90s – konular/issues	
2	Poster Tasarımında grafik elemanların incelenmesi ve açıklanması (theory: image-type-message-composition-techniques-formules) Önemli afiş tasarımcıları: shigeo fukuda, yossi lemel, tomasewzki, luba lukova, stephan bundi, sagmeister, paula scher, ... Yaratıcı tekniklerin incelenmesi (tangible graphics, magazines) Blankposter.com'ın incelenmesi – Haftalık sözcük için Poster Tasarımı (design exercise due same Thursday –deneysel bir teknik seçilecek - %10, vize)	
3	Posterposter.org'un incelenmesi – Poster Monday'e Tasarım (serbest konu: lokal ya da global güncel bir problem belirlenerek araştırılacak, ders boyunca eskizler yapılacak, seçilen eskiz için mesaj ve teknik tartışılacak, tasarıma başlanacak - %10, vize)	
4	Devam – Poster Monday'e Tasarım (tasarım derste tamamlanacak) Good50x70 posterlerinden örneklerin gösterimi ve sınıf içi tartışma	
5	Posterfortomorrow.org - Poster For Tomorrow 2017: Freedom Of Movement için poster tasarımı eskizleri (fikir paylaşımı) - %20 vize	
6	Posterfortomorrow.org - Poster For Tomorrow 2017: Freedom Of Movement için poster tasarımı eskizleri (imaj ve mesaj paylaşımı)	
7	Posterfortomorrow.org - Poster For Tomorrow 2017: Freedom Of Movement için poster tasarımı uygulaması (son hafta) %10 blankposter+%10postermonday+%20freedom of movement =%40 VIZE	
8	Tibor Kalman, COLORS Dergisi ve Benetton örneği (Ticari markalar ve sosyal sorumluluk) Haftaya bir vakıf ya da organizasyon seçilerek araştırma yapılacak, ziyaret edilerek röportaj yapılacak ve bilgi toplanacak. %60 FİNAL notu olacaktır (%30 arş+%30 tasarım).	
9	Epica: Public Interest Örnekleri izletilecek ve açıklanacak. Seçilen vakıf ya da organizasyon için tasarım yapılacak (broşür, flyer, poster, promosyonel malzeme, sosyal medya reklamı, güncel konu/gereklilik saptanarak bir grafik ürün seçilecek.	
10	Grafik ürün tasarımı: içerik organizasyonu ve eskizler Vakıf ya da organizasyonla eskiz paylaşımı	
11	Grafik ürün tasarımına devam edilecek	

12	Grafik ürün tasarımına devam edilecek	
13	Grafik ürün tasarımına devam edilecek	
14	Tamamlanarak vakıfla paylaşılması ve son revizyonlar.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	Grafik Tasarım Yazıları GMK Dedi ki, Yazılar (çeşitli fotokopiler, .pdf'ler paylaşılacak) Tibor Kalman: Perverse Optimist, Peter Hall ve Michael Bierut
Diğer Kaynaklar	The Design of Dissent, Milton Glaser ve Mirko İliç. The Graphic Imperative Sergisi - Afiş Örnekleri Gösterimi Good 50 x 70 Sosyal İçerikli Afiş Tasarımları Websitesi Himpe, T. Advertising is Dead, Long Live Advertising!, Thames & Hudson VE Çizgidişi Dergi
	www.posterposter.org , www.posterfortomorrow.org , blankposter.com vb poster tasarımı paylaşım siteleri ve tasarım yarışmaları.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SIRA	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	%20
Ödev	2	%20
Seminer ve Sunum		
Proje (Final)	1	%60
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Proje: Ambalaj Tasarımı	GRA 303	5	2+4	4	9

Ön Koşul Dersleri	GRA 101-GRA 203
-------------------	-----------------

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	
Dersi Verenler	Prof.Dr.H. Emre Becer
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Yazılı ve görsel araştırmalar yapmak, marka geliştirme ve görselleştirme, referanslar doğrultusunda özgün ambalaj tasarımları üretme.
Dersin İçeriği	Teori: Sözel bilgilerin ambalaj üzerinde düzenlenmesi, ambalajın birincil iletişim bölgesindeki unsurlar, ambalaj tasarımında doğru tipografi ölçütleri. Uygulama: Konu araştırma, kavramsallaştırma, metin üzerinde çalışma, grafik yorum ve görselleştirme.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Renk, doku, kompozisyon, boşluk ve tipografi gibi temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1, 2, 4	1,2	1,2
İşlevselliğin yanı sıra, güncel sanat estetiğini sergileyebilme kültürünü kazanmak	8, 10, 12	1,4,5	1,2
Profesyonel deneyimin yanı sıra, kendini özgürce ifade etme yeteneği kazanarak iletişim kurma becerisi geliştirmek	8, 12	4,5	1,2
Tasarım süreci içinde modern ve özgün tasarımlar üretmek amacıyla farklı malzemelerden yararlanmak	3, 4, 11	3,4	1,2
Araştırma, yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olmak	6, 10	2, 4	1,2

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					X
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					X
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					X
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				X	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				X	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			X		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				X	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					X
9	Ekip çalışması yapabilmek			X		
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					X
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			X		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				X	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Vize Projesi: Haşere İlaçları İçin Ambalajlar (3 parça) (Araştırma ve Bilgi Toplama)	
2	Haşere İlaçları İçin Ambalajlar (Araştırma ve Bilgi Toplama)	
3	Ara Sınav I: Siyah-Beyaz logo çalışmaları teslimi (25X25 cm).	
4	Ambalajlarla ilgili fikir eskizlerinin (thumbnails) değerlendirilmesi.	
5	Orijinal çizim ve bilgisayar çıktıları üzerinde değerlendirmeler.	
6	Üç boyutlu ambalaj örnekleri (mock-up) üzerinde değerlendirmeler.	

7	Vize projesi teslimi. Final Projesi: Şarap Ürünleri İçin Ambalajlar (4 parça)	
8	Şarap Ürünleri İçin Ambalajlar (Araştırma ve Bilgi Toplama)	
9	Ara Sınav II: Siyah-Beyaz logo çalışmaları teslimi (25X25 cm).	
10	Ambalajlarla ilgili fikir eskizlerinin (thumbnails) değerlendirilmesi.	
11	Orijinal çizim ve bilgisayar çıktıları üzerinde değerlendirmeler.	
12	Orijinal çizim ve bilgisayar çıktılarının teslimi.	
13	Üç boyutlu ambalaj örnekleri (mock-up) üzerinde değerlendirmeler.	
14	Final projesi hakkında son değerlendirme ve yorumlar	

KAYNAKLAR

Ders Notu	Carter Rob, Ben Day ve Philip Meggs. "Typographic Design: Form and Communication" Van Nostrand Reinhold, New York.
Diğer Kaynaklar	Carver, Giles. "What is Packaging Design?" Rotovision SA, Switzerland. Mosberg, Stewart. "Packaging" PBC International, Inc, New York.

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	5 Ödev, 2 Proje
Sınavlar	1 Vize

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	5	%20
Ara Sınav	1	%20
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		%60
Finalin Başarıya Oranı		%40
Yıl içinin Başarıya Oranı		%100
Toplam		

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	5	8	40
Seminer ve Sunum			
Proje	2	30	80
Ara Sınav	1	15	15
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			227
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			9,08
Dersin AKTS Kredisi			9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Proje: Yayın Grafiği	GRA 304	6	2+4	4	9

Ön Koşul Dersleri	GRA 101- GRA 201 - GRA 203
-------------------	----------------------------

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof. Ayşegül İzer / Öğr. Gör. Levent Bekata Özdikmen
Dersi Verenler	Prof. Ayşegül İzer / Öğr. Gör. Levent Bekata Özdikmen
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere yayın grafiğinin esasları öğretilir ve bu alanda Katalog, Kitap, Dergi, Broşür gibi çeşitli yayınların grafik tasarımları yaptırılır.
Dersin İçeriği	GRAFİK TASARIM PROJE: YAYIN GRAFİĞİ dersinde öğrencilere çeşitli ürün ya da hizmetler için çok sayfalı Katalog, Kitap, Dergi, Broşür, Etkinlik Takvimi, CD kapağı ve kitapçığı gibi Yayın Grafiği İçerikli projelerin örnekleri; Tasarımı ile bilinirlik ve popülerlik kazanmış ulusal ve uluslararası kitap kapakları, kitap tasarımları, dergiler, yayınlar gösterilerek, yayın grafiği alanındaki tasarım esasları öğretilir. Kitap ya da Dergi Kapağı Tasarımları, İç Sayfa tasarımları, Tasarımda Grid/Izgara sistemleri gibi hem sistem kurmayı hem de artistik bakış açısı ile tasarım yapmayı gerektiren alanlarda çalışmalar yaptırılır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Renk, doku, kompozisyon, boşluk ve tipografi gibi temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1, 2	1,2	2,4
Sürelili yayın tasarımı yapabilmek	2, 3, 4	1,2,3	2,3,4
Basım teknikleri konusunda bilgi sahibi olmak	1, 2, 5	2,5	2,4
Masaüstü yayıncılık yazılımlarını etkin biçimde kullanabilmek	5, 7	1,2,3	2,4
Araştırma, yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olmak	6, 10	2, 4, 5	3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					X
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					X
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					X
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				X	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				X	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			X		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				X	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					X
9	Ekip çalışması yapabilmek			X		
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					X
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			X		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				X	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	YAYIN TASARIMINA BAŞLARKEN: "DÜŞÜNCE EVRELERİ, ARAŞTIRMA, FİKİR GELİŞTİRME, RAFİNE ETMEK, PROTOTİP ve UYGULAMA" AŞAMALARI NE ANLAMA GELİR?	
2	YAYIMLANAN İLK DERGİLERDEN, TASARIMI YAPILAN İLK DERGİLERE DERGİ TASARIMININ GÜNÜMÜZE GELİŞ SÜRECİ.	
3	DERGİ TASARIMININ GÜNÜMÜZE GELİŞ SÜRECİNDE TASARIMCILAR VE TASARLADIKLARI DERGİLER Adobe Indesign ile bir forma "Dergi Tasarımı Uygulaması"	
4	"WILL BRADLEY, MEHEMED FEHMY AGHA, ALEXEY BRODOVITCH" Adobe Indesign ile bir forma "Dergi Tasarımı Uygulaması"	

