

İŞIK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS İÇERİKLERİ (2020 - 2021)

ZORUNLU DERSLER

1. YIL

GİTA 1101 Desen I (3+0+1) AKTS 4

(VICO 1101 Life Drawing I)

Kademeli olarak çeşitli boyutlarda objelerin yapısal özellikleri ve çizimleri. Değişik nesne çalışmaları. Göz-beyin-el ilişkilerinin güçlendirilmesi. Değişik alanlarda kullanılacak akademik desen bilgisinin ve yaratma yeteneğinin geliştirilmesine yönelik çalışmalar.

GİTA 1102 Desen II (3+0+1) AKTS 4

(VICO 1102 Life Drawing II)

Natürmort kurgusu içinde doğadan desen çalışmaları. İnsan vücuduna ilişkin çizimler: El, baş (portre), ayak etüdüleri, Modelden (çıplak model) desen çizimleri; artistik anatomiye paralel olarak iç ve dış form araştırmaları. Hareket pozisyonunda vücut çizimleri. Çizgi, biçim, açık-koyu ton değerleri ile model çizimleri gibi konuların farklı etüd ve değişik kompozisyon çalışmaları içinde uygulamalı olarak incelenmesi.

GİTA 1105 Bilgisayarda Temel Tasarım I (3+0+0) AKTS 5

(VICO 1105 Basic Design in Computer I)

Temel grafik tasarım öğeleri. Nokta, çizgi, düzlem, doku, form ilişkisi. Dijital ortamda temel grafik değerlerin oluşturulması. Temel tasarım değerlerini dijital ortamda oluşturma. İki boyutlu alan içinde görsel iletişim metotları. Vektör tabanlı çizim yapısı analizi.

GİTA 1106 Bilgisayarda Temel Tasarım II (3+0+0) AKTS 5

(VICO 1106 Basic Design in Computer II)

Dijital ortamda renk analizi. Ritim, denge, ton değerleri. Dijital ortamda form oluşturma. Piksel tabanlı dijital çizim yapısı. Dijital görüntü yapısı oluşturma yöntemleri. Temel tasarım değerlerini kullanarak dijital ortamda kompozisyon oluşturma. Dijital görüntü işleme. Dijital kolaj.

GİTA 1107 Görsel İletişim Tasarımına Giriş (3+0+0) AKTS 3

(VICO 1107 Introduction to Visual Communication Design)

Tasarım ile sanat arasındaki fark. Bir iletişim dili ve görsel iletişim formu olarak grafik tasarım. Temel grafik öğeleri. İki boyuta indirgeme. Grafik resimleme. Kavramların sembollere dönüşümü. Amblem ve logo uygulamaları. Görsel iletişim tasarımının alt kolları. Fotoğraf. İllustrasyon. Reklamcılık. Süreli Yayın ve Kitap Tasarımı. Hareketli Grafik Tasarım. Kullanıcı Arayüz Tasarımı. Ambalaj Tasarımı. Bilgilendirme Tasarımı. Mekan Tasarımı. Bu alanlara ilişkin uygulamalar. Birden fazla alanı içeren çalışmalar.

GİTA 1108 Temel Tipografi (3+0+0) AKTS 5

(VICO 1108 Basic Typography)

Alfabenin gelişimi. Yazı karakterleri ve çeşitleri. Doğru yazı karakteri seçimi. Espas kavramı, noktalama işaretleri ve metin düzenlemelerinde karşılaşılan sorunlar ve çözümleri. Yazının kullanım kuralları.

GİTA 1901 Temel Grafik Tasarım I (3+0+1) AKTS 6

(VICO 1901 Basic Graphic Design I)

Grafik kavramı. Temel grafik değerler. Nokta, çizgi, doku, form analizi. İki boyutlu alanda temel tasarım ilkeleri. Ritim, denge ilişkisi. Grafik değerlerin algı üzerindeki etkisi. Farklı çizim malzemelerini kullanarak temel grafik değerleri oluşturma yöntemleri. Form yapıları analizi. İki boyutlu alanda görsel anlam yaratma.

GİTA 1902 Temel Grafik Tasarım II (3+0+1) AKTS 6

(VICO 1902 Basic Graphic Design II)

İki boyutlu alanda temel kompozisyon oluşturma. İki boyutlu alanda farklı form yapıları oluşturma yöntemleri. Renk, ton, ritim, denge yapılarının temel tasarımda analiz edilmesi. Perspektif kavramı. Görsel algı kavramının görsel iletişim ile olan ilişkisi. Temel grafik değerlerin tasarım oluşturmada kullanım yöntemleri. Üç boyutlu temel geometrik formların oluşturulması.

SİNE 1111 Temel Fotografi (3+0+0) AKTS 5

(SİNE 1111 Basic Photography)

Fotografi olgusunun kuram, yöntem ve araçlarının tüm tasarlama ve uyarlama projeleri için temel oluşturacak kuramsal bilgi aktarımı. Fotografi olgusu ve kavramın tanımı. Tarihsel süreç: Camera Obscura. Fotoğraf makinası (analog / dijital) ve çalışma ilkeleri. Göz/makine ilişkisi. Uygulamalı çalışmalar.

