

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI DERS İÇERİKLERİ (2018-2019)

GIT 501 GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROJE I (0+0+6) 3 AKTS 12
(Visual Communication Design Project I)

Tasarım alanlarında sorun tanımlama, yaklaşım belirleme ve analiz etme. Değişik kavramlardan yola çıkarak tasarım projeleri üzerinde geliştirme, “renk, illüstrasyon, kompozisyon ve tipografik öğeleri” bir kompozisyon dahilinde kullanarak, bilgisayar destekli, ya da baskı yöntemleri ile proje uygulaması.

GIT 502 GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROJE II (0+0+6) 3 AKTS 12
(Visual Communication Design Project II)

Karmaşık görsel bir sorunun saptama, araştırma sonunda belirli bir kavram seçme, saptanan soruna yaratıcı ve anlamlı bir çözüm üretme. Bir tasarım işinin hayata geçirilmesinde gereken tüm süreçler.

GIT 503 BİLİMSEL ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ (3+0+0) 3 AKTS 7
(Scientific Research Methods)

Akademik araştırmalarda bilimsel yöntem, araştırmaya giriş. Araştırma probleminin tanımlanması, araştırma tasarımı, anket tasarımı, örnekleme yöntemleri, veri toplama yöntemleri. Doğru referans vermek. Yurtiçi ve yurtdışı kütüphanelere ilişkin araştırma örnekleri.

GIT 580 DÖNEM PROJESİ (NC) NC AKTS 20
(Term Project)

Grafik Tasarım alanında belirlenen bir proje üzerinde danışman öğretim elemanı gözetiminde, öğrenim süresince edinilen bilgi ve becerilerin uygulanması.

GIT 511 BİLGİLENDİRME TASARIMI (3+0+0) 3 AKTS 7
(Information Design)

Bilgilendirme tasarımının uygulama alanları ve ortamlarının öğrenilmesi. Alanın disiplinlerarası yapısına göre değişkenlik gösteren esnek tasarım ilkelerinin kavranması. Araştırma konuları ile çağımızdaki hızlı/karmaşık bilgi akışını düzenleyebilecek nitelikli bilgilendirme tasarımı çözümleri için alt yapı oluşturma. Karmaşık ve dağınık verileri sistemli, anlaşılır ve estetik niteliği yüksek bir görsel dil ile sunma.

GIT 512 İNTERAKTİF MEDYA (3+0+0) 3 AKTS 7
(Interactive Media)

İnsan ve bilgisayar etkileşimi. Yeni medyanın sosyal etkileri. Web, interaktif CD ile flash ve üç boyutlu animasyon tasarımına yönelik temel uygulamalar. Metin, görüntü, hareketli görüntü, ses ve canlandırmaların çeşitli iletişim ortamlarında kullanılması.

GIT 513 DENEYİM TASARIMI (3+0+0) 3 AKTS 7
(Experience Design)

Deneyim tasarımı, tasarımın her alanını ilgilendiren yeni bir yaklaşımdır. Tasarlanan şey ne olursa olsun (ürün, grafik, hizmet, etkinlik, mekan vs.), onunla birlikte deneyim de yaratılmış olur ve tasarlanan her şey, alıcı üzerinde bütüncül bir etki yaratır. Tasarım boyutlarının öğrenilmesi ve örneklendirilmesi, varolan deneyim tasarımlarının analiz edilebilmesi, bir deneyim tasarımı fikri geliştirilmesi, bu deneyimin etkilerinin tanımlanabilmesi ve değerlendirilebilmesi.

GIT 514 TASARIM YÖNETİMİ (3+0+0) 3 AKTS 7

(Design Management)

Yaratıcılığın ve tasarımın önem kazandığı alanlarda yönetim, pazarlama ve markalaşma uygulamaları. Tasarım ve yaratıcılığın ön planda olduğu sektörlerin temel özellikleri, yaratıcılık ve tasarım süreçleri, strateji ve yönetim konuları.

GIT 515 GÖRSEL ÇÖZÜMLEME YÖNTEMLERİ (3+0+0) 3 AKTS 7

(Visual Analysis Techniques)

Görsel okuma ve estetiğe ilişkin temel kuramlar. Mimarlık, plastik sanatlar, endüstri tasarımı, grafik tasarım gibi görsel disiplinlerde göstergebilimin uygulanması ve farklı çözümleme örnekleri.