5	"HENRY WOLF, WILLY FLECKHAUS, TOM WOLSEY" Adobe Indesign ile bir forma "Dergi Tasarımı Uygulaması"	
6	"FRED WOODWARD, MILTON GLASER, NEVILLE BRODY, RUDY VANDERLANS," Adobe Indesign ile bir forma "Dergi Kapağı Tasarımı Uygulaması"	
7	ÖDEV TESLİMİ I (DERGİ) Adobe Indesign ile "Dergi Kapağı Tasarımı Uygulaması"	
8	"GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" Adobe Indesign ile "Dergi Kapağı Tasarımı Uygulaması"	
9	"GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" - "FORMAT, BOYUT" Adobe Indesign ile "Dergi Kapağı Tasarımı Uygulaması"	
10	ÖDEV TESLİMİ II (DERGİ KAPAĞI) "GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" - "KAPAK, LOGOTYPE" Adobe Indesign ile "A4 Boyutunda ve 2 Kırıklı Broşür Tasarımı Uygulaması"	
11	"GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" – "TİPOGRAFI" Adobe Indesign ile "A4 Boyutunda ve 2 Kırıklı Broşür Tasarımı Uygulaması"	
12	ÖDEV TESLİMİ III (BROŞÜR) "GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" – "PACING" "Adobe Indesign ile 3 Kırıklı, 8 Sayfa Akordiyon Kitap Tasarımı" (FİNAL ÖDEVİ)	
13	"GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" – "PACING" "Adobe Indesign ile 3 Kırıklı, 8 Sayfa Akordiyon Kitap Tasarımı" (FİNAL ÖDEVİ)	
14	"GÖRSEL KİMLİK OLUŞTURMA" – "PACING" "Adobe Indesign ile 3 Kırıklı, 8 Sayfa Akordiyon Kitap Tasarımı" (FİNAL ÖDEVİ)	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	WHAT IS PUBLICATION DESIGN - LAKSHMI BHASKARAN DESIGN BEYOND DESIGN – JAN VAN TOORN LAYOUT – AMBROSE/HARRIS
Diğer Kaynaklar	THE DIGITAL DESIGNERS BIBLE – ALISTAIR DABBS, ALASTAIR CAMPBELL EXPERIMENTAL FORMATS 2, BOOKS – BROCHURES –CATALOGS ROGER FAWCETT-TANG

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	4 Proje
Sınavlar	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	4	%40
Toplam		%60
Finalin Başarıya Oranı		%40
Yıl içinin Başarıya Oranı		%100
Toplam		

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev			
Seminer ve Sunum	4	6	24
Proje	4	20	80
Ara Sınav			
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			216
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			8,64
Dersin AKTS Kredisi			9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Dijital İllüstrasyon	GRA 305	5	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersi Verenler	Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersin Yardımcıları	Lisansüstü Bursiyer Selin Yaprak Türkölmez
Dersin Amacı	Öğrencilere güncel dijital illüstrasyon teknikleri ve araçları hakkında bilgi verilmesi, bu alanda konuk illüstratörler ile bir araya gelmeleri ve uygulamalar yapmaları amaçlanır.
Dersin İçeriği	DİJİTAL İLLÜSTRASYON dersinde öğrencilere geleneksel illüstrasyon ve dijital illüstrasyonun farkları, dijital ortamdaki üretimin günümüzdeki etkinliği, uluslararası dijital illüstrasyonlardan örnek sunumlar ile açıklanır. Dijital illüstrasyon teknikleri, el çizimi ya da tablet ile eskiz hazırlamak ve dijital ortama aktarmak, dijital illüstrasyonda renklendirme, ışık, boyut ve kompozisyon esasları, bilgisayar programlarını (Adobe Programlarını) dijital illüstrasyona yönelik kullanmak öğretilir. İllüstrasyonları dijital ortamda çizme, boyama, doku, ışık ve çevre ekleme çalışmaları yaptırılır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Özgün sanat eserleri üretme becerisi	2,3,11	1,2,3	1,3,4
Grafik Tasarım alanında araştırma, inceleme ve değerlendirme becerisi	7,10	1,4,5	1,3,4
Grafik tasarım alanındaki güncel teknolojik araçları yetkin biçimde kullanabilme	5,7	1,2	1,3,4
Sanatsal alanda kendini ifade etme becerisi	3,11	1,2	1,3,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	4,5	1,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek				x	
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	İllüstrasyon dersinin önemi, illüstrasyonun gelişimi, teknoloji ve illüstrasyon ilişkisi.	
2	Dijital illüstrasyon konusunda çeşitli programlarda örneklemeler, ve herhangi bir programda ön eskizler yapmak	
3	Dijital otoportre çalışması	
4	Tablet veya bilgisayarda çizilen portrenin en az iki şekilde deformasyonu	
5	Dijital çizim ile fotoğrafın kolaj olarak yüzeyde harmanlaması ve farklı sonuçlar elde etme.	

6	Elde çizilen bir çalışmanın farklı dijital tekniklerle sonuçlandırılması	
7	Dijital illüstrasyon konusunda bir uzman ile workshop çalışması	
8	Dijital illüstrasyon konusunda bir uzman ile workshop çalışması	
9	Ürün illüstrasyonu çalışması	
10	Bilimsel illüstrasyon konusunda örneklerin incelenmesi ve konuyla ilgili teknik bilgilerin verilmesi	
11	Bilimsel illüstrasyon çalışması	
12	Storyboard (reklam filmi ön çizimi) çalışması	
13	Bilgisayar oyunlarında kullanılmak üzere karakter ve arkaplan tasarımları	
14	Bilgisayar oyunlarında kullanılmak üzere karakter ve arkaplan tasarımları	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	İllustrasyonla ilgili yayınlar, sergiler ve müzeler. Uluslararası sanatçıların eserlerini içeren web siteleri

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	5 Proje
Sınavlar	1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	5	%40
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	1	14
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje	5	10	50
Ara Sınav			
Final Sınavı	1	8	8
Toplam İş Yüğü			128
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,12
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Animasyon	GRA 306	6	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd. Doç. Demet Karapınar
Dersi Verenler	Yrd. Doç. Demet Karapınar
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere grafik animasyon konusunda tasarım ve uygulama bilgisi kazandırılması amaçlanır.
Dersin İçeriği	GRAFİK ANİMASYON dersinde öğrencilere Hareketli grafik tasarımlar yaratma becerisi, Görüntü işleme ve kurgulama becerisi, Görsel efektler ve hareketli kompozisyonlar oluşturma becerisi kazandırılır ve Adobe After Effects programı ile grafik animasyon uygulamaları yaptırılır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik tasarım, animasyon ve film yapımı konularında temel bilgi sahibi olmak	1,2,10	1,2,3,5	1,3,4
Güncel teknolojik araçları yetkin biçimde kullanabilmek	5, 7	2,3,5	1,3,4
İki ve üç boyutlu imgeler ile video ve ses dosyalarını bir arada kullanarak tasarım yapabilme becerisi	3, 4, 11	2,3,5	1,3,4
Disiplinler arası çalışabilme ve güncel gelişmeleri takip edebilme becerisi	11, 7	3,4,5	1,3,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	3,4,5	1,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

Yöntemleri:

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak				x	
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Hareketli grafik tasarımın kullanım alanlarına ilişkin örneklerin incelenmesi.	
2	After Effects'e giriş. Photoshop'ta oluşturulmuş bir tasarımın hareketlendirilmesi. Zaman çizgisinin idaresi.	
3	Hareketli arkaplanlar yaratılması ve hareketli tipografi çalışmaları	
4	İllustrator ve After Effects'in birlikte kullanımı. Vektör tabanlı grafik animasyonlar.	
5	Proje 1: Logo animasyonu alıştırımları. Storyboard'un çizilmesi.	
6	Proje 1: Logo animasyonunu hazırlamak ve ses eklemek.	
7	"Solid" katman ile uygulamalar. Farklı "mode" değerleri ile filmi renklendirmek.	
8	Maskelerle çalışmak. Çizgi, fırça ve write-on efektleri.	

9	"Parenting" özelliđi ile animasyon içindeki öğeleri koordine etmek.	
10	After Effects'in yaygın olarak kullanılan efektleri ile uygulamalar.	
11	Final Projesi: Bir sinema filmi için jenerik tasarımı.	
12	Final Projesi: Çok sahneli storyboard'un hazırlanması	
13	Final Projesi: Görsel imgelerin, video ve seslerin toplanması işlenmesi.	
14	Sahnelerin montajı ve final projesinin son haline getirilmesi	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diđer Kaynaklar	Hareketli grafikler (motion graphics) ve Adobe After Effects programı hakkında hazırlanmış tüm basılı yayınlar ve web siteleri.

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	5 Proje
Sınavlar	1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	5	%40
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ

Uzmanlık / Alan Dersleri

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	SAYISI	Süresi	Toplam
----------	--------	--------	--------

		(Saat)	İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	1	14
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje	5	10	50
Ara Sınav			
Final Sınavı	1	8	8
Toplam İş Yüğü			128
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,12
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Deneysel Tipografi	GRA 307	5	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Prof Ayşegül İzer
Dersi Verenler	Prof Ayşegül İzer
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere deneysel projeler aracılığı ile çağdaş tipografik ifade biçimleri kazandırılması amaçlanır.
Dersin İçeriği	DENEYSEL TİPOGRAFI dersinde öğrencilere tipografik ifade biçimleri öğretilir ve tipografik tasarım kriterleri açıklanır. Bir sanat formu olarak tipografinin kullanımı, tipografik tasarımda deneysellik, görsel hiyerarşi ve kompozisyon sorgulanarak projelendirilir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik Tasarım ve tipografinin temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1,2	1,2,5	2,3,4
Tasarım problemlerini yaratıcı biçimde çözebilme becerisi	2,3,4,5	3,4	1,3,4
Tipografik tasarımlar aracılığıyla metinleri yorumlayabilmek	2,4,11	1,2,3	1,3,4
Tasarım süreci içinde modern ve özgün tasarımlar üretmek amacıyla farklı malzemelerden yararlanmak	2,3,7	2,3,4	3,4
Sanat ve tasarım problemlerini analiz edebilmek	10,12	2,4,5	2,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

Yöntemleri:

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Deneysel Tipografiye Giriş	
2	Modern Sanat Bağlamında Deneysel Tipografi	
3	Fütürist Tipografi: Marinetti, Apollinaire, Tzara, Zdanevich	
4	Yeni Tipografi: Harf, Metin, Deneysel Tipografik Sistemler ve Tipografide Sistem Kırma	
5	Tipografik Ekspresyonizm, İsviçre Tasarımı', Uluslararası Tipografik Stil', Wolfgang Weingart	
6	Postmodernizm: April Greiman, Neville Brody ve Face Dergisi, Emigre	
7	Max Kisman Kes/Kopyala/Yapıştır, Katherine Zask Parçala-Böl ve Yeni Anlamlar Çıkar, Stefan Sagmeister Style=Fart, M/M Paris (No Ghost Just A Shell, Alphabet)	
8	Tipografi ve İmgesel Dönüşüm (Tipografi Sanatı ile Senaryoların Kült Film Afişlerine Dönüştüğü 15 Çalışma Örnekleme)	