TARH 1101 Türkiye Cumhuriyeti Tarihi I (2+0+0) AKTS 2

(TARH 1101 History of Turkish Republic I)

Kültürel, ideolojik ve tarih bağlamında Türkiye Cumhuriyeti ve Atatürk İnkılaplarının özellikleri.

TARH 1102 Türkiye Cumhuriyeti Tarihi II (2+0+0) AKTS 2

(TARH 1102 History of Turkish Republic II)

Modern Türkiye'nin entellektüel temellerinin incelenmesi. Cumhuriyet Dönemi'nde başlıca siyasi, ekonomik ve kültürel akımların analizi. Önemli bir güç olarak Türkiye'de ulus devlet ve milliyetçilik.

TURK 1201 Türkçe I (2+0+0) AKTS 2

(TURK 1201 Turkish I)

İletişimin tanımı; dilin tanımı, düşünce, kültür, toplum ve yazın ile ilişkisi, sözlü ve yazılı iletişim, örneklerle Türkçe'nin karakteristik özellikleri, anlatım türleri ve anlatım bozuklukları.

TURK 1202 Türkçe II (2+0+0) AKTS 2

(TURK 1202 Turkish II)

Dünya ve Türk Edebiyatı ustalarından seçilmiş metin örnekleri ile anlatımın özellikleri ve türleri, yazı ve iletişim türleri.

ENGL1201 Genel İngilizce I (3+1+0) 3 AKTS 4

(ENGL 1201 General English I)

Temel dilbilgisi yapıları ve cümle kalıpları. Somut türden kişisel detay ve ihtiyaçlara yönelik temel çeşitliliğe sahip basit ifadeler. Temel selamlama ve uğurlama ifadeleri. Günlük rutinler. İnsanların ve mekanların tanımlanması. Kişisel profiller. Sosyal ağlar. Resmi olmayan e-posta mesajlar.

ENGL 1202 Genel İngilizce II (3+1+0) 3 AKTS 4

(ENGL 1201 General English II)

Basit dilbilgisi yapıları ve cümle kalıpları. İnsanların, yaşam ve çalışma koşullarının, günlük rutinlerin, hoş giden ve gitmeyen konuların betimlenmesi ya da sunumu. Birincil öneme sahip konular (örn: kişisel ve ailevi bilgiler, alışveriş, yerel coğrafya, iş durumu) ile ilgili kalıplar ve ifadeler. Karşılaştırmalar. Resmi e-posta mesajları.

BİTE 1001 Bilgisayar Okuryazarlığı (1+0+0) AKTS 1

(BİTE 1001 Computer Literarcy)

Enformasyon teknolojilerinde temel kuramın ve terminolojinin tanıtımı. Microsoft Word gibi bir kelime işlemcisinde gereken dil değiştirme, karakter ekleme, stilleri kullanma, paragraf formatlama

gibi temel beceriler. Microsoft Excel gibi bir iş çizelgesinde temel beceriler. Bu çizelgelerde matematiksel formüllerin kullanımı ve hesaplamalar ile grafikler oluşturulması.

2. YIL

GİTA 2101 Tipografi I (3+0+1) AKTS 5

(VICO 2101 Typography I)

Alfabenin gelişimi. Yazı karakterleri ve çeşitleri. Doğru yazı karakteri seçimi. Espas kavramı, noktalama işaretleri ve metin düzenlemelerinde karşılaşılan sorunlar ve çözümleri. Yazının kullanım kuralları.

GİTA 2102 Tipografi II (3+0+1) AKTS 5

(VICO 2102 Typography II)

Font içindeki görsel ilişkiler. Mesaja uygun doğru yazı karakteri seçimi. Tipografide sıradizim. Bilgisayar ortamında kullanılmakta olan geleneksel ve yeni yazı karakterlerinin irdelenmesi. Mevcut karakterlerden yararlanarak belirli amaçlara uygun özgün yazı karakter araştırmaları.

GİTA 2103 Dijital Medya (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2103 Digital Media)

Dijital medyanın içeriği. Web ve mobil platformlar. Tasarımda tüm çoklu ortam bileşenlerinin (metin, görüntü, ses, animasyon, video) kullanımı. Tasarımın kullanıcı ile etkileşimi. Bilgi görselleştirme. Konsept oluşturma. İçeriğe uygun görsel ve tipografi seçimi. Senaryo oluşturma ve canlandırma.

GİTA 2106 Tasarım Tarihi (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2106 History of Design)

Tasarım kavramı. Grafik tasarım tarihi. Modern sanat ve grafik tasarım ilişkisi. 19. yüzyıl dinamiklerinin grafik tasarıma etkisi. Grafik tasarımda 20. yüzyılda yaşanan değişim. 21. yüzyılda grafik tasarımda yeni dinamikler. Görsel iletişim tasarımı ve grafik tasarım ilişkisi.

