

**IŞIK ÜNİVERSİTESİ**  
**SANAT, TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ GÖRSEL İLETİŞİM**  
**TASARIMI BÖLÜMÜ LİSANS DERS İÇERİKLERİ (2021 – 2022)**

**ZORUNLU DERSLER**

**1. YIL**

**CORE 0103 Türkçe I (2+0+0) AKTS 2**

**(CORE 0103 Turkish I)**

Osmanlı döneminden başlayarak Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşuna kadar olan süreçte modernleşme hareketleri. Edebiyatımıza yansısı. Seçilmiş düşünce metinleri ve kurmaca metinler ile incelenmesi.

**CORE 0104 Türkçe II (2+0+0) AKTS 2**

**(CORE 0104 Turkish II)**

Osmanlı İmparatorluğu'nun son günleri ile ülkemizin işgal yıllarından başlayarak Milli Mücadele yılları, Bağımsızlık Savaşımızın kazanılması, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşundan günümüze kadar olan süreçte modernleşme hareketleri. Edebiyatımıza yansısı. Seçilmiş düşünce metinleri ve kurmaca metinler ile incelenmesi.

**CORE 0101 Türkiye Cumhuriyeti Tarihi I (2+0+0) AKTS 2**

**(CORE 0101 History of Turkish Republic I)**

**CORE 0102 Türkiye Cumhuriyeti Tarihi II (2+0+0) AKTS 2**

**(CORE 0102 History of Turkish Republic II)**

İki dönemden oluşan Modern Türkiye Tarihi dersi, bugünün Türkiye'sinin oluşumunda rol oynayan siyasal, ekonomik, toplumsal ve kültürel süreçlere ışık tutmayı amaçlamaktadır. Dersin ikinci döneminde, öncelikle Milli Mücadele, Osmanlı İmparatorluğu'ndan Türkiye Cumhuriyeti'ne geçiş süreci ve bu süreçte eşlik eden inkılaplar kapsamlı bir şekilde tartışılmaktadır. Daha sonra inkılapların yarattığı toplumsal, ekonomik ve siyasal sonuçlar, Cumhuriyet'in kurumsallaşması ve çok partili sistemin temel dinamikleri ele alınmaktadır. Bir yandan demokrasinin gelişimi diğer yandan da demokratikleşme sürecini sekteye uğratan ekonomik çalkantılar, siyasal istikrarsızlıklar ve askeri müdahaleler incelenmektedir. Cumhuriyet tarihinde ortaya çıkan göç ve kentleşme olguları, toplumsal hareketler ve kültürel değişim bu dönem tartışılan önemli konular arasında yer almaktadır.

**ENGL 1201 Akademik İngilizce I (3+1+0) AKTS 4****(ENGL 1201 Academic English I)**

Okuma, yazma, dinleme ve konuşma olmak üzere dört temel dil becerisini başlangıç düzeyinde kazandırma. Dili mekanik olarak öğrenme ve temel kelime dağarcığını geliştirme. Kuramsal dilbilgisi ile gramer kurallarını yazma ve konuşma alıştırmalarında basit cümleler ile uygulama.

**ENGL 1202 Akademik İngilizce II (3+1+0) AKTS 4****(ENGL 1202 Academic English II)**

Dört temel dil becerisini orta öncesi İngilizce seviyesinde kazandırma. Dil becerilerini farklı strateji eğitimleri ile geliştirme. Kelime ve yapıların anlam ve işlevlerini bir takım ipuçları kullanarak tahmin edebilme yetisini kazandırma.

**ORDE 0201 Doğa, Bilim, İnsan I (3+0+0) AKTS 5****(ORDE 0201 Nature, Science, Human I)**

Dersin amacı öğrencilere bilimsel düşüncenin ip uçlarını vermek, bu düşünce sisteminin gelişimini hazırlayan temel olguları belirlemek, onları fizik, kimya, biyoloji biliminin temel zihinsel ve yöntemsel uygulamalarıyla karşılaştırmaktır. Öğrencilerin bilimsel düşünce ve uygulamaların temel kuramsal ve yöntemsel yapılarını öğrenerek daha ileri düzeydeki bilimsel çalışmalara dönük bir formasyon kazanması dersin hedeflediği amaçlar arasındadır. Öğrencilerin problem çözme yetilerini geliştirmesi dersin bir diğer temel özelliğidir.