9	Üçüncü Boyut Olarak Tipografi – Harf Tasarımı	
10	Tipografik Tasarımda Deneysel Yaklaşım (Afiş, Çift Sayfa Tasarımı, Kapak Tasarımı)	
11	Tipografide İmge, Duygu ve Coşku	
12	Tipografik İfade Biçimi Olarak Renk	
13	Organik Tipografi	
14	Kelimeleri Resme Dönüştürmek	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	<p>BRINGHURST, R., The Elements of Typographic Style, Hartley and Works, Vancouver</p> <p>LUPTON, E., Design Writing Research, Phaidon, London, 1996</p> <p>Baines, P., Haslam, A., Type & Typography, New York: Waston-Guption Publications: New York, 2005.</p> <p>Spiekermann, E., Ginger, E. M., Stop Stealing Sheep & Find, Out How Type Works, Berkeley: Adobe Press, 2003.</p> <p>Lupton, Ellen, Thinking With Type, NY: Princeton Architectural Press, 2010.</p> <p>Kane, John, A Type Primer, London: Laurance King, 2011.</p>

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	2	%10
Ara Sınav	2	%30
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		

Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	2	4	8
Seminer ve Sunum			
Proje	1	10	10
Ara Sınav	2	6	12
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			114
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,56
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı I	GRA 401	7	2+4	4	9

Ön Koşul Dersleri	GRA 101-GRA 203
-------------------	-----------------

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman, Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersi Verenler	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman, Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersin Yardımcıları	Lisansüstü Bursiyer Selin Yaprak Türkölmez
Dersin Amacı	Öğrencilere reklam sektörüne yönelik reklam grafiğinin temelleri öğretilir, ulusal ve uluslararası reklam kampanyaları ve örnekler paylaşılır, tasarım uygulamaları yaptırılır.
Dersin İçeriği	GRAFİK TASARIM PROJE: REKLAM TASARIMI I dersinde öğrencilere ulusal ve uluslararası ödüllü reklam kampanyalarından örnekler gösterilir. Yaratıcı brief doğrultusunda reklam mecraları tanıtılır, bu mecralara yönelik grafik tasarımın esasları açıklanır ve konsept geliştirme, kampanya taşıyıcı görseli yaratma, çok mecralı reklam kampanyası tasarımı öğretilir. Hizmet ya da Ürün hakkında kurumsal imaj, lansman, promosyon ya da sosyal içerikli kampanyalar tasarlanabilir. Öğrenciler lisans programı sonrası için reklam sektörüne hazırlanırlar. Çok mecralı kampanya dahilinde Ürün/Hizmet Marka Yaratma, Ürün (Ambalaj) /Hizmet (Tanıtım Kiti), Gazete ve Dergi İlanı, Klasik ve yaratıcı Dış Mekan reklamı, Televizyon reklamı için Storyboard/konseptboard, Gerilla Reklam Uygulamaları, POP tasarımları (Satış Noktası Teşhir Malzemeleri), Kampanya micro site tasarımı, promosyonel ürün, broşür vb birçok mecraya yönelik tasarımlar üretilir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Renk, doku, kompozisyon, boşluk ve tipografi gibi temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1, 2, 4	1,2	1,2
Tasarım problemlerini çözme becerisi	8, 10, 12	1,4,5	1,2
Kendini özgürce ifade etme yeteneği kazanarak iletişim kurma becerisi geliştirmek	8, 12	4,5	1,2
Tasarım süreci içinde modern ve özgün tasarımlar üretmek	3, 4, 11	3,4	1,2

amacıyla farklı malzemelerden yararlanmak			
Araştırma, yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olmak	6, 10	2, 4	1,2

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					X
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					X
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					X
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				X	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				X	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			X		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				X	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					X
9	Ekip çalışması yapabilmek			X		
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					X
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			X		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				X	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Projenin ve haftalık ders planının anlatılması	
2	Ulusal ve uluslararası ödüllü reklam kampanyalarından örnekler	

	Beyin fırtınası ve sınıf içi tartışma, Brief verilmesi ve Eskiz süreci	
3	Eskiz süreci ve logo tasarımları	
4	Logo tasarımı ve başlıca grafik göstergelerin tasarımı (kimlik)	
5	Reklam Konsepti Çalışması / Eskizler	
6	Basın İlanı Tasarımı (key art)	
7	Basın İlanı Tasarımı (Dergi/Gazete)	
8	Dış Mekan Reklam Tasarımı	
9	Guerilla Reklam Çalışması – Beyin Fırtınası	
10	Guerilla Reklam Çalışması – Tasarım ve Ugulama	
11	Satış Noktası Teşhir Malzemelerinin (POP) Tasarımı	
12	POP Malzemelerinin Tasarımı Mock-Up (Yaratıcı Çözümler)	
13	TVC – Storyboard tasarımı	
14	Sunum Paftasının Hazırlanması	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	<ol style="list-style-type: none"> 1- Advertising, Concept and Copy, George Felton, W. W. Norton & Company; 3 edition (August 5, 2013) 2- The Advertising Concept Book, Think Now, Design Later, Pete Barry, Thames & Hudson; Third edition (July 26, 2016) 3- Yaratıcı Reklamcılığın Temelleri, Ken Burtenshaw, Literatür Yayınları 4- Design for Communication, Elizabeth Resnick, Wiley 5- Graphic Design Thinking, Ellen Lupton, Princeton Architectural Press; 1 edition (July 27, 2011) 6- MediaCat Yayınlarının Türkçeye çevirdiği reklamcılık kitapları 7- Communication Arts, Lürzer's Archive, Novum, Computer Arts vb tasarım ve reklam konulu çeşitli dergiler 8- Metaforlar Hayat Anlam ve Dil, Lakoff, Jhonson 9- Tangible Graphics, R. Klanten, R. Klanten 10- Himpe, T. Advertising is Dead, Long Live Advertising!, Thames & Hudson 11- 100 ideas that changed advertising, Simon Veksner <p>www.marketingturkiye.com, www.designobserver.com, www.adage.com (reklam örnekleri) www.adforum.com, www.creativity-online.com, Epica Awards, Kırmızı Ödülleri, Kristal Elma Ödülleri vb Websiteleri</p>

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	4 Ödev, 2 Proje

Sınavlar	1 Vize
----------	--------

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	4	%20
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	2	%20
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	4	6	24
Seminer ve Sunum			
Proje	2	40	80
Ara Sınav			
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			216
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			8,64
Dersin AKTS Kredisi			9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+ U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Tasarım Proje: Reklam Tasarımı II	GRA 402	8	2+4	4	9

Ön Koşul Dersleri	GRA 101-GRA 203
-------------------	-----------------

Dersin Dili	
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman, Prof Emre Becer
Dersi Verenler	Yrd Doç Özlem Mutaf Büyükarman, Prof Emre Becer
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere reklam sektörüne yönelik çok mecralı kampanya tasarımlarından ulusal ve uluslararası örnekler gösterilir, bu alana yönelik yaratıcı kampanya tasarımları ve grafik çözümler üretmeleri sağlanır.
Dersin İçeriği	GRAFİK TASARIM PROJE: REKLAM TASARIMI II dersinde öğrencilere ulusal ve uluslararası ödüllü reklam kampanyalarından örnekler gösterilir. Geniş kapsamlı kampanya tasarımı ve konsept geliştirme, çok mecralı reklam kampanyası olarak çeşitli mecralara uygulama öğretilir. Hizmet ya da Ürün hakkında yaratıcı reklam kampanyaları tasarlanabilir. Öğrenciler lisans programı sonrası için reklam sektörüne hazırlanırlar. Çok mecralı kampanya dahilinde Ürün/Hizmet Marka Yaratma, Ürün (Ambalaj) /Hizmet (Tanıtım Kiti), Gazete ve Dergi İlanı, Klasik ve yaratıcı Dış Mekan reklamı, Televizyon reklamı için Storyboard/konsept board, Gerilla Reklam Uygulamaları, POP tasarımları (Satış Noktası Teşhir Malzemeleri), Kampanya mikro site tasarımı, promosyon ürünü, broşür vb. birçok mecraya yönelik tasarımlar üretilir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Araştırmaya dayalı özgün proje fikirleri geliştirebilmek	1-3-10-11-12	1-2-3-4	1-2
Proje kapsamında yaratıcı tasarım çözümleri üretebilmek	4-6-9-10	5-6	1-2
Tasarımlarını bütünlük içerisinde farklı mecralara uygulayabilmek	2-4-5	5-6	1-2-3
Alanın gerektirdiği teknolojiyi ileri seviyede kullanabilmek	5-8	6	1-2
Tasarım rasyoneli ortaya koyarak proje sunumu yapabilmek	8-9-11-12	2-4	3

Öğretim Yöntemleri:	1- Anlatım 2-Örnek Olay Analizi 3-Beyin Fırtınası 4- Sınıf içi Tartışma 5- Yaratıcı Problem Çözme 6- Gösterip yaptırma (Bilgisayar Uygulama)
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Ödevler 2. Proje Uygulaması 3. Sunum

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek			x		
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.					x

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Ürün/hizmet odaklı reklam kampanyası: Araştırma ve bilgi toplama	
2	Proje önerilerinin sunumu	
3	Seçilen proje konusu üzerinde ayrıntılı araştırma	
4	Araştırma özetinin teslimi	
5	Kavramlaştırma ve metin çalışmaları	

6	Metin çalışmalarının teslimi	
7	Eskiz ve görselleştirme çalışmaları	
8	Fikir eskizlerinin (thumbnails) tamamlanması	
9	Grafik uygulama ve bilgisayarda layout çalışmaları	
10	Orijinal çizim ve bilgisayar çıktılarının teslimi	
11	Proje üzerinde tartışma ve düzeltmeler	
12	Renkli ve üç boyutlu uygulamalar üzerinde son düzeltmeler	
13	Renkli ve üç boyutlu uygulamalar üzerinde son düzeltmeler	
14	Ciltli araştırma raporu/görsel örnekler ve proje CD'sinin teslimi	

KAYNAKLAR

Ders Notu	Reklamcılık ders notları/Prof.Dr.Emre Becer
Diğer Kaynaklar	<p>The Design of Advertising/Roy Paul Nelson</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Logo Tasarım Kitapları 2- Pepin Press Bıçaklı Ambalaj Kitapları 3- Novum, Eye, Computer Arts, Communication Arts vb Dergiler 4- Grafik Tasarım Dergisi VE Metaforlar Hayat Anlam ve Dil, Lakoff, Jhonson 5- Tangible Graphics, R. Klanten, R. Klanten 6- Himpe, T. Advertising is Dead, Long Live Advertising!, Thames & Hudson 7- www.marketingturkiye.com, www.designobserver.com, www.adage.com (reklam örnekleri) 8- www.adforum.com, www.creativity-online.com, Epica Awards, Kırmızı Ödülleri, Kristal Elma Ödülleri vb Reklam Ödülleri Websiteleri