GİTA 2107 Stüdyo Fotoğrafçılığı (3+0+0) AKTS 5

(VICO2107 Studio Photography)

Stüdyo düzeni ve ekipmanlarının tanıtılması. Stüdyo ışıklarının kullanımı. Stüdyo fotoğrafı çekim teknikleri. Konsept oluşturulması. Mekan, yemek, tekstil, portre, moda fotoğrafçılığı gibi birçok alanı kapsayan profesyonel çekimlerin stüdyo ortamında gerçekleştirilebilmesi için gerekli temel ilkeler ve uygulamalar. Stüdyoda yaratıcı fotoğraf çekimleri.

GİTA 2108 İllüstrasyon ((3+0+0) AKTS 5

(VICO 2108 Illustration)

İllüstrasyonun tanımı ve tarihi. İllüstrasyon aracı olarak Photoshop. Kompozisyon oluşturma ve hikaye anlatımı. İllüstrasyon ve görsel hikaye anlatımında tonlama ve şekillerin kullanımı. Işık ve renklerin kullanımı. Farklı çizim stillerinin incelenmesi. Editoryal illüstrasyon ve çocuk kitaplarının tanınması. Konsept tasarım, karakter ve mekan tasarımının tanınması. Görsel geliştirme. Dijital boyama. Metaryel ve doku boyama.

GİTA 2901 Proje I (3+0+3) AKTS 6

(VICO 2901 Project I)

Görsel iletişimin temel elemanları. Grafik tasarım elemanı olarak logo, kurumsal kimlik gibi grafik tasarım ürünlerinin iletişim işlevleri ve tasarım süreçleri.

GİTA 2902 Proje II (3+0+3) AKTS 6

(VICO 2902 Project II)

Grafik tasarımın uygulama alanlarına aktarılmasında tasarlama ve görsel iletişim faktörlerinin tanıtılması, temel bilgilerin verilmesi. Var olan bir ürün ve hizmet reklamı için basın ilanı hazırlama. Serim ve temel tasarım ilkelerini kavramaya yönelik uygulamalar.

GİTA 2911 Sektör Stajı I (-) AKTS 1

(VICO 2911 Sectoral Internship I)

En az 20 iş günü süreyle tasarım sektöründeki (tasarım stüdyosu, reklam ajansı, basın-yayın kuruluşu vb.) bir işletmede (veya bir işletmenin tasarım biriminde) Görsel İletişim Tasarımı çalışmalarına katılmak, iş süreçlerinde yer almak, gözlemlemek ve bu faaliyetleri raporlamak.

GÖRS 3351 Modern Dönemde Sanat (3+0+0) AKTS 5

(GÖRS 3351 Art in Modern Era)

20. Yüzyıl Sanatını oluşturan etmenleri ve sanatın yüzyıl boyunca geçirdiği evreleri anlatıp, görsel örneklerle analiz ederek modern sanat hakkında bilgi birikimi sağlamak.

ENGL 2203 Genel İngilizce III (3+1+0) AKTS 4

(ENGL 2203 General English III)

Genel İngilizce yapı ve ifadeleri. Kişisel görüş, ilgi alanı ve günlük yaşam (örn: aile, hobiler, iş, seyahat ve güncel olaylar) konularında bilgi alışverişi. Yapılandırılmış mülakat ifadeleri. Kişisel bilgiler, günlük rutinler, istek, ihtiyaç ve bilgi ricaı. Sadeleştirilmiş mektup, broşür ve kısa gazete

makaleleri. Olaylar, geçmiş aktiviteler ve kişisel deneyimlerin betimlenmesi. Plan ve tahminler. Başkasına ait bir görüşü kendi cümleleriyle ifade etmek için gerekli temel ifadeler. Mekan ve yaşam tarzlarının betimlenmesi.

ENGL 2204 Genel İngilizce IV (3+1+0) AKTS 4

(ENGL 2204 General English IV)

Genel İngilizce yapı ve ifadeleri. Olay, duygu ve arzuların betimlenmesi. Gereklik, zorunluluk, yasak ve olasılık ifadeleri. Tavsiye verme. Gerçek ve hayali koşul ve durumlar. Daha soyut ve kültürel konularla ilgili (örn: film, kitap, müzik) kalıp ve ifadeler. Sık karıştırılan fiiller. Kişisel deneyim ve yakın geçmişte geçen olaylarla ilgili kalıp ve ifadeler. Eylem ve nesnelere vurgulayan yapılar. Hareket bildiren ifadeler. Deyimler.

3. YIL

GİTA 3101 Hareketli Grafik Tasarım I (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3101 Motion Graphic Design I)

Hareketli grafik tasarımın temelleri. Dinamik mecralarda zaman ve ses faktörü. Hareketli grafik tasarım kategorileri ve türleri. Görsel ritim. Kinetik tipografi. Video ve ses kullanma. Karakter animasyonu. Kamera kullanımı. Videoda ışık ve renk düzenleme. Hareketli kimlik, ses ve diğer tekniklerle dinamik kompozisyonlar yaratma.

GİTA 3102 Hareketli Grafik Tasarım II (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3102 Motion Graphic Design II)

İleri düzey hareketli grafik tasarım teknikleri. Görsel efekt yaratma. Marka, ürün ve hizmetler için içerik oluşturma. Dinamik mecraların avantajlarını kullanarak mesajı etkileyici biçimde hedefe ulaştırmaya yönelik hareketli grafik tasarım uygulamaları.

