



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

LİSANS

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tipografi I / Tipografi I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF101	Güz/Bahar	Zorunlu	2+0	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Selen Başer Nejat	
Dersin Yardımcısı(ları)	=	
Dersin Amacı	Öğrencilerin, optik denge, harf anatomisi, yazı karakterlerinin tarihsel ve biçimsel olarak sınıflandırılmasını, harf arası espas, satır ve paragrafların düzenlenmesi gibi temel yazı ve tipografi bilgilerini öğrenmeleri hedeflenir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Yazı tarihi ve Latin Alfabesi’nin gelişimi hakkında bilgi edinilir. 2- Matbaanın bulunuşundan günümüze kadar Latin Alfabesini temel alan yazı tipi tasarımları dönemleri ve teknolojik gelişmeler bağlamında öğrenilir. 3- Optik denge, harf anatomisi, harf arası espas gibi temel tipografi kuralları öğrenilir. 4- Farklı yazı tiplerini doğru (taşıyıcı yüzey, hedef kitle, çevre, ışık, renk, boyut, zemin ilişkisi bağlamında) kullanabilme yetisi edinilir.	
Dersin İçeriği	Temel tipografi bilgileri	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Konu anlatım, soru-cevap, sınıf içi çalışma, sınıf dışı uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Yazının ve tipografinin tanımlanması, Ders işleyişi hakkında bilgi verilmesi	

2	Mağara resimlerinden itibaren geliştirilen farklı işaret ve yazı sistemlerinin örnekleri gösterilir; farklı coğrafyalarda ortaya çıkan farklı yazı sistemleri hakkında genel bilgi verilir.	
3	Matbaanın bulunuşundan ve hareketli harf prensibinden söz edilerek “hurufat” (font) mantığı açıklanır. İlk sistematik yazı tiplerinden örnekler incelenir.	
4	Yazı tipi ailesinin ne olduğu açıklanır ve bir yazı tipi ailesine mensup farklı yazı tipleri hakkında bilgi verilir. (roman, bold, light, medium, condensed vb.)	
5	Optik algının harf anatomilerine etkileri örneklendirilir.	
6	Elyazısının ilk matbaa harf tasarımlarına etkileri incelenir.	
7	19. yüzyıldan dijital tabanlı ortamlarda yazının yer almaya başladığı 20. yüzyılın son dönemine kadar yazı tiplerinin gelişimi ele alınır.	
8	Kaligrafi, tipografi ve lettering kavramları örneklerle açıklanır.	
9	Harflerin ölçülendirilmesi / yazı boyutu anlatılır	
10	Dizgi genişliği ve harf arası espas (tracking), harf espası (letter space), monospace yazı tipleri	
11	Karakter aralığının ayarlanması (kerning)	
12	Vize çalışması/sınavı	
13	Harf anatomilerinin incelenmesi	
14	Farklı yazı tiplerinin incelenerek mesaja uygun yazı tipi seçiminin sağlanması	

KAYNAKLAR	
LUPTON Ellen, Thinking with Type, Second Revised and Expanded Edition: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (Design Briefs)	
WHITE Alex W., Thinking in Type	
SQUIRE Victoria, Getting it Right with Type: The Do's and Don'ts of Typography	
AMBROSE Gavin, HARRIS Paul, Basics Design: Typography	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek	X				
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak		X			
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürme de gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak	X				

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	6	80%
Sunum	1	20%
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje		100%
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		70%
Dönem Sonu		30%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

LİSANS

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tipografi II / Tipografi II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF102	Güz/Bahar	Zorunlu	2+0	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Selen Başer Nejat	
Dersin Yardımcısı(ları)	=	
Dersin Amacı	Tipografik malzemeyi doğru kullanmayı öğrenmek, metin tasarımının temel ilkelerini öğrenerek metin tasarımı yapabilmek	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Doğru harf, sözcük, satır ve paragraf arası espas gibi yazı ve tipografinin kuralları öğrenilir. 2- Başlık, dipnot, noktalama işaretleri vb. yazı elemanlarının etkin kullanımı öğrenilir. 3- Metni tasarlayabilme yetisi kazanılır.	
Dersin İçeriği	Metin tasarımına yönelik temel tipografi bilgileri	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Konu anlatım, soru-cevap, sınıf içi çalışma, sınıf dışı uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Tipografi 1 dersinde işlenen konuların hatırlatılması ve dersin işleyişi hakkında genel bilgi verilmesi	
2	Vektörel ve nokta tabanlı imajlar ile çalışma yöntemleri ve punto değerleri	
3	Satır arası espasın ayarlanması (leading) ve farklı satır arası espas ayarlarının etkileri	