**ORDE 0202 Doğa, Bilim, İnsan II (3+0+0) AKTS 5****(ORDE 0202 Nature, Science, Human II)**

Bu derste öğrenciler bilim ve doğa konusunda bir önceki dersin ana hedeflerini ve ilkelerini gözeterek öğrencilerin bilim ve doğa konusunda daha ileri bir düşünce ve görüş geliştirmelerini öngörmektedir. Ders doğanın temel yasalarını öğrencilere aktararak öğrencilere gündelik yaşantımızı örüntüleyen bilim ve teknolojinin nasıl geliştiğini açıklama amacını gütmektedir. Bilimsel bilgiyle farklı alanlardaki yöntemsel yapı ve yaklaşımlar arasındaki farklar ve benzerliklerin vurgulanması ve gösterilmesi dersin hedefleri arasındadır.

### **ORDE 0301 Sayılar, Formüller, İnsan I (3+0+0) AKTS 5**

#### **(ORDE 0301 Numbers, Formulas, Human I)**

Bu dersin amacı öğrencilerin matematik tarihi hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamak, farklı sonsuzluk kavramlarını tanıtmak, basit şifreleme tekniklerini öğretmek, saymanın ve mantık kavramının temel öğelerini tartışmak, temel düzeyde beklenen değer ve şartlı olasılık hesaplama becerisi kazandırmak, giriş seviyesinde rastgele değişkenler ve rastgele yürüyüş kavramı hakkında temel bilgileri aktarmaktır. Bu ders kapsamında ele alınacak konu başlıkları şu şekilde listelenebilir: Matematik Tarihi: İlk Çağlar, Klasik Dönem ve Modern Dönem, Hilbert'in Sonsuzluk Otel, Kesirli sayıları sayma, Sonsuzluk kavramı, Farklı sonsuzluk türleri, Ardışık sayılarda toplama (Gauss toplamı), Görsel kanıtlar, Sigma notasyonu, Tümevarım, Fibonacci Dizisi, Altın oran ve altın sarmal, Sezar'ın Şifresi, Vigenère Şifresi, Erken şifreleme yöntemleri, Asal sayılar, Fermat'ın Küçük Teoremi, Mantık / Doğruluk tabloları, Mantıksal bağlaçlar, Saymanın temel ilkeleri, Sayma teknikleri, Giriş seviyesinde Olasılık ölçüsü ve üç temel aksiyom Giriş seviyesinde Rastgele değişken kavramı, ve özellikleri, (basit ayrık değişkenler için) beklenen değer hesaplaması ve sezgisel anlamı, Koşullu olasılık, Bayes teoremi, Rastgele yürüyüş. Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: matematiğin kısa bir tarihini bilir ve bilimin merkezinin tarihsel gelişimini anlar, sonsuzluk kavramını anlar ve farklı sonsuzluk kavramlarının bilir, matematiksel tümevarım kullanarak çıkarımlar yapabilir, görsel sanatlarda, mimaride, teknolojiye Altın Oran'ın kullanımını bilir, Altın Oran'ı kullanarak görsel kompozisyonlar yapabilir, basit Sezar ve Vinegere şifrelerini nasıl çözebileceğini ve asal sayıların kullanıldığı modern şifreleme tekniklerinin bilir, matematiksel niceleyicileri bilir, (şartlı) olasılığın basit formüllerini anlar, basit bir olayın (şartlı) olasılığını nasıl hesaplayabileceğini bilir, basit rastgele yürüyüş modelleri tasarlayabilir.

### **ORDE 0105 Oryantasyon (0+1+0) AKTS 1**

#### **(ORDE 0105 Orientation)**

Oryantasyon dersi öğrencilere üniversite hayatına uyum sürecinde ihtiyaç duyacakları akademik ve sosyal yetkinlikleri kazandırmayı hedeflemektedir. Dersi tamamlayan öğrencilerin iletişim, sosyal, profesyonel ve etik sorumluluklar gibi ilerleyen dönemlerde ve profesyonel hayatta faydalı olacak kazanımları edinmelerinin yanında, 21. Yüzyıl yetkinlikleri olarak tanımlanan yetkinlikler hakkında farkındalık kazanmaları amaçlanmaktadır. Ders, birinci sınıf bahar döneminde okutulması planlanan Kariyer Planlama dersi için giriş dersi niteliği de taşımaktadır.