GİTA 3103 Kullanıcı Arayüz Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3103 User Interface Design)

Kullanıcı arayüz tasarımı kavramı. Bilgisayar, cep telefonu gibi farklı cihaz ve uygulamalara ilişkin yaratıcı, yenilikçi, sanatsal arayüz tasarımları. Arayüz tasarımının bileşenleri. Etkileşim, kullanılabilirlik, okunurluk, erişilebilirlik.

GİTA 3104 3D Modelleme ve Animasyon (3+0+0) AKTS 4

(VICO 3104 3D Modelling and Animation)

Üç boyutlu illüstrasyon ve animasyonun tanımı. Üç boyutlu modelleme ve animasyon programında iş akışı. Üç boyutlu obje modelleme. Sahne ışıklandırma. Materyal yapımı. Mekanik modelleme

araçlarının kullanımı. Kamera kullanımı. Organik modelleme araçları. Üç boyutlu animasyon. Dinamik simülasyonlar. Render işlemleri ve uygulamalar. Sinema, TV, mobil gibi dinamik mecralar için yaratıcı içerik üretimi.

GİTA 3901 Proje III (3+0+3) AKTS 7

(VICO 3901 Project III)

Ticari, sosyal ve kültürel reklam kampanyaları. Basılı ve dijital medya için basılı/hareketli/etkileşimli uygulamaların hepsini içeren bir reklam kampanyası. Kapsamalı bir projede tasarım süreçlerini planlama, problem tanımlama, fikir geliştirme, kavram oluşturma farklı çözüm yolları üretme.

GİTA 3902 Proje IV (3+0+3) AKTS 7

(VICO 3902 Project IV)

Sektöre yeni giren bir firma/şirket/ajans için marka yaratma. Marka kimliği, pazar araştırması, hedef kitle, konumlandırma, pazarlama yaklaşımı, iletişim stratejisi. Görsel kimlik tasarımı ve görsel tanıtım tasarımları. Projenin uygulama aşamasına kadar olan süreç ve nihai tasarım ürününde yaratacağı etki. İnternet, etkileşimli medya, dış mekan, televizyon ve basılı mecralar için projeler.

INTO 1002 Etik (1+0+0) AKTS 1

(INTO 1002 Ethics)

Etikte' teki (Ahlak Felsefesi) temel kuramlar. Bu kuramların mühendislik, tıp, farmakoloji, genetik, teknolojik, inovasyon, yapay zeka ve robotoloji, işletme, pazarlama, uluslararası ilişkiler, kamu hizmeti, medya ve hukuk gibi mesleklerdeki ve alanlardaki pratik sonuçları. Erdemin ve değerlerin anlamı ve önemi. Belli mesleklerdeki ahlak ilkeleri ve onların Etik'teki temelleri.

4. YIL

GİTA 4101 Proje Geliştirme ve Uygulama (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4101 Project Development and Practice)

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde 4 yıl boyunca edinilen bilgi ve becerileri yansıtacak proje önerileri. Hem görsel hem de fikir anlamında yaratıcı Bitirme Projesi için ön araştırmalar. Proje önerilerinin amaç, kapsam ve sınırlılıklarını belirleyen süreçler. Projeler için en uygun bütçe ve kaynaklar. Proje takvimi. Tasarım uygulaması ile ilgili görüşme yapılacak kurum/kuruluşlarla iletişim. Bitirme Projesi Yönergesi.

GİTA 4102 Portfolyo Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4102 Portfolio Design)

Kişisel SWOT analizi. Kişisel logo tasarımı. Özgeçmiş tasarımı. Kişisel kartvizit tasarımı. Statik, hareketli ve interaktif portfolyo örnekleri. Portfolyoda yer alacak çalışmaların seçimi. Portfolyoda öne çıkarılacak

projelerin kararı. Bu projelerin dijital ortam versiyonları. Portfolyo kimliğinin saptanması. Sayfa tasarım düzeni. Özgün portfolyo tasarımları. Eskiz çalışmaları. Fiziksel portfolyonun üretimi. Dijital portfolyo tasarımı. Kişisel websitesi çalışmaları.

GİTA 4103 Tasarım ve Girişimcilik (3+0+0) AKTS 4

(VICO 4103 Design and Entrepreneurship)

Girişimcilik süreçleri. İş planı hazırlama. Proje yönetiminin temelleri. Standartların, kalite direktiflerinin, sosyal ve çevresel faktörlerin dahil edilmesi. SWOT analizi. Fırsatları saptama ve değerlendirilme; fikir geliştirme. Girişimciliğin yeni üretim ve dijital platformlar ile bağlantısı. Yenileşim ve tasarım içeren iş fikirleri üretme. Yeni bir teknoloji temelli fikrin ticari uygulanabilirliğini değerlendirme. Pazarlama planı. Risk ve belirsizliğin değerlendirilmesi. Piyasaya yeni bilgi veya teknoloji getirme süreçleri. Çok disiplinli bir proje ekibinde tasarımcının rolü. Alan uzmanlarından seminerler. Startup şirketi kurma. Örnek start-up fikirleri. Start-up'lar için finans kaynakları. Etik ve hukuki temeller. Fikri mülkiyet hakkı. Proje fikrini sunma ve savunma.