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		%10
Ara Ödev		%30
Final Ödevi		%60

Toplam		%100
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

HAFTALIK ETKİNLİKLER	Hafta Sayısı	Haftalık Saat	Toplam İşyükü
Teorik Ders	14	2	28
Laboratuar/Uygulama	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma	14	4	56

DÖNEMSEL ETKİNLİKLER	Adedi	Birim İşyükü Saati	Toplam İşyükü
Arasınavlara	1	6	6
Ödev	4	24	96
Proje	1	24	24
Alan Çalışması	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	1	6	6
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	6	6

Toplam İş Yükü	278
Toplam İş Yükü/30	9,27
Dersin AKTS (ECTS) Kredisi	9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Sanatlar Proje: Yaratıcı Stüdyo	GRA 403	7	2+4	4	9

Ön Koşul Dersleri	
-------------------	--

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof Fevzi Karakoç
Dersi Verenler	Prof Fevzi Karakoç
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilerin deneysel-kavramsal tasarım yaklaşımları üretmeleri, grafik sanatlar alanında artistik bir bakış açısı kazanmaları amaçlanır.
Dersin İçeriği	GRAFİK TASARIM PROJE: YARATICI STÜDYO I dersinde öğrenciler lisans eğitimi boyunca kazandıkları bilgileri kullanarak, ilişkilendirerek ve birleştirerek, buluşa ve yaratıcılığa yönelik deneysel-kavramsal tasarımlar gerçekleştirirler, belirli problemler hakkında araştırma ve eskiz dosyası oluşturur, tasarım çözümleri üretirler. Bu çözümleri uygulayarak, prototipleri ve tasarım rasyonelleri ile sunarlar. Ayrıca öğrenciler tasarımları ile ulusal ve uluslararası yarışmalara katılmak üzere cesaretlendirilir ve teşvik edilir. Artistik bir olgunlaşma süreci ile birlikte girişimci bir kimlik kazanarak uygulanabilecek işleri ile ilgili sunumlar yapar, sergiler düzenler ve bölüm dışı etkinliklerde yer alırlar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Renk, doku, kompozisyon, boşluk ve tipografi gibi temel tasarım ilkeleri konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmak	1, 2, 4	1,2	1,2
Tasarım problemlerini çözme becerisi	8, 10, 12	1,4,5	1,2
Kendini özgürce ifade etme yeteneği kazanarak iletişim kurma becerisi geliştirmek	8, 12	4,5	1,2
Tasarım süreci içinde modern ve özgün tasarımlar üretmek amacıyla farklı malzemelerden yararlanmak	3, 4, 11	3,4	1,2
Araştırma, yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olmak	6, 10	2, 4	1,2

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					X
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					X
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					X
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				X	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				X	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			X		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				X	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					X
9	Ekip çalışması yapabilmek			X		
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					X
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			X		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				X	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Öğrencilerle yapılacak projelerle ilgili bilgi vermek	
2	Öğrencilerin konuyu kavraması için konu üzerinde yeni fikirlerin nasıl yaratılacağını konuşmak	
3	Kullanacağımız yöntem uygun malzemelerin tanıtılması	
4	Hiçbir konu olmaksızın doğaçlama basit denemeler yapmak	

5	Aynı paralelde denemelere devam ve çıkan işler üzerinde kişilere yönelik eleştiriler	
6	Denemelere bir renk ilavesi ile rengin getirmiş olduğu katkıları görmek	
7	Renkler hakkında konuşmalar paralelinde çalışmalarına devam etmek	
8	Yalınlığa varabilmenin problemlerini tartışmak	
9	Bu çıkan doğaçlama işlerin nasıl faydaya dönüşebileceği ile ilgili bir proje seçerek çalışmalarını bu yönde sürdürmek	
10	Yapılacak bazı projeler tamamen ütopyik olabileceği böylece daha özgün ve kreatif tasarımlar denenebilecek	
11	Kişilerin seçmiş oldukları projenin bilgisayar imkanlarını kullanarak nasıl katkılar sağlanabileceği araştırılır	
12	Öncelikle photoshop'un imkanlarını denemek için yapılan deneysel işlerin fotoğraf stüdyosunda raw çekimlerinin yapılması	
13	Yapılacak ön çalışmalar üzerinde konuşarak nasıl sonuca gidileceğine karar vermek	
14	Bir taraftan proje yürürken çıkan deneysel çalışmaların sergi ve yarışmalar için hazırlanması	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	Şehirdeki güncel sanatsal aktiviteleri, İnternet üzerinden izlenebilen yerli ve yabancı portfolyolar

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		%60
Finalin Başarıya Oranı		%40

Yıl içinin Başarıya Oranı		%100
Toplam		

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev			
Seminer ve Sunum	2	6	12
Proje	6	15	90
Ara Sınav			
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			214
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			8,56
Dersin AKTS Kredisi			9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Grafik Sanatlar Proje: Yaratıcı Stüdyo II	GRA 404	8	2+4	4	9

Ön Koşul Dersleri	
-------------------	--

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof Fevzi Karakoç / Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersi Verenler	Prof Fevzi Karakoç / Yrd Doç Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilerin deneysel-kavramsal tasarım yaklaşımları üretmeleri, grafik sanatlar alanında artistik bir bakış açısı kazanmaları amaçlanır.
Dersin İçeriği	GRAFİK TASARIM PROJE: YARATICI STÜDYO II dersinde öğrenciler Lisans eğitimi boyunca kazandıkları bilgileri kullanarak, ilişkilendirerek ve birleştirerek, buluşa ve yaratıcılığa yönelik deneysel-kavramsal tasarımlar gerçekleştirirler, belirledikleri problemler hakkında araştırma ve eskiz dosyası oluşturur, tasarım çözümleri üretirler. Bu çözümleri uygulayarak, prototipleri ve tasarım rasyonelleri ile sunarlar. Ayrıca öğrenciler tasarımları ile ulusal ve uluslararası yarışmalara katılmak üzere cesaretlendirilir ve teşvik edilir. Artistik bir olgunlaşma süreci ile birlikte girişimci bir kimlik kazanarak uygulanabilecek işleri ile ilgili sunumlar yapar, sanatsal işleri için sergiler düzenler ve etkinliklerde yer alırlar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik Tasarım problemlerine özgün ve estetik çözümler üretebilmek	3, 4	2,3	2,4
Farklı malzeme ve teknikleri bir arada kullanabilme becerisi	2, 11	2,5	3,4
Alan araştırması yapabilme becerisi	10, 12	4,5	2,3
Yaratıcı fikir oluşturma ve uygulamaya aktarabilme becerisi	2, 3, 11	2,3	3,4
Fikir ve tasarımlarını sunabilme becerisi	8, 10	5	2,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					X
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					X
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					X
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					X
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				X	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak			X		
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					X
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					X
9	Ekip çalışması yapabilmek		X			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					X
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			X		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				X	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Dersin felsefesi ve grafik tasarımındaki yeri	
2	Günümüz sanat anlayışı ve mantığı konusunda projeksiyonlu anlatım	
3	Basit elemanlar ve malzemelerle denemeler yapmak	
4	Denemelere siyah ve beyaz çalışmalarla devam etmek	
5	Yapılan denemelerle ilgili konuşma kontrast oluşturacak yeni malzeme ilavesi	
6	Bu hafta bir renk ilave ederek çalışmalara devam etmek	

7	Vize için tüm çalışmalarını bir araya getirerek eleştiri ve değerlendirmeler yapılacak	
8	Çalışmalarda rastlantısal sonuçları değerlendirerek yeni bilinç oluşturmaya çalışmak	
9	Çalışmalarda çok renkliliğe yönelmek	
10	Giderek minimal çalışmalar yapmak için renk ve form birlikteliği ile ilgili çalışmalar yapmak	
11	Farklı zeminler oluşturarak bunların üzerinde çalışmak	
12	Yapılan çalışmalardan yararlanarak soyut grafik ürünleri tasarlamak	
13	Serbest konulu çalışmalarla tasarım estetiğini ön plana çıkarmak	
14	Yapılmış olan grafik tasarımlar profesyonel biçimde sonuçlandırılıp teslim edilecek	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	Sanat sergilerinin gezilmesi Çağdaş sanatla ilgili yayınları takip etmek İnternette çağdaş sanat blog'larını arayıp incelemek

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		%60
Finalin Başarıya Oranı		%40
Yıl içinin Başarıya Oranı		%100

Toplam		
---------------	--	--

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	28
Ödev			
Seminer ve Sunum	2	6	12
Proje	6	15	90
Ara Sınav			
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			214
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			8,56
Dersin AKTS Kredisi			9

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Reklam Analizi	GRA 405	7	(2+0)	2	5

Ön Koşul Dersleri	GRA 101-GRA 203
--------------------------	-----------------

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	
Dersi Verenler	ÖĞR.GÖR. DR. GÖZDE UMUR
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilerin reklam alanında kuramsal bilgiye dayalı analiz yeteneği ve eleştirel bakış açısı kazanmaları amaçlanır. Reklam tasarımının yapılabilmesi için öğrencinin, konunun iyi incelenmesi, pazarın durumu, hedef kitlenin dikkatini çekmek için toplumun özelliklerini,kültür, estetik, görsel analizlerle belirleyerek reklamın yaratıcı fikrine ulaşmada yardımcı olmasının sağlamaktır.
Dersin İçeriği	<p>Reklam projesi fikri geliştirme teknikleri ve uygulamasını öğrenmek. Reklamı oluşturan kültürel bilgilerin, toplumsal değerlerin ve sanatsal yaklaşımların reklamda kullanılmasını sağlamak. Böylece topluma verilen mesaj veya reklamı yapılan ürün hakkında farkındalık yaratmayı öğretmek.</p> <p>REKLAM ANALİZİ dersinde öğrencilere reklam tasarımı sürecinde araştırma ve brief kavramı, pazar ve rakip analizi, hedef kitle tanımı, demografik özelliklerin ve kültürel olguların reklam stratejisi açısından önemi, reklamın satış ya da bilinirlik üzerindeki etkinliği örneklerle açıklanır. Grafik tasarımcı olarak reklam sektörüne yönelik kuramsal bilgiler kazanırlar. Reklamlardaki görsel unsurlar ve neden-sonuç ilişkileri, reklamın toplumsal sorumluluğu açıklanarak aynı zamanda medya ve reklamlar hakkında eleştirel düşünme becerileri kazandırılır. Öğrenciler güncel reklam kampanyalarını inceleyerek sunumlar yaparlar.</p>