### **ORDE 0501 Sanat, Toplum, İnsan (2+0+0) AKTS 3**

#### **(ORDE 0501 Numbers, Formulas, Human)**

Bu dersin amacı öğrencilerin matematik tarihi hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamak, farklı sonsuzluk kavramlarını tanıtmak, basit şifreleme tekniklerini öğretmek, saymanın ve mantık kavramının temel

öğelerini tartışmak, temel düzeyde beklenen değer ve şartlı olasılık hesaplama becerisi kazandırmak, giriş seviyesinde rastgele değişkenler ve rastgele yürüyüş kavramı hakkında temel bilgileri aktarmaktır. Bu ders kapsamında ele alınacak konu başlıkları şu şekilde listelenebilir: Matematik Tarihi: İlk Çağlar, Klasik Dönem ve Modern Dönem, Hilbert'in Sonsuzluk Oteli, Kesirli sayıları sayma, Sonsuzluk kavramı, Farklı sonsuzluk türleri, Ardışık sayılarda toplama (Gauss toplamı), Görsel kanıtlar, Sigma notasyonu, Tümevarım, Fibonacci Dizisi, Altın oran ve altın sarmal, Sezar'ın Şifresi, Vigenère Şifresi, Erken şifreleme yöntemleri, Asal sayılar, Fermat'ın Küçük Teoremi, Mantık / Doğruluk tabloları, Mantıksal bağlaçlar, Saymanın temel ilkeleri, Sayma teknikleri, Giriş seviyesinde Olasılık ölçüsü ve üç temel aksiyom Giriş seviyesinde Rastgele değişken kavramı, ve özellikleri, (basit ayrık değişkenler için) beklenen değer hesaplaması ve sezgisel anlamı, Koşullu olasılık, Bayes teoremi, Rastgele yürüyüş. Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: matematiğin kısa bir tarihini bilir ve bilimin merkezinin tarihsel gelişimini anlar, sonsuzluk kavramını anlar ve farklı sonsuzluk kavramlarının bilir, matematiksel tümevarım kullanarak çıkarımlar yapabilir, görsel sanatlarda, mimaride, teknolojiye Altın Oran'ın kullanımını bilir, Altın Oran'ı kullanarak görsel kompozisyonlar yapabilir, basit Sezar ve Vinegere şifrelerini nasıl çözebileceğini ve asal sayıların kullanıldığı modern şifreleme tekniklerinin bilir, matematiksel niceleyicileri bilir, (şartlı) olasılığın basit formüllerini anlar, basit bir olayın (şartlı) olasılığını nasıl hesaplayabileceğini bilir, basit rastgele yürüyüş modelleri tasarlayabilir.

### **ORDE 0108 Büyük Eserler (2+0+0) AKTS 3**

#### **(ORDE 0108 Major Works)**

Bu ders edebiyat, sinema, sanat, mimarlık, mühendislik, matematik, felsefe, siyaset, ekonomi ve benzerleri gibi alanlardaki önemli eserlerin akademik çalışmasında temel derstir. Ders, öğrencilerin dönem boyunca bu derste sunulan başlıca eserlerle tanışmalarına ve farklı alanlardaki bu önemli eserlerle kendi görüş, bakış açısı ve zevklerini geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Öğrencilerin dönem sonunda bu farklı alanlarda ve önemli çalışmaları hakkında bağımsız, analitik ve eleştirel düşünmeyi geliştirecek akademik araçlarla donatılması beklenmektedir.

### **GİTA 1109 Görsel İletişim Tasarımına Giriş (3+0+0) AKTS 4**

#### **(GİTA 1109 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.

## **ORDE 0106 Kariyer Planlama (0+1+0) AKTS 1**

### **(ORDE 0106 Career Planning)**

Kariyer Planlama dersinin amacı, öğrencilerin kariyerlerini, kendi zeka, kişilik, bilgi, beceri, yetenek ve yetkinliklerine uygun olarak belirleyebilmeleri için yol göstermektir. Ders kapsamında, bu kavramlar hakkında farkındalık yaratılacak, öğrencilerin üniversite hayatları boyunca kariyerleri hakkında destek alabilecekleri Kariyer Merkezi ve faaliyetleri tanıtılacak, Yetenek Kapısı kullanımı ve nasıl yararlanılacağı gösterilecek ve farklı sektörlerde çalışma hayatı ile tanışma fırsatı sunulacaktır. Kariyer Planlaması dersi T.C. Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Ofisi tarafından hazırlanan yönerge doğrultusunda hazırlanmıştır.