GİTA 4115 İnteraktif Medya Tasarımı (3+0+0) AKTS 4

(VICO 4115 Interactive Media Design)

Yeni teknolojiler ve interaktif medya platformlarında iletişim tasarımı. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, karma gerçeklik teknolojileri. Dokunmatik ekranlar, konum servisleri, hareket sensörleri ve interaktif projeksiyon sistemleri gibi teknolojilerle yapılan uygulamalarda iletişim tasarımı. Taşınabilir, mekânsal, giyilebilir ve interaktif yüzey uygulamaları gibi medya platformları. Kullanıcıyla bağ kuran, kavram odaklı, deneysel ve yenilikçi interaktif medya uygulamaları.

GİTA 4901 Proje V (3+0+3) AKTS 7

(VICO 4901 Project V)

TV, sinema ve dijital mecralarda yayınlanacak sesli ve hareketli kampanya filmlerinin stratejik planlaması, tasarımı ve üretimi. Marka kimliğinin dinamik mecralara doğru uygulanması bağlamında kampanyanın etkilerinin değerlendirilmesi.

GİTA 4990 Bitirme Projesi (3+0+3) AKTS 9

(VICO 4990 Graduation Project)

Özgün bir görsel iletişim tasarımı projesi geliştirme. Proje süreci planlaması. Projenin amaç, kapsam ve sınırlılıklarının tanımı. Hedef kitle analizi. Proje bütçesi oluşturma. Proje fikrine uygun işlevsel ve yaratıcı tasarımlar. Sunum teknikleri.

AE / ALAN İÇİ SEÇMELİ DERSLER

GİTA 2201 Reklam Fotoğrafçılığı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2201 Advertisement Photography)

Reklam fotoğrafçılığı temel bilgiler. Sanatsal fotoğraf ve ticari fotoğraf kavramları. Reklam fotoğrafında kurgulama. Stüdyo ve dış mekan çekimlerinden örneklerin incelenmesi. Reklam fotoğrafında stüdyo kullanımı. Stüdyo ekipmanlarının tanıtılması. Stüdyo ışıklarıyla çalışma ve farklı ışık kaynaklarının bir arada kullanımı. Stüdyo ve dış mekan reklam fotoğrafı tasarım ve uygulamaları.

GİTA 2202 Yayın Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2202 Publication Design)

Geleneksel baskı teknikleri. Yayın tasarım formatlarının geçmişi. Grafik tasarım tarihindeki önemli yayın tasarımları. Dünyaki önemli güncel süreli yayımlar. İnternet ortamında süreli yayımlar. Yayın tasarımında grafik tasarım ilkeleri. Yayın tasarımında tipografi kullanımı. Dergi, kitap, katalog ve gazete gibi yayımlar için tasarımlar. Yayın içeriği bağlamında tasarım çözümleri üretme. Yayın tasarımında kavram geliştirme. Yayın tasarımında süreklilik ilkesi. Yayın tasarımında sürdürülebilirlik. Özgün ve deneysel sayfa düzeni tasarımları.

GİTA 2203 Göstergebilim (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2203 Semiotics)

Göstergebilim kavramı. Göstergebilim tarihi. Göstergebilim ve imge ilişkisi. Anlam çözümlenmesi yöntemleri. Kuramsal yaklaşımlar. Farklı disiplinlerde göstergelerin analizi. Görsel iletişim tasarımı ve göstergebilim ilişkisi. Görsel alanda görüntü çözümlenmesi. İmgelerin görsel iletişim tasarımında kullanımı. İmge analiz yöntemleri.

GİTA 3201 Ambalaj Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3201 Packaging Design)

Ambalajın tanımı. Ambalajın tarihsel süreci. Zaman içerisinde günümüze kadar gösterdiği değişim. Ambalajın görevleri. Ambalaj çeşitleri. Ambalajların marka değeri. Ürün kimliği analizi. Marka yönetimi ve stratejileri. Hedef kitlesi analizleri. Ambalaj malzemeleri. Üretim teknikleri. İşlevsel, yaratıcı, ergonomik ambalaj tasarımları. Bu tasarımların 3 boyutlu uygulama çalışmaları. Ambalajda bulunması gereken zorunlu ibareler. Ambalaj üzeri etiket ve görsel tasarımlar. Ambalaj tasarımında başarı ölçütleri.

GİTA 3202 Deneysel Tipografi (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3202 Experimental Typography)

Tipografik temelli her türdeki tasarım konusunu kapsayan, gerektiğinde kurallı tipografinin çerçevesi dışına çıkarak daha yaratıcı düşünmeyi hedefleyen gerçek veya sanal konular üzerinde uygulamalar.