Öğretim Yöntemleri:	1 Ara Sınav - Final sınavı, ödev ve sunum hazırlama
Ölçme Yöntemleri:	A: Sınav , B:Ödev C: Sunum Hazırlanması

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Reklam alanında kuramsal bilgiye dayalı analiz yeteneği edinmesi	1,2,3,13,14	1,2	2,4
Reklamlar konusunda eleştirel bakış açısı kazanmaları	1,2,3,4,5,14	1,2,3	2,3,4
Reklamları analiz ederken alanında doğru araştırma yöntem ve teknikleri konusunda bilgiye sahiptir	1,2,3,5,8,9,14	2,5	2,4
Dünya çapında kendi alanında uzman tasarımcıları ve reklam ajanslarının ürettiği işleri takip etmektedir.	1,5,7,4,13,14	1,2,3	2,4
Mesleki deneyimlerinin yanında kendini özgürce ifade edebilme özelliği kazanarak iletişim becerisini geliştirir	1,6,3,10,13	2, 4, 5	3,4
Reklamların hedef kitlelerini araştırırken, incelenen reklamlardaki problemlerin çözümünde, bulunduğu toplumun kültür ve geleneklerini göz önünde bulundurur ve çözüm odaklı düşüncelere fikirlere sahip olur	1,3,2,13,14	1,2	2,4

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Tanışma. Giriş ve ders ile ilgili genel bilgiler	
2	Kurban Bayramı	
3	Reklam nedir? Reklam analizi nasıl yapılır?	
4	Hedef kitle nedir? TV reklam örnekleri ve kurum analizi örneği	
5	TV reklamları değerlendirme ve grup tartışması	
6	Reklam sloganları ve analizi.	
7	Seçilen reklamın analizi, hedef kitle. görsel ve yaratıcı fikir sorgulanması	
8	İmaj reklamları yerli ve yabancı örnekler, grup tartışması	
9	İmaj reklamları yerli ve yabancı örnekler, grup tartışması	
10	Basın reklamları değerlendirme ve grup tartışması	
11	Basın reklamları değerlendirme ve grup tartışması	
12	Türkiye Genelinde Tanıtım Gezileri dolayısıyla Tatil.	
13	Seçilen reklamın analizi, hedef kitle. görsel ve yaratıcı fikir sunum	
14	Son ders. Dosya ve sunum	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	Reklam ve Tüketici Zihni (Max Sutherland, Alice K.Sylvester)
Diğer Kaynaklar	Yaratıcı Zekanın Gücü
	Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü (Gavin Ambrose&Paul Harris) Literatür Y. Grafik Tasarım Ne İçindir? (Alice Twemlow) YEM Y.

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dökümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SIRA	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	%20
Ödev (araştırma-pafta sunumu)	1	%20
Final Sınavı	1	%60
Toplam	3	%100
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Temel Mesleki Dersleri
------------------------	------------------------

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi	14	6	84
Ödevler/çeviri çalışmaları	2	2	4
Sunum/Seminer Hazırlama	1	2	2
Ara sınavlar	2	2	4
Proje / Sunum	3	2	6
Laboratuvar			
Arazi Çalışması			
Yarıyıl Sonu Sınavı	2	3	6
Toplam İş Yüğü			132
Toplam İş yüğü\25			5,28
Dersin AKTS kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Portfolyo Tasarımı	GRA 406	8	2+0	2	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Öğr Gör Oya Gökkan
Dersi Verenler	Öğr Gör Oya Gökkan
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilerin lisans programı boyunca oluşan dört yıllık birikimlerinden seçtikleri grafik tasarım işlerini belgeleyen ve tasarımcı kimliklerini yansıtan yaratıcı bir portfolyo tasarımı yapmaları amaçlanır.
Dersin İçeriği	PORTFOLYO TASARIMI dersinde öğrenciler lisans programı boyunca oluşan dört yıllık birikimlerinden seçtikleri grafik tasarım işlerini belgeleyen hem basılı formatta, hem de dijital formatta portfolyo tasarımı yaparlar. Yapılan portfolyolar klasik dosya sunumunun ötesinde tasarımcının kimliğini, tasarımcı kişiliğini yansıtan yaratıcı sunum biçimleri ve ona uygun seçilmiş malzemeler ile tasarlanır. Dijital ortam için ise portfolyolarının ön planda olduğu bir tasarım bloğu, e-kitap şeklinde bir portfolyo, sosyal medyayı kullanabilecekleri bir yaratıcı sunum yöntemi geliştirirler. Amaç öğrencileri işlerini ulaştıramayacakları yerlere erişir hale getirerek yeni mecralara da uyumları sağlamaktır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Özgün sanat eserleri üretme ve disiplinlerarası çalışabilme becerisi	2,3,11	1,2,3	1,2,4
Sanat eserlerini araştırma, inceleme ve değerlendirme becerisi	7,10	1,4,5	1,2,4
Grafik tasarıma ve basım tekniklerine dair temel malzeme bilgisi	1,2,5	1,2	1,2,4
Sanatsal alanda kendini ifade etme becerisi	3,11	1,2	1,2,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	4,5	1,2,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak			x		
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek					x
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek	x				
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek			x		
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Portfolyonun tanımı ve türleri. Örneklerin incelenmesi	
2	Basılı portfolyo tasarımının önemi ve tasarımında göz önünde bulundurulması gereken kriterler	
3	Basılı portfolyolar için çalışmaların seçilmesi	
4	Basılı portfolyo hazırlama süreci – çalışmaların fotoğraflanması	
5	Basılı portfolyo hazırlama süreci – çalışma fotoğraflarının baskıya uygun hale getirilmesi	
6	Portfolyonun sayfa düzeni ve kağıt seçimi konusunda bilgiler	

7	Ciltleme ve dosya hazırlama yöntemleri	
8	Basılı portfolyo projelerinin sunumu ve teslimi	
9	Dijital portfolyonun tanımı ve türleri. Örneklerin incelenmesi	
10	Elektronik yayın formatı türleri ve kullanım alanları hakkında bilgi	
11	Çalışmaların dijital ortama uygun formatta hazırlanması	
12	Sayfa düzenlerinin oluşturulması	
13	Etkileşimli öğelerin eklenmesi	
14	Dijital portfolyo projelerinin sunumu ve teslimi	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	Derste kullanılan materyaller, atölyede mevcut olan malzemelerin dışında; Gravür için, değişik ebat ve kalınlıklarda çinkolar, kazıma yapmak için metal uçlar, linolyum ve ahşap levhalar, kazıma uçları.
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav		
Seminer ve Sunum		
Proje	1	%40
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje	1	40	40
Ara Sınav			
Final Sınavı	1	20	20
Toplam İş Yüğü			116
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,56
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Kurgusal Fotoğraf	GRA 407	7	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd.Doç. Tuna UYSAL
Dersi Verenler	Yrd.Doç. Tuna UYSAL
Dersin Yardımcıları	
Dersin Amacı	Öğrencilere ileri düzey fotoğraf çekim ve dijital görsel üretim/fotoğraf işleme teknikleri hakkında bilgi verilerek, uygulamalar yaptırılır.
Dersin İçeriği	KURGUSAL FOTOĞRAF dersinde öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmelerine yönelik kurgusal fotoğraf planlama ve çekim teknikleri, dijital manipülasyonlar, çakıştırmalar, birleştirmeler, başkalaştırmalar gösterilir ve uygulanır. İmge konusu teorik olarak ele alınarak görselin bu denli güçlü olduğu bir ortamda görsel üretmenin ve üzerinden iletişim kurmanın etkinliği örneklendirilir. Öğrencinin imaj bankaları yerine kendi çekimini gerçekleştirme konusunda bilgi kazanması ve cesaretlendirilmesi amaçlanır. Kurgusal fotoğraf çalışmaları için fikir geliştiren, eskizler yapan öğrenci, seçilen eskizlerini çekim ve işleme tekniklerini kullanarak uygular ve sunar.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Fotoğraf çekim tekniklerine dair bilgi sahibi olmak	1, 5, 11	1, 2, 3	1, 3, 4
Görsel imgeler yoluyla fikirlerini iletebilme becerisi	2, 3, 8	1, 2, 3, 5	1, 2, 4
Güncel tasarım teknolojilerini etkin biçimde kullanabilmek	5, 7	1, 2, 5	1, 3, 4
Farklı disiplinlerde araştırma ve analiz yapabilmek	1, 10, 11	1, 4, 5	1, 2
Temel sanat ve tasarım bilgisine sahip olmak	1, 2, 3	1, 2, 5	1, 3, 4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği					x
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Ders hakkında genel bilgilendirme	
2	Kurgusal Fotoğrafın Tarihçesi; Fotoğrafın Sanat Alanına Girişi	
3	Kurgusal Fotoğrafta Ön Yapım Aşaması; Anlık Olanı Tasarlamak	
4	Stüdyo Ortamına Giriş; Fotoğrafçının Özel Çalışma Alanı	
5	Aydınlatma ve Çekim Teknikleri; Işıkla Çizilen Form	
6	Kurgusal Fotoğrafta Elektronik Manipülasyon	