## **ORDE 0402 Etik, Hukuk, Toplum (2+0+0) AKTS 3**

### **(ORDE 0402 Ethics, Law and Society)**

Bu dersin amacı: Ahlaklı bir hayat nasıl tanımlanır? İyi ve erdemli birey kimdir? “İyi” ve “kötü”, “doğru” ve “yanlış” arasındaki çizgiyi kim belirler? İyi yurttaş kimdir? Bir yurttaş olarak, kadın/erkek olarak, toplum üyesi olarak hayatlarımızı nasıl yaşamamız gerekir? Modern birey kimdir? Teknoloji, ahlaki yargılarımızı nasıl etkiler? Etik, hukuk, ahlak ve kültürel alanları ilgilendiren bu tarz sorgulamaları günlük hayatımızda sıklıkla yapmaktayız. Bu ders, bu tür soruları tartışmak amacıyla birey ve yurttaş olmanın anlamlarına değinmekte; toplumsal hayatın düzenleyici bileşenlerini ahlak, hukuk, etik ve normlar ile ilişkilendirerek tartışmakta; birey ve iktidar arasındaki ilişkiyi devlet, toplumsal cinsiyet, aile, din ve gözetim gibi konular üzerinden ele almaktadır. Ayrıca, modernleşme kavramını merkeze alarak, değer yargılarının “evrensel” boyuttaki inşasını Doğu ve Batı kültürleri arasındaki iktidar ilişkileri bağlamında sorgulamaktadır.

## **ORDE 0401 Toplum, Bilim, İnsan (3+0+0) AKTS 4**

### **(ORDE 0401 Society, Science, Human)**

Toplum, Bilim ve İnsan dersinin başlıca amacı, öğrencileri insan ve toplum arasındaki ilişki hakkında kapsamlı, disiplinlerarası, analitik ve eleştirel bir anlayış geliştirmek üzere özendirmek ve yönlendirmektir. Öğrencilere bireyler ve sosyal dünyaları hakkındaki belli başlı bazı kavramları, yaklaşımları ve konuları tanıtmayı hedefleyen dersi tamamlayan öğrencilerin ,sosyal bilimlerin diğer disiplinler ile benzerliklerini ve farklılıklarını kavramaları, insanoğlunun bir canlı türü olarak evrimi ile ilgili eleştirel bir anlayış geliştirmeleri, insanların sosyal çevreleri ile ilişkilerinin farklı yönleri hakkında bilgi edinmeleri, insanların çeşitli gruplar, kurumlar ve sosyal yapılar ile bu ilişkileri neden ve nasıl geliştirdiğini açıklayabilmeleri hedeflenmektedir.

## **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.

## **GİTA 1110 Desen (3+0+1) AKTS 5**

### **(GİTA 1110 Life Drawing)**

Klasik Desen eğitiminin, yüzyıllardır süregelen etüd sisteminin yanı sıra günümüz çağdaş sanatının ele aldığı konularla güncellenerek, hayalgücünü de tetiklemek üzere hazırlanmış bu derste bilimsel/deneysel bir bakış açısı ve araştırmacı eğilimler aktarmak hedeflenmiştir. Bunun yanı sıra, yaşadığımız kentin galeri, müzelerini ve desen ve illüstrasyon çalışan Türk çağdaş sanatçıları mercek altına alarak sanat eğitimi ve dış dünyayı simbiyotik biçimde sürdürmek hedeflenir.