4	Sözcük arası espasın ayarlanması ve farklı sözcük arası espas ayarlarının etkileri	
5	Paragraf arası espasın ayarlanması ve farklı paragraf biçimi seçenekleri	
6	Başlık ve inisiyal kullanımı ve nedenleri	
7	Harf, sözcük, satır, paragraf arası espasın birlikte kullanımı	
8	Ödev değerlendirmesi	
9	Harf, sözcük, satır, paragraf arası espas değerlerinin metin tasarımında kullanımı	
10	Metnin düzenlenmesi ve hiyerarşi	
11	Ödev değerlendirmesi	
12	Okunaklılığı etkileyen özellikler (renk, punto değeri, yazı tipi seçimi...)	
13	Vize değerlendirmesi	
14	Sayfa yapısı ve grid sistemleri	

KAYNAKLAR	
LUPTON Ellen, Thinking with Type, Second Revised and Expanded Edition: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (Design Briefs) WHITE Alex W., Thinking in Type SQUIRE Victoria, Getting it Right with Type: The Do's and Don'ts of Typography AMBROSE Gavin, HARRIS Paul, Basics Design: Typography	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek		X			
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak		X			
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürme de gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak		X			
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek		X			
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek		X			

6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini kazanmak			X		
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek	X				
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak		X			
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek	X				
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek		X			
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak	X				
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek		X			
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak	X				
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak		X			
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek			X		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU																			
Et kin lik										Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)							
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)										14	2	28							
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)										14	4	56							
Ara Sınav(lar)																			
Sunum / Seminer										1	2	2							
Ödev / Rapor																			
Proje										4	16	64							
Maket / Modelleme																			
Yarıyıl Sonu Sınavı																			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)																		122	
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)																		4.06	
Dersin AKTS Kredisi																		4	

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		

Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	3	80%
Sunum	1	20%
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100%
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		70%
Dönem Sonu		30%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Temel Grafik Tasarım Bilgileri			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 113	Güz-Bahar	hlu / Seçmeli / Serbest Seç	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teorî)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Canan Suner	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bu disiplinin amacı öğrencinin grafik tasarım alanının ve ürünlerinin işlevini kavramasıdır. Tasarımda öğrencinin anlam-kavram ve biçim ilişkisini kurması ve anlamasını kapsar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Grafik Tasarımın temel kavramlarının öğrenilmesi 2- Grafik tasarımın ve yaratıcı sürecinin teorik altyapısının öğrenilmesi . 3- Strateji ve yöntem bilimin araç olarak kavranması. 4- Teknolojik boyutunun kavranması. 5- Mesleki literatürün kavranması.	
Dersin İçeriği	Bu disiplin,grafik tasarımın başlıca kavram,kural,strateji ve elemanları ile öğrencileri bilgilendirmeyi içerir.Bir dönem boyunca örnek grafik ürünler üzerinden yaratıcı sürecin kavranması hedeflenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, araştırma ve alıştırma	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin tanımlanması ve içeriğinin öğrenciye tanıtılması.	
2	Tanımlar: Tasarım nedir? Grafik tasarımın tanımlanması ve örnekler.	
3	Grafik Tasarımın elemanları: İmge nedir? İşlevi	

4	Grafik Tasarımın elemanları: Tipografi nedir? İşlevi	
5	Tasarımda kullanılan araçlar: Yöntem; strateji, planlama, araştırma.	
6	Tasarımda kullanılan araçlar: Grid, Teknik, Kağıt.	
7	Tasarımın yaratıcı süreçleri: Stratejik süreci yönetmek ve üretim süreci	
8	Grafik Tasarımın uygulama alanları:Kurumsal Kimlik nedir? Grafik tasarımı ile ilişkisi ve işlevleri	
9	Grafik tasarım ürünleri: Logo.(Kavramsallaştırma, biçim problemleri)	
10	Grafik tasarım ürünleri: Ambalaj	
11	Grafik tasarım ürünleri: Yayın Tasarımı, Süreli yayınlar, kitap.	
12	Grafik tasarım ürünleri: Sergileme Tasarımı , Bilgilendirme Tasarımı	
13	Vize / ödev	
14	Grafik tasarım ürünleri: Sayısal Tasarım ve örnekleri.	