GİTA 3203 Dijital İllüstrasyon (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3203 Digital Illustration)

İllüstrasyonun tanımı ve tarihi. Dijital illüstrasyonun önemi ve farklı kullanım alanları. İllüstrasyon aracı olarak Photoshop. Dijital illüstrasyon teknikleri. Farklı çizim stillerinin incelenmesi. Görsel mecra ile bir metin veya fikrin betimlemesi. Kompozisyon, renk ve ışık bilgileri. Görsel geliştirme. Dijital boyama. Görsel hikaye anlatımı için uygulamalı proje çalışmaları. Günümüz medyası için kitle iletişiminde kullanılmak üzere dijital illüstrasyonların üretimi.

GİTA 3204 Tasarımda Yaratıcılık (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3204 Creativity in Design)

Tasarım ve yaratıcılık. Yaratıcı düşünme yöntemleri. Tasarımda yaratıcılık yöntemleriyle, fikir bulma, problemi tanımlama ve kavram oluşturma. Zihin haritası yöntemiyle yeni örüntüleri keşfetme. Kavramsal düşünce yöntemleri. Tasarımda deneysellik. Kavramsal ve deneysel uygulamalı çalışmalar. Esnek düşünme, yeni görsel dil ve farklı ifade biçimlerini araştırma. Özgün fikirler geliştirmeye teşvik eden bireysel ve grup projeleri. Tasarımda yaratıcılık ve etik.

GİTA 3205 Baskıresim III (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3205 Printmaking III)

Özgün baskıresim taslaklarından hareketle serigrafi baskıresim uygulamaları. Baskıresimde yeni arayışlara yönelme. Deneysel baskıresim uygulamaları.

GİTA 3206 Mobil Uygulama ve Geliştirme (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3206 Mobile Application and Development)

Mobil cihazlar ve işletim sistemleri. Mobil uygulama platformları. Mobil uygulama geliştirme araçları. Android ve iOS işletim sistemleri için uygulama geliştirme. Mobil uygulamalar için kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi tasarımı (UX). Uygulamanın mobil markette yayınlama aşamaları. Mobil uygulama marketleri. Mobil uygulamada güvenlik.

GİTA 3207 Servis Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3207 Service Design)

Servis tasarımı kapsamı. Servis tasarımı elemanları. Servis tasarımında göz önünde bulundurulacak hususlar. Önceden belirlenmiş ya da yeni belirlenen bir ihtiyaç için ürün veya servisin başından sonuna kadar olan bütün sürecinin tasarımı. İnsan-odaklı yaklaşım. Yenilikçi tasarımlar için analizler. Kullanıcı ihtiyaçları araştırması. Problemi tanımlama aşaması. İçgörü edinerek fikir geliştirme süreci. Çözüm odaklı bir yaklaşımla süreç tasarımı.

GİTA 3208 Görsel Hikayelendirme (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3208 Visual Storytelling)

Hikayelendirme tarihi. Hikayelendirme çeşitleri. Görsel hikayelendirmenin temelleri, kavramları ve teknikleri. Görsel hikayelendirme kullanımının etkili yolları. Görsel hikayelendirme tekniği olarak analog ve dijital çizim becerilerinin birleşimi. Eskiz çalışmaları. Karma teknik illüstrasyonlar. Dijital çizim. Gerçek hayattaki ticari senaryoların akış şeması. Çizgi, şekil, mekan, ton, renk, hareket içeren görsel dil analizi.

GİTA 4201 Özgün Kitap Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4201 Unique Book Design)

Kitap tasarımının temel ilkeleri. Tipografik yaklaşım ve okunabilirlik ölçütleri. Sayfa düzeni ve sayfa örgüleri. Ciltleme yöntemleri. Kitap üretim teknolojisi.

GİTA 4202 Video ve Ses Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4202 Video and Sound Design)

Video ve ses tasarımı. Video ve ses kurgu teknikleri. Kayıt teknolojileri, video ve ses formatları. Dijital medyanın farklı alanları için içerik oluşturma. Videoları ses ve müzik ile bir senaryo doğrultusunda düzenleme. Video ve ses tasarımı ile hikaye anlatan ve iletişim kuran yaratıcı videoların üretilmesi.

GİTA 4203 Bilgilendirme Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4203 Information Design)

Bilgilendirme tasarımının önemi. Bilgilendirme tasarımının tarihçesi. Bilginin görselleştirilmesinde başvurulan yöntem ve teknikler. İnfografik çeşitleri. Veri grafikleri çalışması. İçerik, hedef kitle ve amaç çerçevesinde işlevsel uygulama çalışmaları. Verilerin sistemli, anlaşılır ve estetik niteliği yüksek bir görsel dil ile sunumu. Nitelikli bilgilendirme tasarımı çözümleri alt yapısı. Mekanın ihtiyaçlarına uygun, mekana kimlik katabilecek işaretleme ve yönlendirme sistemleri.

GİTA 4204 Konsept Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4204 Concept Design)

Konsept tasarımının tanımı ve alanları. Düşünsel bir fikrin, dijital mecrada görseller ile betimlenmesi. Filmler, animasyonlar veya oyunlar için kurgusal bir dünya yaratmanın aşamaları. Dünya yaratımı çerçevesinde işlenecek konular olan karakter tasarımı, mekan tasarımı, prop tasarımı ve sahne tasarımı. Fikir geliştirme. Perspektif algılama. Hikaye anlatma. İleri kompozisyon. Dijital boyama. Layout tanımı ve uygulama çalışmaları.