## **2. YIL**

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

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

### **(GİTA 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 2101 Tipografi I (3+0+1) AKTS 5**

### **(GİTA 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.

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

#### **(GÖRS 3351 Art in the Modern Period)**

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

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

#### **(GİTA 2106 History of Design)**

Tasarım alanlarından biri olan grafik tasarımın tarihsel süreçte değişimini ve gelişimini inceleme. Sanayi devrimlerinin (I, II, III.Endüstri devrimleri) sanat-tasarım ve sosyo kültürel alanda yarattığı etkilerin özellikle grafik ve görsel iletişim tasarımı açısından değerlendirilmesi, incelenmesi ve irdelenmesi. 20 yüzyıla biçim veren görsel anlayışların grafik tasarımına ve görsel iletişim tasarıma olan etkileri. 21. yüzyıl'da Endüstri 4.0'ın toplumun üretim, tüketim alanında yaratacağı olası etkiler üzerinde inceleme, araştırma ve yaratıcı endüstrilerin özellikle görsel iletişim tasarımı alanına yönelik yeni anlayışlar üzerinde düşünme, araştırma ve inceleme. Toplum 5.0 ve Tasarım anlayışına etkisi.

### **ORDE 0107 Yaratıcı Düşünme ve Problem Çözme (1+0+0) AKTS 3**

#### **(ORDE 0107 Creative Thinking and Problem Solving)**

Bu derste, bir problem kurgulama ve çözüm üretmenin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınması yönünde öğrencilere bir yetiştirme kazandırılması amaçlanmaktadır. Güncel karmaşık sorunların tasarım odaklı düşünce yaklaşımıyla doğru tanımlanması ve çözüm yöntemlerinin kuramsal olarak işlenmesiyle birlikte, saptanan problem ve gereksinimler doğrultusunda projelerin uygulandığı takım çalışmaları yoluyla yenilikçi bir fikri tasarılmanın temelini oluşturduğu bu derste, öğrencilerin iş birliği içinde günümüzün karmaşık sorunlarına yaratıcı ve yenilikçi çözümler üretmeleri beklenmektedir.

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

#### **(GİTA 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. Temel grafik öğelerini kullanma. İki boyuta indirgeme. Grafik resimleme. Kavramların sembollere dönüşümü. Üç boyutlu temel geometrik formların oluşturulması. Üç boyutlu kavram-sembol ilişkisini kurgulama.

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

### **(GİTA 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 2102 Tipografi II (3+0+1) AKTS 5**

### **(GİTA 2102 Typography II)**

Tipografik okuma, araştırma, egzersiz ve tasarım üretiminin yapılması. Tipografik terminoloji, harf anatomisi, sınıflandırması ve tanımlanması öğretilenlerdir. Yazım faktörleri, yazım biçimi ve yazı tipi kombinasyonlarını seçmeleri ve mesaja göre doğru yazı tipini seçim yapmaları sağlanacaktır.

Tipografinin ekranda, dijital medya ve web tasarımında kullanılması araştırması yapılacaktır. Dönem içerisinde uygulama ödevleri verilerek öğrencinin öğrendiklerini farklı medyalarda hayata geçirmeleri ve tipografik tasarım konusunda pratik yapmaları sağlanacaktır.

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

### **(GİTA 2203 Semiotics)**

Özellikle Görsel İletişim Tasarımı alanında kullanılan görsel yapıların analiz edilmesine yönelik kuramsal çalışmalar ve uygulamalarla ilgili bilgi edinmek. Görsel çözümlene yöntemlerinden biri olan Göstergebilimin oluşumu, bilimsel temelleri, ana kavramları ve uygulama alanlarını incelemek. Göstergebilim temel kuram, terminoloji ve kavramları; göstergebilimsel çözümlene yöntemleri; anlam üretme ve anlam yaratma sırasında göstergebilimin etki alanlarının incelenmesi; grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı alanında uygulamalar aracılığı ile mesaj okuma, mesaj oluşturma, mesaj değiştirmenin öğrenilmesi; göstergebilimsel çözümlene yapılabilirliği. Bu bilimsel yaklaşıma ilişkin kuramsal temelin verilmesi, yapılmış uygulamaların paylaşılması ve öğrencilere uygulamaların yaptırılması.

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

### **(GİTA 2103 Digital Media)**

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



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

#### **(GİTA 2108 Illustration)**

Görsel mecra ile bir metin veya fikrin betimlemesini yapmak ve temel kompozisyon, renk ve ışık bilgilerinin üzerinden geçerek, görsel hikaye anlatımı üzerine uygulamalı çalışmaların yapılması. İllüstrasyonun kullanıldığı farklı alanlara dair bilgilendirme ve uygulamalı proje çalışmaları ile öğrencilerin ilgi alanlarına uygun, gurur duyabilecekleri çalışmalar üretmek. Ders içerisinde üretilen çalışmaları portfolyo haline getirmek.