GIT 516 TASARIM TARİH VE KURAMLARI (3+0+0) 3 AKTS 7

(History and Theory of Design)

Dünyada ve Türkiye’de Tasarım Tarihinin gelişim aşamaları, tasarım kavramı, tasarımın tarihi çağlar boyunca geçirdiği evreler. Tasarım sürecinin yapısı ve doğası, tasarım etkinlikleriyle ilgili ilke, kural ve kuramlar.

GIT 517 TASARIMDA GİRİŞİMCİLİK (3+0+0) 3 AKTS 7

(Entrepreneurship in Design)

Girişimcilik ile ilgili kavramlar. Tasarım alanında girişimcilikte yaratıcılık ve yenilikçilik; buluş, marka ve tasarımların korunması. Girişimcilikte iş fikirleri, iş planı hazırlama, iş planı içinde yönetim, pazarlama, finans ve üretim planları. Girişimcilik öyküleri ve örnek olay incelemeleri.

GIT 518 DİJİTAL İLLÜSTRASYON (3+0+0) 3 AKTS 7

(Digital Illustration)

İllüstrasyon tarihi ve kuramı, dijital illüstrasyonun önemi. Dijital illüstrasyon teknikleri. Günümüz medyası için kitle iletişiminde kullanılmak üzere dijital illüstrasyonların üretimi.

GIT 519 DİJİTAL OYUN TASARIMI (3+0+0) 3 AKTS 7

(Digital Game Design)

Oyun tasarımının tarihi, temel kavramları, ortak çalışma mantığı, oyunlarda grafik gerçekçilik ve pedagojik yönleri. Dijital oyunlarının türleri ve etkileri. Dijital oyun tasarım süreci.

GIT 520 KİNETİK TİPOGRAFI (3+0+0) 3 AKTS 7

(Kinetic Typography)

Bu derste yazı karakterleriyle görsel ifadenin yolları, karakterlerin plastik formlar olarak kullanımı. Değişen teknolojiye paralel olarak, her zaman geçerli olan temel tipografik tasarım kavramları yardımıyla hareketli grafik tasarım alanında uygulamalı çalışmalar.

GIT 521 ANİMASYON TEKNİKLERİ (3+0+0) 3 AKTS 7

(Animation Techniques)

Canlandırma konusunda teorik bilgiler. Canlandırma dili ve mantığı. Görsel dil ve sinema dilinin temel öğeleri. Canlandırma film teknikleri. Yüzeysel ve stop motion uygulamaları ile canlandırma film yapım aşamaları.

GIT 522 CANLANDIRMA SİNEMASI (3+0+0) 3 AKTS 7

(Animation Cinema)

Canlandırma film yapım aşamaları doğrultusunda, yüzeysel-stop motion tekniklerin uygulamalarla irdelenerek sanatsal düşünce boyutunda öykülü canlandırma film projesi gerçekleştirme.

GIT 523 3D MODELLEME VE ANİMASYON (3+0+0) 3 AKTS 7

(Modeling and Animation)

Üç boyutlu modelleme ve animasyon teknikleri ve yöntemleri. Doku, ışık, kamera ve hareket. Hikaye yapısını oluşturmak, karakter animasyonu, ses/müzik uygulamaları ve tamamını bir araya getirme işlemleri.

GIT 524 SİNEMA-TV GRAFİĞİ (3+0+0) 3 AKTS 7

(Cinema-TV Graphics)

Grafik tasarımda zaman, mekan ve hareketi içeren alanların incelenmesi ve uygulama çalışmalarının yapılması. Görsel ve yazının hareket kazanması ve belirli bir zaman içerisinde sunulması aşamalarına ait uygulamalar içerik yönetimi de dahil edilerek oluşturulması.

GIT 525 TASARIMDA KAVRAM GELİŞTİRME (3+0+0) 3 AKTS 7

(Concept Development in Design)

Farklı disiplin perspektiflerini birleştirerek yenilikçi ve bütünsel kavramsal çerçeveler oluşturma. Bu doğrultuda uygulamalı bireysel ve grup projeleri geliştirme. Yaratıcı düşünme yöntemlerini kullanarak problem tanımlama, fikir bulma, kavram geliştirme ve özgün görsel çözümler üretme. yaratıcı ve eleştirel perspektifi geliştirmeye yönelik kavramsal çalışmalar gerçekleştirme. Görsel iletişim tasarımında yeni görsel dil ve farklı ifade biçimleri araştırmaya yönelik deneysel projeler yapma.