GİTA 4205 Çevresel Grafik Tasarım (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4205 Environmental Graphic Design)

Çevresel grafik tasarımın doğal ve yapılandırılmış çevrede yönlendirme, bilgilendirme, tanımlama, kimliklendirme ve deneyim tasarımı gibi işlevleri. Yönlendirme ve işaretleme sistemleri, haritalama, sergileme tasarımı, fuar, stand, etkinlik tasarımları, marka mekanları ve perakende tasarım gibi çevresel grafik tasarım uygulamaları üzerine çalışmalar. Çevresel grafik tasarımın pek çok farklı disiplinle olan ilişkisi. Yönlendirme sistemlerindeki uygulama standartlarına uygun projeler. Malzeme bilgisi. Proje konusuna göre insan ve mekan arasındaki bağı kuran deneyimler yaratma.

GİTA 4206 Baskıresim IV (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4206 Printmaking IV)

Özgün baskıresim tasarımlarından hareketle taşbaskı baskıresim uygulamaları. Baskıresimde yeni arayışlara yönelme. Deneysel baskıresim çalışmaları.

GİTA 4207 Karakter Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4207 Character Design)

Çeşitli görsel anlatı ortamları için karakter geliştirme hakkında temel kuramsal ve uygulamalı bilgiler. Sosyolojik, psikolojik, fiziksel olarak karakteri oluşturan katmanlar. Arketip kavramı. Hikaye ve karakter ilişkisi. Karakter tasarımında görsel hikayelendirmenin rolü. Özgün ve derinliği olan karakter örneklerini inceleme. Hikaye bağlamında okuyucu/izleyici/oyuncu için karakterin içsel ve görünmez niteliklerini görselleştirme. Karakter tasarımında temel anatomi ve yapı, kişilik ve yüz ifadeleri. Karakterin kişiliğini belirleyen temel form ve silüetler, renk, kostüm ve aksesuar. Karakter eskizleri, poz sayfaları, dönüşlü poz, modelleme, 3D maket gibi standart yapım aşamaları. Belirli bir anlatı ortamı için (çizgi roman, animasyon, oyun vb.) bir karakter seti tasarımı.

GİTA 4208 Oyun Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4208 Game Design)

Oyun tasarımının temelleri. Temel oyun tasarımı. Oyunların amacı ve eğitim, reklam, sosyal medya vb. gibi kullanım mecraları. Oyunların toplum üzerindeki kültürel ve ekonomik etkileri. Gamification, machinima, değişim oyunları vb. gibi yeni trendler. Spordan masa oyunlarına, bilgisayar ve video oyunlarına kadar tüm oyunların ortak elementleri. Dijital oyunlar için değerlendirme ve tartışma. Dijital oyun konsepti. Dijital olmayan / bilgisayar dışı oyunların yaratımı.

GİTA 4209 Sergileme Tasarımı (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4209 Exhibition Design)

Sergilemenin tarihçesi ve günümüze kadar değişimi. Sergileme türleri. Müzeler, galeriler, vitrin düzenlemeleri, fuarlar, iç ve dış mekan uygulamaları, gezici sergiler, enstelasyonlar. Marka ve marka

kimliđi analizi. Sergilemenin müşteri ve ziyaretçi deneyimine olan etkisi. Serginin ana teması ve yardımcı konseptleri. Sergi içeriđi. Sergi mekanı çeşitleri ve hareket akışı tasarımı. Sergileme teknikleri ve uygulamaları. Malzeme çeşitleri. Işık kullanımı. Etiket yazımı. Ergonomi ve erişilebilirlik hususları. Deneyim tasarımı. Etkileşim tasarımı. Yapay zeka, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik uygulamaları.

GİTA 4210 Karma Gerçeklik Teknolojileri (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4210 Mixed Reality Technologies)

Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri. Sanal gerçeklik teknolojilerinin tarihçesi. Artırılmış gerçeklik uygulamaları. 360 derece sanal gerçeklik uygulamaları.

GE / GENEL SEÇMELİ DERSLER

GİTA 2301 Programlama Temelleri (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2301 Programming Basics)

Programlamaya giriş. Sayısal grafiđin üretilmesi için gerekli olan teknik prensipler. Bilgisayarın görsel iletişim tasarımına olan etkileri. Görsel iletişim tasarımının bilgisayar ortamında teknik olarak gerçekleşme yolu. Program Yazılım Aşamaları. Veri Yapıları. Operatörler. Karar Yapıları. İnteraktif Karar Yapıları. Fonksiyon ve alt programlar. Diziler. Giriş-çıkış uygulamaları. Processing, Openframework, Vuo ve Nodebox gibi yaratıcı kodlamaya olanak tanıyan platformlar. Açık kaynaklı programlama dilleri. Bağımsız kod geliştirme.

GİTA 2302 Baskıresim I (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2302 Printmaking I)

Baskıresim teknikleri ve örneklerinin incelenmesi. Özgün baskıresim taslaklarından hareketle yüksek baskıresim uygulamaları.