## **3. YIL**

### **GİTA 2901 Proje I (3+0+3) AKTS 6**

#### **(GİTA 2901 Project I)**

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

### **GİTA 3105 Hareketli Grafik Tasarım I (3+0+0) AKTS 4**

#### **(GİTA 3105 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 3104 3D Modelleme ve Animasyon (3+0+0) AKTS 4**

#### **(GİTA 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 2902 Proje II (3+0+3) AKTS 6**

#### **(GİTA 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 3106 Hareketli Grafik Tasarım II (3+0+0) AKTS 4**

#### **(GİTA 3106 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 Arayüzü Tasarımı (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 3103 User Interface Design)**

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

### **GİTA 3911 Sektör Stajı I AKTS 1**

#### **(GİTA 3911 Sektörel 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.

## **4. YIL**

### **GİTA 3901 Proje III (3+0+0) AKTS 7**

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

#### **(GİTA 4101 Project Geliştirme ve Uygulama)**

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 4105 Interaktif Medya Tasarımı (3+0+0) AKTS 4**

#### **(GİTA 4105 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 4103 Tasarımda ve Girişimcilik (3+0+0) AKTS 4**

#### **(GİTA 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 4911 Sektör Stajı II AKTS 1**

#### **(GİTA 4911 Sektorel Internship II)**

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, gözlemlenmek ve bu faaliyetleri raporlamak.

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

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

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

#### **(GİTA 2107 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 2201 Reklam Fotoğrafçılığı (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 2201 Advertising 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**

#### **(GİTA 2202 Editorial Design)**

Geleneksel baskı teknikleri. Yayın tasarım formatlarının geçmişi. Grafik tasarım tarihindeki önemli yayın tasarımları. Dünyaki önemli güncel süreli yayınlar. İnternet ortamında süreli yayınlar. Yayın tasarımında grafik tasarım ilkeleri. Yayın tasarımında tipografi kullanımı. Dergi, kitap, katalog ve gazete gibi yayınlar 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 3201 Ambalaj Tasarımı (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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 iletişimde kullanılmak üzere dijital illüstrasyonların üretimi.

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

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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 Hikayeleştirme (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 3208 Visual Storytelling)**

Hikayeleştirme tarihi. Hikayeleştirme çeşitleri. Görsel hikayeleştirmenin temelleri, kavramları ve teknikleri. Görsel hikayeleştirme kullanımının etkili yolları. Görsel hikayeleştirme 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 4205 Environmental Graphic Design)**

Çevresel grafik tasarımın doğal ve yapılandırılmış çevrede yönlendirme, bilgilendirme, tanımlama, kimliklendirme ve deneyim tasarlama 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**

#### **(GİTA 4206 Printmaking IV)**

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

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

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 4209 Exhibiton 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 kimliği analizi. Sergilemenin müşteri ve ziyaretçi deneyimine olan etkisi. Serginin ana teması ve yardımcı konseptleri. Sergi içeriği. Sergi mekanını 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**

#### **(GİTA 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 Programa Temelleri (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 2301 Programming Basics)**

Programlamaya giriş. Sayısal grafiğin üretilmesi için gerekli olan teknik prensipler. Bilgisayarın görsel iletişim tasarımına olan etkileri. Görsel iletişim tasarımının bilgisayar ortamında teknik olarak gerçekleştirme 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**

#### **(GİTA 2302 Printmaking I)**

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

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

#### **(GİTA 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 incelenmesi 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**

#### **(GİTA 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 Yenileim (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 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, çözümlemeler. 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**

#### **(GİTA 3302 Printmaking II)**

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

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

#### **(GİTA 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**

#### **(GİTA 3304 Advertising Analysis)**

Marka tanıımı. 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 3305 Dijital Pazarlama ve Marka Yönetimi (3+0+0) AKTS 5**

#### **(GİTA 3305 Digital Marketing and Brand Management)**

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

#### **(GİTA 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 edilecek unsurlar. Veri yorumlama. Problemi tanımlama aşaması. Fikir geliştirme aşaması. Geliştirilen fikrin uygulaması. Getirilen tasarım çözümlerinin etkilerinin analizi. Prototipleme aşaması. Test etme aşaması. Değerlendirme.