KAYNAKLAR

- 1.Aaris Sherin; Design Elements: Color Fundamentals, Rockport Publishers,USA , 2012
- 2.DebbieMillman; The Essential Principles of Graphic Desgn; RotoVision SA,USA,2008
- 3.Phil Baines & Andrew Haslam; Type & Typography,Laurance King Publishing, second edition,London,2005

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			X		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	12	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			92
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,06
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

LİSANS

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Basım Teknikleri II / Printing Techniques II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 216	Bahar	Zorunlu	2+0	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğretim Görevlisi Alpaslan Baloğlu, Dr. Öğr. Üyesi Selen Başer Nejat	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Öğrencilerin profesyonel yaşamlarında tasarlamak ve bastırmak durumunda kalacakları işlerin baskıyı yapacak kurumlara gönderilmesi ve takibi ile ilgili süreçler hakkında bilgi vermek ve bu baskı tekniklerinin tanınması ve bilinmesi yolunda fikir sahibi olmalarını sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Üzerine baskı yapılabilir (kağıt, teneke, PVC, vs.) malzemeler ve bu malzemeler üzerine yazınsal ve görsel işaretlerin aktarılması ile ilgili çeşitli baskı teknikleri hakkında genel bilgi edinilir.	
Dersin İçeriği	Bu ders kapsamında, birinci dönemde teorik olarak aktarılan bilgilerin pratiğin gözlenerek pekiştirilmesi amacıyla bu tekniklerin uygulandığı atölye, fabrika gibi tesisler ziyaret edilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Konu anlatım, soru-cevap, sınıf dışı araştırma	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	A4 Ofset gezilir. Ofset Baskı, baskı öncesi aşamaları gözlemlenir.	
2	A4 Ofset gezilir. Baskı aşamaları gözlemlenir.	
3	A4 Ofset gezilir. Farklı cilt teknikleri incelenir.	

4	A4 Ofset gezilir. Baskı sonrası uygulamaları gözlemlenir.	
5	A4 Ofset gezilir. Farklı baskı ve cilt çözümleri örnekleri incelenir.	
6	Web Ofset / Rotatif Baskı tesisi gezilir.	
7	Serigrafi tesisi gezilir.	
8	Baskı Kaplama tesisi gezilir.	
9	Ambalaj tesisi gezilir.	
10	Ambalaj tesisi gezilir.	
11	Ambalaj tesisi gezilir.	
12	Teneke baskı tesisi gezilir.	
13	Teneke baskı tesisi gezilir.	
14	Etiket baskı / letterpress üretim tesisi gezilir.	

KAYNAKLAR

TEZ ZEKİ., Kağıdın ve Matbaanın Kültürel Tarihi, Doruk Yayınları, Adana, 2008
 BEACH & KENLEY, Getting in Printed, North Light Book
 GAVIN AMBROSE - PAUL HARRIS, Görsel Baskı Öncesi Hazırlık ve Üretim Sözlüğü
 GAVIN AMBROSE - PAUL HARRIS, Grafik Tasarımda Baskı ve Sonlandırma
 JOHANSON & LUNBERG & RYBERG, A Guide to Graphic Print
 Ofset Baskı Teknikleri, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları
 CLAIR, K., A Typographic Work Book
 MEGESI, P., A History of Graphic Design

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek		X			
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak		X			
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürme de gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek	X				
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek	X				
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini kazanmak			X		

7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek	X				
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak		X			
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek	X				
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek	X				
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak			X		
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek			X		
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak			X		
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak		X			
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek	X				
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	100%
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100

DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100%
Toplam		100
BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)	
Dönem İçi		50%
Dönem Sonu		50%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR...FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	GRAFİK TASARIM TARİHİ II / HISTORY OF GRAPHIC DESIGN II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF222	BAHAR	Zorunlu	T (2+0)	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 221 GRAFİK TASARIM TARİHİ I	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	PROF. M. SİNAN NİYAZİOĞLU	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Uluslararası Grafik Tasarım tarihini akımlar, dönemler, tasarımcılar ve üretimler bazında görsel sunum eşliğinde teorik ders formatında öğrencilere aktarmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	20. Yüzyılın ilk yarısında Avrupa ve Sovyetler Birliği’nde gelişim gösteren grafik tasarım tarihine ve görsel iletişim tarihine ait bilgi edinmek - Dönemlere ilişkin akımların farklı ülkelerdeki temsilcilerinin üretimlerini karşılaştırmalı olarak analiz etme becerisi kazanmak	
Dersin İçeriği	20. Yüzyılın ilk yarısında Avrupa ve Sovyetler Birliği’nde gelişim gösteren grafik tasarım tarihini görsel sunum eşliğinde teorik ders formatında aktarmak.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Görsel sunum anlatım ve öğrenciler arasında etkileşimli sözel analiz, tartışma, sorgulama.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Grafik Tasarım Tarihi II dersi hakkında genel bilgilendirme (1 ders)	
2	De Stijl Hareketi	
3	De Stijl Hareketi	
4	Rus Konstrüktivizmi	
5	Rus Konstrüktivizmi	
6	Bauhaus Weimar Dönemi	
7	Bauhaus Dessau Dönemi	
8	Büyük Britanya'da Modernizm ve Grafik Tasarım (Kamu Grafikleri)	
9	Büyük Britanya'da Modernizm ve Grafik Tasarım (Yayın Grafikleri)	

10	Grafik Tasarım ve Deneysel Fotoğraf	
11	Yeni Tipografi Hareketi	
12	Yeni Tipografi Hareketi	
13	Vize Sınavı	
14	Final Sınavı için dönemin özet dersi	

KAYNAKLAR

Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, YKY, İstanbul, 1992 (PDF açık kaynak)
 Magdalena Droste, Bauhaus 1919-1933, Taschen, Münih, 2019
 Philip B. Meggs, A History of Graphic Design, (5. Baskı), John Wiley & Sons, Toronto, 2020

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek					
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak					
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak					
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak					
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek					
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak					X
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek					
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	03-May	49
Ara Sınav(lar)	1	1	1
Sunum / Seminer	0	0	0
Ödev / Rapor	0	0	0
Proje	0	0	0
Maket / Modelleme	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			79
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav	0	0
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	0	0
Sunum	0	0
Projelendirme Süreci Çalışmaları	0	0
Maket / Modelleme	0	0
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev	0	0
Proje	0	0
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	AMBALAJ TASARIMI II / PACKAGE DESIGN II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 234	4	SEÇMELİ	1(T) +2 (U)	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 231 AMBALAJ TASARIMI I	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	ÖĞR. GÖR. İLHAN BİLGE	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Ders, öğrenciye aşağıdaki yetileri kazandırmayı amaçlar: Piyasaya yeni çıkacak bir ürünün görsel kimliğini yaratma ve değişik koşullara, değişik tüketici kesimlerine uyarlama becerisi, Ambalajın iletmesi gereken bilgileri ve duyguları, tüketiciye en etkili biçimde aktarma becerisi, pazarın, ekonominin ve teknolojinin gereklerine uygun bir bakış açısı.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Ambalaj Tasarımı II dersinin öncelikli öğrenim çıktısı, marka – ürün ilişkisine dayalı görsel kimlik mimarisini üç boyutlu bir iletişim mecrası olan ambalaj ölçeğinde öğrenciye aktarmak ve hızlı tüketim ürünlerine dayalı ambalaj tasarımının değişen görsel dilini, ürün, tüketici ve marka kimliği ilişkileriyle analiz edebilme bilgisini öğrenciye kazandırmaktır.	
Dersin İçeriği	Mevcut marka-ürün ilişkisine dayalı ambalaj tasarımı örneklerine dayalı görsel sunum ve inceleme	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Proje	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Her dönem başında piyasaya yeni çıkacak bir ürünün kimlik ve ambalaj tasarımı öğrencilere sunulan biref doğrultusunda uygulanmalı proje	
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR		
Başarılı Ambalaj, Başarılı Pazarlama	H. Meyers, M. Lubliner	Rota
Marka Yaratmanın 22 Kuralı	Al-Laura Ries	Media Cat
Gerçek, Yalanlar, Reklamcılık	Jon Steel	Media Cat
Konumlandırma	Al Ries - Jack Trout	Media Cat
Reklam ve Tüketicici Zihni	M. Sutherland	Alice K. Media Cat