7	Kurgusal Fotoğrafta Anlatı ve Tür	
8	Kurgusal Fotoğraf Türleri ve Örnekleri Üzerinde Tartışma	
9	Öğrenci sunumu / Eskiz / Fotoğraf Tasarım ve Uygulama / (Natürmort/Still-Life) / Uygulamaların Yorumlanması	
10	Öğrenci sunumu / Eskiz / Fotoğraf Tasarım ve Uygulama (Natürmort Still-Life) / Uygulamaların Yorumlanması	
11	Öğrenci sunumu / Eskiz / Fotoğraf Tasarım ve Uygulama / (Portre) Ödevlerin Değerlendirilmesi	
12	Öğrenci sunumu / Eskiz / Fotoğraf Tasarım ve Uygulama / (Portre) Ödevlerin Değerlendirilmesi	
13	Öğrenci sunumu / Eskiz / Fotoğraf Tasarım ve Uygulama / (Dijital Manipülasyon) Ödevlerin Değerlendirilmesi	
14	Öğrenci sunumu / Eskiz / Fotoğraf Tasarım ve Uygulama / (Dijital Manipülasyon) Ödevlerin Değerlendirilmesi	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	<p>“Fotoğraf-Resim İlişkisi İçinde Kimlik Arayışı” – Prof. Yusuf Murat Şen “Çağdaş Fotoğraf Sanatında Anlatımcı Yaklaşım” – Yrd. Doç. Tuna Uysal</p> <p>Barrett, Terry, “Fotoğrafı Eleştirmek”, Hayalbaz Yayınları, İstanbul, 2009 Berger, John-Mohr, Jean, “Anlatmanın Bir Başka Biçimi”, Çev:Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2007</p> <p>Barthes, Roland, “Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş”, Çev:Mehmet Rifat, Sema Rifat, Yky, İstanbul, 2005</p> <p>Brunet, François, “Photography And Literature”, M.H Abrams'ın “Edebiyat Teorisi”Nden Alıntı, Reaktion Books, 1999</p> <p>Campany, David, “Cinematic”, P.168-171, Mit Press, April 20, 2007 Cobley, Paul, “Narrative”, Routledge Prints, London, 2001</p> <p>Cotton, Charlotte, “The Photograph As Contemporary Art”, Thames&Hudson, London, 2009</p> <p>Ford, Colin, “An Early Victorian Album: The Photographic Masterpieces (1843-1847) Of David Octavius Hill And Robert Adamson”, Newyork, 1976</p> <p>Gombrich, E.H, “Sanatın Öyküsü”, Çev:Erol Erduran, Ömer Erduran, İstanbul, 1999</p> <p>Haworth-Booth, Mark-Paul, J.; “Camille Silvy: River Scene, France” (Getty Museum Studies On Art), Getty Museum Publications, 1993</p> <p>Kismaric, Susan-Respini, Eva; “Fashioning Fiction: In Photography Since 1990”, Moma, New York, 2004</p> <p>Köhler, Michael (Ed.), “Constructed Realities: The Art Of Staged Photography”, Edition Stemmler, Zurich, 1995</p> <p>Krauss, Rosalind E., “Fotoğrafı Yeniden Keşfetmek”, Çev:Kemal Atakay, “Fotoğraf Neyi Anlatır?” Kitabından, Hayalbaz Kitaplığı, İstanbul, 2007</p>

Newhall, Beaumont, “History Of Photography” , Moma, New York, 1982
Szarkowski, John, “Looking At Photographs:100 Pictures From The Collection Of Moma” , Moma, New York, 1999
Topçuoğlu, Nazif, “İyi Fotoğraf Nasıl Oluyor Yani?” , Yky, İstanbul, 1992
Topçuoğlu, Nazif, “Fotoğraf Ölmedi Ama Tuhaf Kokuyor” , Yky, İstanbul, 2000
Wall, Jeff, “Marks Of Indifference:Aspects Of Photography In,Or As, Conceptual Art” , Los Angeles, Museum Of Contemporary Art, 1995

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	3 Proje, 3 Ödev
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev	3	%15
Ara Sınav	1	%20
Seminer ve Sunum	1	%5
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev	3	6	18

Seminer ve Sunum	1	6	6
Proje			
Ara Sınav	1	6	6
Final Sınavı			
Toplam İş Yüğü			114
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,56
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Tasarım Kültürü	GRA 408	8	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Serbest Seçmeli
Dersin Koordinatörü	Öğr Gör Oya Gökkan
Dersi Verenler	Öğr Gör Oya Gökkan
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Öğrencilere tasarım kültürü ve güncel tasarım eğilimleri hakkında bilgi kazandırılması amaçlanır.
Dersin İçeriği	TASARIM KÜLTÜRÜ dersinde, tasarım kavramının tarihsel süreci, önemli dönüm noktaları; sanat-zanaat ilişkisi; tasarımın farklı türleri arasındaki ortak noktalar, teknoloji-tasarım ilişkisi, tasarımcıların sosyal sorumlulukları ve etik değerleri konuları incelenecektir.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Sanat ve tasarım alanlarında temel bilgi sahibi olmak	1,2,4	1,2,4,5	1,2,3
Alanındaki güncel yaklaşımları araştırma ve yorumlayabilme becerisi	4,7,10	1,2,4,5	1,2,3
Tasarımcı olarak sosyal ve etik sorumluluklarının bilincinde olmak	6,12	1,2,4,5	1,2,3
Disiplinler arası düşünebilme becerisi	11,7	1,2,4,5	1,2,3
Tasarım Tarihi konusunda bilgi sahibi olmak	1,10	1,2,4,5	1,2,3

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Tasarım kavramına genel bakış. Tasarım – sanat ayrımı	
2	Farklı tasarım türleri ve birbirleriyle ilişkileri	
3	Tasarımın tarihsel gelişimi. Farklı zanaat alanlarının ortaya çıkışı.	
4	Sanayi devrimi ile tasarım alanlarında yaşanan değişimler	
5	Tasarımın kültürel boyutu. Örneklerin incelenmesi	
6	Tasarımda fonksiyonelliğin önemi	

7	Tasarımın farklı disiplinlerle ilişkisi	
8	Vize sınavı	
9	Tasarımda özgünlük ve estetik değerler	
10	Tasarımda güncel yaklaşımlar ve küresellik.	
11	Kullanıcı odaklı tasarımın önemi. Kullanılabilirlik kavramı	
12	Kullanılabilirlik testleri ve ölçme yöntemleri	
13	Tasarımcıların sosyal sorumlulukları	
14	Çevreye duyarlı tasarım ve sürdürülebilirlik kavramları	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	16	16
Final Sınavı	1	16	16
Toplam İş Yüğü			116
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,64
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Temel Fotoğrafçılık	COMM 211	1	2+2	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Öğr Gör Çerkes Karadağ
Dersi Verenler	Öğr Gör Çerkes Karadağ
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Bu ders temel fotoğrafçılık bilgilerini vermeyi amaçlamaktadır. Haftalık sunumların ve uygulama ödevlerinin yanı sıra, fotoğrafçıların karşılaştığı sorunlar ve etik konular da ele alınacaktır. Öğrenciler, dönem boyunca bir fotoğraf projesi hazırlayacaklar ve ışığı kullanarak fotoğrafla yeni anlatım biçimleri yaratmayı ve fotoğraf karesini yeni görme biçimlerinin farkındalığıyla oluşturma becerisini kazanacaklardır.
Dersin İçeriği	Genel hatlarıyla fotoğraf tarihi, tek objektifli, çift objektifli kameralar, fotoğraf makinesi kontrol sistemleri: enstantane, diyafram, alan derinliği, enstantane diyafram ilişkisi, fotoğrafta kompozisyon, portre, kent ve doğa fotoğraflarının çekimi. Fotografik görme, fotoğrafta etik konular ve görüntü manipülasyonu.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Fotoğraf ekipmanlarının tanıtılması ve kullanımı	1,5,9	1,2,6	1,3,4
Kompozisyon ve ışıklandırma biçimlerinin araştırılması	1,2,3	1,2,6	2,4
Fotoğrafın farklı türlerine ait çalışmalar yapılması	3,4,6	1,2,3	2,4
Fotoğrafın tarihsel gelişiminin anlatılması	1,11,12	1,4	1,2
Fotoğrafı değerlendirme ve yorumlama becerilerinin geliştirilmesi	10,8	1,2,4,5	2,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak				x	
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi					x
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak				x	
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği			x		
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek					x
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.			x		
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Derse giriş ve Fotografik temsil	
2	Ana hatlarıyla fotografik temsilin tarihsel gelişim süreci	
3	Fotoğraf Makinesinde Işık kontrolü: enstantane, diyafram, pozometre	
4	Fotoğraf makinesinde kontrol sistemleri: alan derinliği kontrolü, enstantane diyafram ilişkisi, ISO değerleri ve görüntü kalitesi.	
5	Objektifler	

6	Fotoğraf Makineleri: Tek objektifli makineler, çift objektifli makineler	
7	Vize Sınavı	
8	Işık ve Form	
9	Kompozisyon	
10	Portre	
11	Kenti fotoğraflamak	
12	Doğa fotoğrafı	
13	"Fotografik görme"	
14	Fotoğrafta etik konular ve manipülasyon	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	<p>Barthes, Roland (1996). Camera Lucida. Çev. Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.</p> <p>Sontag, Susan (1993). Fotoğraf Üzerine. Çev. Reha Akçakaya. İstanbul:Altıkırkbeş Yayınları.</p> <p>Sontag, Susan (1993). Başkalarının Acısına Bakmak. Çev. Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.</p> <p>Schaefer, John P., Basic Techniques of Photography, An Ansel Adams Guide: Little Brown and Company, Boston, 1992</p> <p>Horenstein, Henry, Beyond Basic Photography, A Technical Manual: Little Brown and Company, Boston, 1977</p> <p>Craven, George M. (1990), Object and Image, An Introduction to Photography. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey</p> <p>Prakel,David (2011).Yaratıcı Fotoğrafçılığın Temelleri, Çev. Elif Günay. Literatür Yayınları</p> <p>Short, Maria (2011), Context and Narrative. Ava Publishing.</p> <p>Newhall, Beaumont (1999). The History of Photography. Little Brownand Company.</p> <p>Langford, Michael (1997). Story of Photography. Focal Press, Oxford.</p>

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	2 Proje
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%20
Seminer ve Sunum		

Proje	2	%20
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı		%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2	28
Ödev			
Seminer ve Sunum	2	10	20
Proje	1	10	10
Ara Sınav	1	6	6
Final Sınavı	1	6	6
Toplam İş Yüğü			126
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,04
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Desen I	PLAS 101	1	2+4	3	4

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Doç. Dr. Teymur RZAYEV
Dersi Verenler	Doç. Dr. Teymur RZAYEV
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Tasarım, resmetme, düzenleme gibi uğraşların temelini; deseni oluşturan açık koyu değerleri, sanatın kişisel yetenek ve olanaklarla doğrudan bağlantılı oluşunu anlamak. Klasik sanat yapıtlarını ve sanatçıları, desen tekniklerini ve desenin çeşitliliğini aktarmak. Klasik sanat eserlerini, sanatçıların farklı yaklaşımlarını, güncel sergileri ve sanat olaylarını tartışmak.
Dersin İçeriği	Çeşitli çizim malzemeleriyle, desen tekniklerinin incelenmesi ve uygulanması. Klasik sanatçılara ait çizim örneklerinin etüt edilmesi. Öğrencilerin üç boyutlu desen çizimlerini uygulaması için perspektifin temellerinin anlatılması ve uygulanması. Öğrencilerin çizim becerilerinin geliştirilmesi, istenen çizimi uygulama hakimiyetine sahip olunması.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Farklı çizim teknikleri ile gördüklerini yorumlama ve kağıt yüzeyine aktarma yetisi	2,8	2,5	3,4
Sanatsal malzemeleri kullanabilme ve uygulayabilme becerisi	2,5	2,4	3,4
Kendi çalışmalarını sorgulama yetisi ve estetik farkındalık	8,10	4,5	2,4
Özgün yapıt üretmek için gerekli olan çok boyutlu düşünebilme, algılayabilme ve tasarlayabilme becerisi	3,8,11	3,4	3,4
Sanat Tarihi konusunda bilgiye sahip olmak	1,10	1,5	2,3

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi	
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması	
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev	4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi			x		
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek	x				
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek			x		
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Çizim, etüd, kroki ve kopyalama nedir açıklaması, Uygulama yöntemleri hakkında bilgi.	
2	Kalemle etüd uygulamaları. Bu uygulama ile etüt, çizim ve eskiz kavramını algılama.	
3	Dünya sanat tarihinden örnek çizimlerin anlatılması.	
4	Desen çizerek dünya sanat tarihi içindeki örneklerle karşılaştırılması ve 15 dakikalık hızlı çizim teknikleri. Aynı uygulamanın ev ödevi şeklinde verilerek tekrarı.	
5	Ödev analizi ve eskiz defterlerinin kontrolü.	
6	Hareketsiz objelerden serbest çizim veya etüdü.	
7	Dünya sanat tarihi içinde yer alan örneklerin analizi. Doğa etüdüleri.	