GİTA 2303 Yaratıcı Yazarlık (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2303 Creative Writing)

Bir anlatım aracı olarak: Dil. Dilin yaratıcı kullanımı ve örneklerin incelenmesi. Kendini ifade etme biçimi olarak yazma teknikleri, anlatım biçimleri ve türleri. Tasarım ürünlerine yönelik reklam metni, slogan gibi konuların incelemesi ve geliştirmesi. Reklam metin yazarlığı. Basılı reklamlarda yaratıcı uygulamalar. Televizyon reklamlarında yaratıcı uygulamalar. Reklam filmi senaryo yazımı.

GİTA 2304 Sosyal Sorumluluk Uygulamaları (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2304 Social Responsibility Practices)

Sosyal sorumluluk kavramı. Sosyal sorumluluk uygulamalarının tanımlanması. Sosyal sorumluluk bilinci ve toplum ilişkisi. Sosyal sorumluluk gerçekleştirme yöntemleri. Kurumsal ve bireysel sosyal sorumluluk uygulamaları. Sosyal sorumluluk projesi oluşturma yöntemleri. Sosyal sorumluluk projelerinde görsel iletişim tasarımının kullanımı.

GİTA 2305 Tasarım ve Yenileşim (3+0+0) AKTS 5

(VICO 2305 Design and Innovation)

Yenileşim (inovasyon) modelleri. Yenileşim stratejileri. Yenileşim ve kalkınma. Ulusal, bölgesel ve sektörel yenileşim sistemleri. Fikri mülkiyet hakları. Yenilikçi tasarım anlayışı. Tasarım bilincini inovasyon anlayışıyla birleştirerek geliştirme konuları üzerine araştırma. İnsan ve çevre odaklı tasarım anlayışı. Problem ve ihtiyaçların yenilikçi ürün geliştirme potansiyeli olarak değerlendirilmesi. Bağımsız olarak yenilikçi fikirler geliştirme, fikrini sunma ve savunma. Yenilikçi bir tasarım projesi geliştirme. Yenilikçi proje desteği için mali kaynaklar araştırma.

GİTA 3301 Animasyon Teknikleri (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3301 Animation Techniques)

Animasyon ve tarihsel gelişimi. Canlandırmanın temel özellikleri. Canlandırma teknikleri (çizgi film – stop motion). Film öyküsü, senaryo. Storyboard. Karakter geliştirme. Set tasarımı. Üretim tekniği ve zamanlama bilgisi. Senaryonun tekniklere dönüşümü, çözümlenmeler. Proje kurgusu. Ses (müzik-efekt). Bir fikrin, canlandırma film yapım aşamaları doğrultusunda kısa film olarak işlenmesi ve uygulanması.

GİTA 3302 Baskıresim II (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3302 Printmaking II)

Özgün baskıresim taslaklarından hareketle gravür baskıresim uygulamaları. Baskıresimde yeni arayışlara yönelme.

GİTA 3303 Tasarım Hukuku (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3303 Design Law)

Tasarımcıların ve hukukçuların gözüyle tasarım tanımı. Fikri mülkiyet kavramı ve fikri mülkiyete ilişkin haklar. Fikir ve sanat eserleri hukuku. Patent hukuku. Marka hukuku. Tasarım hukuku. Koruma şartları. Hak sahipliği ve tescil. Tasarım hakkının hukuki işlemlere konu olması. Tasarım hakkına tecavüz ve hak sahibinin yetkileri. Hukuk ve ceza davalarından örnekler ve mahkeme kararları.

GİTA 3304 Reklam Çözömlerleri (3+0+0) AKTS 5

(VICO 3304 Advertising Analysis)

Marka tanımlı. Marka konumlandırma ve isimlendirme. İmaj Kampanyası. Satış Kampanyası. Promosyon ve marka. Kampanyalar için mecra dağılımı ve programlaması. Markaya uygun mecra seçimi. Kriz dönemlerinde marka konumlandırması. Sürdürülebilir marka yaratmak. Markalar arası iletişim. Markanın bağımlılık yaratması ve güncel çözümler. Reklam değerini ölçmek. Profesyonel tasarım dünyasında, işleyiş, uygulamalar ve sonuçlara ilişkin örnekler üzerinden reklam kampanya ve marka gelişim süreçlerine dair analizler.

GİTA 4301 Tasarım Odaklı Düşünme (3+0+0) AKTS 5

(VICO 4301 Design Thinking)

İnsanı odağa yerleştiren yaratıcı düşünme teknikleri. Tasarım odaklı düşünmenin kullanım alanları. Disiplinlerarası uygulamanın etkileri. Tasarım odaklı düşünmenin temelleri. Tasarım odaklı düşünme modülleri. Empati kurma aşaması. Gözlem yaparken dikkat edilcek unsurlar. Veri yorumlama. Problemi tanımlama aşaması. Fikir geliştirme aşaması. Geliştirilen fikrin uygulaması. Getirilen tasarım çözümlerinin etkilerinin analizi. Prototipleme aşaması. Test etme aşaması. Değerlendirme.