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek			X		
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak					
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım				X	
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak				X	
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları			X		
10	aydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek			X		
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek					X
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak			X		
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek			X		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)	1	1	1
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			84
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat: 2.8			
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		40
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		60
Ödev		
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Zaman, Fikir, Süreç / Time, Idea, Process			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
238 +238s	GÜZ-BAHAR	SEÇMELİ	T+ U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	PROF. T. MELİH GÖRGÜN , DR. ÖĞRETİM ÜYESİ UMUT SÜDÜAK	
Dersin Yardımcısı(ları)	ARŞ. GÖR. GÜLCE NUR ERTOPUZ	
Dersin Amacı	Zamana bağli olarak çalışılacak bu atolyede anlık bilgimin somutlaştırılması, bilgimin analiz edilip görselleştirilmesi ve bunu yaparken ortak çalışma yönteminin kullanılması düşünülmektedir. Tasarımcı adaylarının sonuca ulaşmak için kendilerinden beklenen analiz, sentez ve yorumlama becerilerini geliştirmeye yönelik bu ders, aynı zamanda fikir ve görselleştirme sürecinin eş zamanlı gelişimini görmelerini, kendilerinden beklenen hızlı çözüm üretebilme becerilerini hem kendi alanlarından öğrencilerle, hem de diğer disiplinlerden öğrencilerle birlikte kazanmaları beklenir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Fikri her yönüyle ele almayı öğrenir. 2. Zamanı fikrin uygulama sürecinde ana eleman olarak görmeyi öğrenir. 3. Tasarım ve sanat arasındaki ilişkisellik ve onun boyutları üzerinde düşünmeye başlar. 4. İki boyutlu ortamda, fikrin geliştirilmesi ve zamanın bağlantılı olarak kullanılmasını öğrenir. 5. Yeni fikirlerin düşünülmesi, geliştirilmesi bağlamında “ortak çalışmayı” ve birlikte geliştirme fikrine sahip olur.	
Dersin İçeriği	Sorun tanımlama, kavramı görselleştirme ve diğer disiplinlerle birlikte ortak çalışma gerçekleştirebilme yeteneğinin geliştirilmesine yönelik dönem içinde her derste ayrı bir projenin hazırlanması ve sonuçta uluslararası boyutta değerlendirilebilecek bir yayın, sergi vb. hazırlanması hedeflenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Anlatım, Tartışma, Takım-Grup Çalışması, Beyin Fırtınası, Proje Tasarımı	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Ders Hakkında Genel Bilgi ve Projelendirme Süreci Zamanın Kullanımı ve zamana bağli anlık üretim denevimi hakkında	
2	Zamana bağli kavramsallaştırma süreci, çizimler	
3	Zamana bağli kavramsallaştırma süreci, çizimler	
4	Zamana bağli kavramsallaştırma süreci, çizimler	

5	Çizimlerin genel değerlendirilmesi	
6	Zamana bağlı kavramsallaştırma süreci, çizimler	
7	Zamana bağlı kavramsallaştırma süreci, çizimler	
8	Zamana bağlı kavramsallaştırma süreci, çizimler	
9	Zamana bağlı kavramsallaştırma süreci, çizimler	
10	Yapılan seçki ardından çizimlerin kitaplaştırma süreci, prodüksiyon süreci	
11	Kitap üretimi, uygulama	
12	Sonuçlandırma	
13	Sonuçlandırma	
14	Sonuçlandırma	

KAYNAKLAR

Ders tasarım bölümünde görülen bütün derslerin bilgisinden yararlanacağı için bütün kaynaklar aynı zamanda dersin kaynaklarıdır.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.\					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	-	-	-
Sunum / Seminer	1	5	5
Ödev / Rapor	1	10	10
Proje	1	10	10
Maket / Modelleme	-	-	-
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			124
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4.1
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum	-	-
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme	-	-
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	-	-
Ödev	1	50
Proje	1	50
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40%
Dönem Sonu		60%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