8	Büyük boyutlu etüdü ve kompozisyonlar oluşturma.	
9	Klasik bir ustanın eserlerinden kopya.	
10	ARA SINAV (Oluşturulan tüm etüd ve çizimlerin değerlendirilmesi.)	
11	Kömür kalem ile büyük boyutlu çizimler.	
12	Modelden çizim.	
13	Modelden çizim.	
14	Modelden çizim.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	6	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	1	14
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	6	6
Final Sınavı	1	6	6
Toplam İş Yüğü			114
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			3,67
Dersin AKTS Kredisi			4

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Temel Sanat Eğitimi I	PLAS 111	1	2+6	5	8

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd. Doç. Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersi Verenler	Yrd. Doç. Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersin Yardımcıları	Lisansüstü Bursiyer Selin Yaprak Türkölmez
Dersin Amacı	Gözün algılayabildiği bir skala içerisinde açık-koyu valörünü farkedip uygulayarak, kütle, hacim ve 2 boyut ile 3 boyut farklılığını ortaya koymak. Daha sonra 2 boyutlu ve 3 boyutlu elemanları kullanarak kurgulamak ve kompozisyonlar oluşturmak. Kompozisyonun çeşitli değişkenleri hakkında derinlikli bir bakış açısı elde etmek. Temel karşıtlıkları barındıran elemanların, kompozisyonun bu temel ilkelerine bağlı olarak karmaşık bir organizasyonla biraraya gelişlerini sağlamak. Bu çalışmalar yapılırken titizlik, mükemmeliyetçi bir yaklaşım, konsantrasyon, sabır gibi yetenek dışı olan meziyetleri geliştirmek. Aynı anda karakalem ve diğer malzemelere karşı yatkınlığı arttırmak. Ayrıca yavaş yavaş hayal gücünü de devreye sokabilmek. Tüm bu bilgilenme, teknik geliştirme, algılanma süresinin farkında olmak, kavramları, nesnelere, etüdleri tanımlayabilir, tartışabilir bir düzeye gelmek.
Dersin İçeriği	Temel sanata ait bilgilerin pekiştirilmesinin yanı sıra, öğrencilerin malzemeye olan yatkınlıklarının, konsantrasyonlarının ve titizliklerinin de geliştirilmesi. Kompozisyonun temel ilkelerinden çıkışla 2 ve 3 boyutlu kompozisyonların ve düzenlemelerin yapılması. Siyah-Beyaz ve Renk ile ilgili uygulamalar, soyut-somut bir anlayışla yeniden değerlendirme. Tamamen serbest bir alan içinde, öğrencilerin özgür düşünerek ancak belli bir disiplini kaybetmeden, düşündüklerini hayal gücüyle üretime dönüştürmeleri.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Duyusal algıyı somutlaştırma becerisine sahiptir.	2,8	2,5	3,4

Sanatsal malzemeleri kullanabilme ve uygulayabilme becerisi	2,5	2,4	3,4
Kendi çalışmalarını sorgulama yetisi ve estetik farkındalık	8,10	4,5	2,4
Özgün yapıt üretmek için gerekli olan çok boyutlu düşünebilme, algılayabilme ve tasarlayabilme becerisi	3,8,11	3,4	3,4
Disiplinlerarası etkileşim konusunda bilgiye sahiptir.	10,11	1,5	2,3

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi			x		
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek	x				
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek			x		
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Temel Sanat Eğitimi dersine genel giriş,dersin içeriği, mesleki gelişmemizdeki önemi, kullanacağımız malzemelerin tanıtılması	
2	Işık - hacim konusuna giriş, konunun içeriği, örnekler ve eskiz aşaması.	

3	Eskizlerden seçim ve orijinale geçiş	
4	Bitim aşamasındaki ödevlere bireysel eleştiri yaparak en iyi sonucu almaya çalışmak	
5	Işık-hacim konusunun üç boyutlu uygulama ile farklı bir sonuç elde ederek öğrencinin bilincinde kalıcı olmasını sağlamak	
6	Işık konusunda 2. son aşamayı değerlendirmek ve konuyu sonlandırmak	
7	Nokta - çizgi konusuna teorik giriş, nokta-çizginin görsellikteki etkisi ve malzeme açıklaması, örnekler	
8	Nokta - çizgi konusu eskiz çalışması geniş kapsamlı, malzemenin kullanımı, çok farklı sonuçlar elde etmek	
9	Nokta - çizgi yorum aşaması ile öğrencinin yaratıcılığını arttırmak	
10	Yorumlama aşamasına devam etmek, ödevleri değerlendirmek	
11	Doku (textur) konusuna giriş, dokunun görsel etkisi, doku örnekleri, doku konusunda teorik bilgi vermek	
12	Var olan doğal bir dokuyu el ile kağıda geçirmek	
13	Doku konusunun bireysel yorumu	
14	Ödev bitimi, değerlendirmesi	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		

Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	6	84
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	16	16
Final Sınavı	1	16	16
Toplam İş Yüğü			228
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			7,60
Dersin AKTS Kredisi			8

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Temel Sanat Eğitimi II	PLAS 112	2	2+6	5	8

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu Ders
Dersin Koordinatörü	Yrd. Doç. Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersi Verenler	Yrd. Doç. Gürbüz Doğan Ekşioğlu
Dersin Yardımcıları	Lisansüstü Bursiyer Selin Yaprak Türkölmez
Dersin Amacı	Gözün algılayabildiği bir skala içerisinde açık-koyu valörünü farkedip uygulayarak, kütle, hacim ve 2 boyut ile 3 boyut farklılığını ortaya koymak. Daha sonra 2 boyutlu ve 3 boyutlu elemanları kullanarak kurgulamak ve kompozisyonlar oluşturmak. Kompozisyonun çeşitli değişkenleri hakkında derinlikli bir bakış açısı elde etmek. Temel karşıtlıkları barındıran elemanların, kompozisyonun bu temel ilkelerine bağlı olarak karmaşık bir organizasyonla biraraya gelişlerini sağlamak. Bu çalışmalar yapılırken titizlik, mükemmeliyetçi bir yaklaşım, konsantrasyon, sabır gibi yetenek dışı olan meziyetleri geliştirmek. Aynı anda karakalem ve diğer malzemelere karşı yatkınlığı arttırmak. Ayrıca yavaş yavaş hayal gücünü de devreye sokabilmek. Tüm bu bilgilenme, teknik geliştirme, algılanma süresinin farkında olmak, kavramları, nesnelere, etüdleri tanımlayabilir, tartışabilir bir düzeye gelmek.
Dersin İçeriği	Temel sanata ait bilgilerin pekiştirilmesinin yanı sıra, öğrencilerin malzemeye olan yatkınlıklarının, konsantrasyonlarının ve titizliklerinin de geliştirilmesi. Kompozisyonun temel ilkelerinden çıkışla 2 ve 3 boyutlu kompozisyonların ve düzenlemelerin yapılması. Siyah-Beyaz ve Renk ile ilgili uygulamalar, soyut-somut bir anlayışla yeniden değerlendirme. Tamamen serbest bir alan içinde, öğrencilerin özgür düşünerek ancak belli bir disiplini kaybetmeden, düşündüklerini hayal gücüyle üretime dönüştürmeleri.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Duyusal algıyı somutlaştırma becerisine sahiptir.	2,8	2,5	3,4

Sanatsal malzemeleri kullanabilme ve uygulayabilme becerisi	2,5	2,4	3,4
Kendi çalışmalarını sorgulama yetisi ve estetik farkındalık	8,10	4,5	2,4
Özgün yapıt üretmek için gerekli olan çok boyutlu düşünebilme, algılayabilme ve tasarlayabilme becerisi	3,8,11	3,4	3,4
Disiplinlerarası etkileşim konusunda bilgiye sahiptir.	10,11	1,5	2,3

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi			x		
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek	x				
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek			x		
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.				x	
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Temel Sanat Eğitimi dersine genel giriş,dersin içeriği, mesleki gelişmemizdeki önemi, kullanacağımız malzemelerin tanıtılması	
2	Işık - hacim konusuna giriş, konunun içeriği, örnekler ve eskiz aşaması.	

3	Eskizlerden seçim ve orijinale geçiş	
4	Bitim aşamasındaki ödevlere bireysel eleştiri yaparak en iyi sonucu almaya çalışmak	
5	Işık-hacim konusunun üç boyutlu uygulama ile farklı bir sonuç elde ederek öğrencinin bilincinde kalıcı olmasını sağlamak	
6	Işık konusunda 2. son aşamayı değerlendirmek ve konuyu sonlandırmak	
7	Nokta - çizgi konusuna teorik giriş, nokta-çizginin görsellikteki etkisi ve malzeme açıklaması, örnekler	
8	Nokta - çizgi konusu eskiz çalışması geniş kapsamlı, malzemenin kullanımı, çok farklı sonuçlar elde etmek	
9	Nokta - çizgi yorum aşaması ile öğrencinin yaratıcılığını arttırmak	
10	Yorumlama aşamasına devam etmek, ödevleri değerlendirmek	
11	Doku (textur) konusuna giriş, dokunun görsel etkisi, doku örnekleri, doku konusunda teorik bilgi vermek	
12	Var olan doğal bir dokuyu el ile kağıda geçirmek	
13	Doku konusunun bireysel yorumu	
14	Ödev bitimi, değerlendirmesi	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		

Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	6	84
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	16	16
Final Sınavı	1	16	16
Toplam İş Yüğü			228
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			7,60
Dersin AKTS Kredisi			8

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Serigrafi	PLAS 141	1	3+0	3	5

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Serbest Seçmeli
Dersin Koordinatörü	Öğr Gör Bahar OSKAY
Dersi Verenler	Öğr Gör Bahar OSKAY
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Serigrafi dersi yapısı gereği öğrencilerin aktif katılımı ile atölyede uygulanmaktadır. Teknik ve uygulama çalışmalarının yanı sıra Baskı Resmin tarihsel sürecini içeren örneklerle de öğrencilerin bu konudaki bilgileri artırılmaktadır.
Dersin İçeriği	Öğrenciye uygulama atölyelerinde serigrafi baskı tekniği öğretilerek uygulamalı projeler yaptırılır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Serigrafi baskı tekniği ve malzemeleri hakkında bilgi sahibi olmak	1,5,10	1,2,5	1,3,4
Serigrafi tekniğine uygun tasarımlar yapabilme ve uygulayabilme becerisi	1,2,3,4	2,3,5	1,3,4
Kendi çalışmalarını sorgulama yetisi ve estetik farkındalık	4,10,12	4,5	1,3,4
Özgün yapıt üretmek için gerekli olan çok boyutlu düşünebilme, algılayabilme ve tasarlayabilme becerisi	3,6,11	1,2,4	1,3,4
Sanat Tarihi konusunda bilgiye sahip olmak	1,11,12	1,5	1,3,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi
	4. Tartışma Yöntemi	5. Gösteri Yöntemi	6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri:	1. Sınav	2. Sunum	3. Ödev
			4. Uygulama

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek				x	
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek		x			
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek				x	
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.			x		

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Serigrafi baskının tanımı ve diğer baskı tekniklerinden ayrılan yönleri	
2	Serigrafi malzemelerinin tanıtılması	
3	Serigrafi baskı elek hazırlama ve uygulama çalışmaları	
4	Kalıp pozlandırma cihazlarının incelenmesi ve pozlandırma uygulamasının yapılması	
5	Baskı altı malzemesine uygun mürekkep seçimi ve baskı uygulamaları	

6	Baskı rakleleri ve baskı altı malzemelerine göre rakle seçimi	
7	Ara sınav	
8	Serigrafi baskı elek hazırlama ve uygulama çalışmaları	
9	Tek renkli baskı uygulamaları	
10	Kalıp pozlandırma uygulaması	
11	Çok renkli baskı uygulamaları	
12	Çok renkli baskı uygulamaları	
13	Baskı sonrası, baskı altı malzemelerine uygulanan işlemler	
14	Çok renkli baskı uygulamaları	

KAYNAKLAR

Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI

Dokümanlar	
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri		
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	16	16
Final Sınavı	1	16	16
Toplam İş Yüğü			116
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			4,64
Dersin AKTS Kredisi			5

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Özgün Baskı Resim I (Gravür)	PLAS 351	5	2+2	3	6

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof. Fevzi Karakoç
Dersi Verenler	Prof. Fevzi Karakoç
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Özgün baskı dersi yapısı gereği öğrencilerin aktif katılımı ile atölyede uygulanmaktadır. Teknik ve uygulama çalışmalarının yanı sıra Özgün Baskı Resmin tarihsel sürecini içeren örneklerle de öğrencilerin bu konudaki bilgileri arttırılmaktadır.
Dersin İçeriği	Öğrenciye uygulama atölyelerinde artistik gravür uygulama teknikleri öğretilerek her türlü araştırma ve projeli uygulama yaptırılır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Özgün sanat eserleri üretme ve disiplinlerarası çalışabilme becerisi	2,3,11	1,2,3	1,2,4
Sanat eserlerini araştırma, inceleme ve değerlendirme becerisi	7,10	1,4,5	1,2,4
Grafik tasarıma ve basım tekniklerine dair temel malzeme bilgisi	1,2,5	1,2	1,2,4
Sanatsal alanda kendini ifade etme becerisi	3,11	1,2	1,2,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	4,5	1,2,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

Yöntemleri:

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek				x	
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Özgün Baskı Resim tarihi ile ilgili konuşma.	
2	Plakaların hazırlanması ve laklama	
3	Çizilen eskizlerin plakaya aktarılması ve laklama.	
4	Baskı provalarının yapılması ve plakalara aktarılması	
5	Asıl baskıların yapılması ve numaralandırılması.	
6	Çizgisel çalışmaların üzerine ilave olarak aquatinta yapılması için yeni plakaların hazırlanması.	
7	Yeni eskizlerin oluşturulması ve plakalara aktarılması.	
8	Yapılan eskizlerin asitle oyulup gerekli yerlere aquatint uygulaması.	
9	Prova baskıların yapılması	

10	ARA SINAV	
11	Prova ve düzeltmeleri yapılan kalıpların asıl baskılarının profesyonel yöntemlerle yapılması.	
12	Aquatint ve şeker tekniğini beraber kullanabileceğimiz yeni eskizler yapılması, eskizlerin plakalara aktarılması ve plakaların yeniden işlenmesi.	
13	Prova baskıların yapılması ve plakaların yeniden işlenmesi	
14	Baskıların profesyonel yöntemlerle yapılması, yeniden işlenip numaralandırılması.	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	Derste kullanılan materyaller, atölyede mevcut olan malzemelerin dışında; Gravür için, değişik ebat ve kalınlıklarda çinkolar, kazıma yapmak için metal uçlar, linolyum ve ahşap levhalar, kazıma uçları.
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri
AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	

Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	20	20
Final Sınavı	1	20	20
Toplam İş Yüğü			138
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,52
Dersin AKTS Kredisi			6

DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U+L Saat	Kredi	AKTS
Özgün Baskı Resim II (Gravür)	PLAS 352	6	2+2	3	6

Ön Koşul Dersleri	-
-------------------	---

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Koordinatörü	Prof. Fevzi Karakoç
Dersi Verenler	Prof. Fevzi Karakoç
Dersin Yardımcıları	-
Dersin Amacı	Özgün baskı dersi yapısı gereği öğrencilerin aktif katılımı ile atölyede uygulanmaktadır. Teknik ve uygulama çalışmalarının yanı sıra Özgün Baskı Resmin tarihsel sürecini içeren örneklerle de öğrencilerin bu konudaki bilgileri arttırılmaktadır.
Dersin İçeriği	Öğrenciye uygulama atölyelerinde artistik gravür uygulama teknikleri öğretilerek her türlü araştırma ve projeli uygulama yaptırılır.

Dersin Öğrenme Çıktıları	Program Öğrenme Çıktıları	Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Özgün sanat eserleri üretme ve disiplinlerarası çalışabilme becerisi	2,3,11	1,2,3	1,2,4
Sanat eserlerini araştırma, inceleme ve değerlendirme becerisi	7,10	1,4,5	1,2,4
Grafik tasarıma ve basım tekniklerine dair temel malzeme bilgisi	1,2,5	1,2	1,2,4
Sanatsal alanda kendini ifade etme becerisi	3,11	1,2	1,2,4
Çalışmalarını etkili biçimde sunabilme becerisi	8,10	4,5	1,2,4

Öğretim Yöntemleri:	1. Anlatım Yöntemi 4. Tartışma Yöntemi	2. Örnek Olay Yöntemi 5. Gösteri Yöntemi	3. Problem Çözme Yöntemi 6. Grup çalışması
Ölçme ve Değerlendirme	1. Sınav	2.Sunum	3. Ödev 4. Uygulama

Yöntemleri:

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI						
No	Program Öğrenme Çıktıları	Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Sanat ve tasarım alanlarında teorik alt yapıya sahip olmak					x
2	Temel tasarım ilkelerini uygulayabilmek					x
3	Yaratıcı ve özgün düşünme yeteneğine sahip olmak					x
4	Grafik Tasarım problemlerini belirleyebilmek ve çözebilmek			x		
5	Tasarım süreçlerinde güncel teknolojik araçları ileri seviyede kullanma becerisi				x	
6	Fikir, Sanat ve Tasarım eserleri hakkında mesleki ve etik sorumluluğa sahip olmak					x
7	Sanat ve Tasarım alanındaki gelişmeleri izleme ve yaşam boyu öğrenme yeteneği				x	
8	Fikir ve tasarımlarını etkili biçimde sunabilmek					x
9	Ekip çalışması yapabilmek				x	
10	Alana yönelik araştırma, analiz ve yorumlama yapabilmek					x
11	Disiplinler arası düşünebilme ve bağlantı kurabilme becerisi.					x
12	Sosyal ve kültürel değerlerin bilincinde olmak ve gözetmek.				x	

DERS AKIŞI		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	İlk hafta öğrenciler özgün baskı resmin anlamı, tarihsel gelişimi ve değişik teknikler hakkında bilgilendirilir	
2	Belirlenecek baskı tekniğinin açıklanması ve tekniğin imkanları ve gerekli malzemelerin belirlenmesi	
3	Temin edilen malzemenin baskı için hazırlanması ve eskiz çalışmaları yaparak uygun olanın seçilmesi	
4	Öğrencinin seçmiş olduğu tekniğe uygun seçilen eskizlerin plakalara uygulanması.	
5	Uygulama çalışmalarına devam edilmesi	
6	Çalışmalar hakkında eleştirilerin yapılması	
7	Vize işlerinin bitirilip teslim hazırlanması	
8	Final için öğrenci istediği tekniği seçer ve malzemelerini temin eder	

9	Seçilen eskizini vizede öğrendiklerini de göz önüne alarak malzemeye uygulama	
10	Bir taraftan uygulamalı çalışma yapılırken özgün baskının günümüzdeki yeri konusunda bilgilendirilme	
11	Uygulama çalışmalarına devam edilir	
12	Devam eden çalışmalar üzerinde görüşler bildirilir	
13	İşlerin finale yetişmesi için son baskıların yapılması	
14	Çalışmaların gözden geçirilmesi ve son düzeltmelerin yapılması. Çalışmaların profesyonel kurallara uygun olarak final için teslim edilmesi	

KAYNAKLAR	
Ders Notu	
Diğer Kaynaklar	Çağdaş sanatla ilgili yayınlar, sergiler ve müzeler. Uluslararası sanatçıların eserlerini içeren web siteleri

MATERYAL PAYLAŞIMI	
Dokümanlar	Derste kullanılan materyaller, atölyede mevcut olan malzemelerin dışında; Gravür için, değişik ebat ve kalınlıklarda çinkolar, kazıma yapmak için metal uçlar, linolyum ve ahşap levhalar, kazıma uçları.
Ödevler	
Sınavlar	1 Vize, 1 Final

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYI	KATKI YÜZDESİ
Ödev		
Ara Sınav	1	%40
Seminer ve Sunum		
Proje		
Toplam		
Finalin Başarıya Oranı	1	%60
Yıl içinin Başarıya Oranı		%40
Toplam		%100

DERS KATEGORİSİ	Uzmanlık / Alan Dersleri
------------------------	--------------------------

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders Süresi (14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
Ödev			
Seminer ve Sunum			
Proje			
Ara Sınav	1	20	20
Final Sınavı	1	20	20
Toplam İş Yüğü			138
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			5,52
Dersin AKTS Kredisi			6