LİSANS

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tipo Baskı/ Letterpress			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF242	Bahar	Seçmeli	1+2	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Selen Başer Nejat	
Dersin Yardımcısı(ları)	—	
Dersin Amacı	Bir mekanik çoğaltma tekniği olan tipo baskının prensiplerinin öğrenilerek bu tekniğin uygulanmasına yönelik tasarım çalışmalarının yapılması	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Mekanik bir çoğaltma yöntemi olan tipo baskı tekniğinin temel prensipleri öğrenilir. 2. Tipo baskı tekniğinin uygulama yöntemlerinin araştırılması sağlanır. 3. Tipo baskı tekniğinde kullanılan farklı malzemeler ile çalışma deneyimi edinilir. 4. Tipo baskı tekniğine dayalı yaratıcı fikir çalışmalarının geliştirilmesi öğrenilir. 5. Yaratıcı fikir çalışmalarının tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanması deneyimi kazanılır.	
Dersin İçeriği	Dersin içeriği, tipo baskı tarihi ve tekniğine yönelik teorik anlatımları ve tekniğin uygulanmasına yönelik tasarım çalışmalarından oluşur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Konu anlatım, soru-cevap, sınıf içi çalışma ve sınıf içi uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Bir mekanik çoğaltma tekniği olan tipo baskının tanımlanması, ders işleyişi hakkında bilgi verilmesi	
2	Bir mekanik çoğaltma tekniği olan tipo baskının tarihçesinin anlatımı	
3	Tipo baskının tarihinden örneklerin gösterilmesi	
4	Tipo baskı tekniği ve uygulama ilkelerinin anlatımı	
5	Tipo baskı tekniğine dayalı yaratıcı fikir çalışmalarının geliştirilmesi	
6	Tipo baskı tekniğine dayalı yaratıcı fikir çalışmalarının geliştirilmesi	

7	Yaratıcı tasarımların çalışmalarının tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanmasına yönelik kalıpların hazırlanması	
8	Yaratıcı tasarımların tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanmasına yönelik kalıpların hazırlanması	
9	Yaratıcı tasarımların tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanması	
10	Tipo baskı tekniğine dayalı yaratıcı tasarım çalışmalarının geliştirilmesi	
11	Yaratıcı tasarımların tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanmasına yönelik kalıpların hazırlanması	
12	Yaratıcı tasarımların tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanmasına yönelik kalıpların hazırlanması	
13	Yaratıcı tasarımların tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanması	
14	Yaratıcı tasarımların tipo baskı tekniği kullanılarak uygulanması	

KAYNAKLAR

Her derste öğrenciye proje konusu olarak verilen uygulama çalışmasına bağlı olarak değişkenlik gösterir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek			X		
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak		X			
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürme de gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek		X			
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek	X				
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini kazanmak	X				
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak			X		

9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek	X				
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak			X		
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek			X		
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak		X			
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak	X				
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek			X		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU																			
Et kin lik										Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)							
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)										14	3	42							
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)										14	2	28							
Ara Sınav(lar)																			
Sunum / Seminer																			
Ödev / Rapor										1	12	12							
Proje										1	12	12							
Maket / Modelleme																			
Yarıyıl Sonu Sınavı																			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)												96							
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)												3.1							
Dersin AKTS Kredisi												3							

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50%
Sunum	1	50%
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100%

Toplam	100
BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	50%
Dönem Sonu	50%
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR...FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ - ANASANAT DALI
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TÜRK GRAFİK TASARIM TARİHİ / HISTORY OF TURKISH GRAPHIC DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 302	BAHAR	Zorunlu	T (2+0)	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 221 TÜRK GRAFİK TASARIM TARİHİ	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	PROF. M. SİNAN NİYAZİOĞLU	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Türk Grafik Tasarım tarihini dönemler, tasarımcılar ve üretimler bazında görsel sunum eşliğinde teorik ders formatında öğrencilere aktarmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Türkiye'deki grafik tasarım tarihine ve görsel iletişim tarihine ait bilgi edinmek - On yıllar bazında (1930'lar, 1950'ler, 1980'ler vb.) dönemlere ilişkin Türkiye'deki grafik tasarım temsilcilerinin üretimlerini karşılaştırmalı olarak analiz etme becerisi kazanmak	
Dersin İçeriği	1890-2000'li yıllarda gelişim gösteren Türkiye'deki grafik tasarım tarihini görsel sunum eşliğinde teorik ders formatında aktarmak.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Görsel sunum anlatım ve öğrenciler arasında etkileşimli sözel analiz, tartışma, sorgulama.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Türk Grafik Tasarım Tarihi dersi hakkında genel bilgilendirme (1 ders)	
2	19. yüzyılın Osmanlı Kozmopolit Matbuatı	
3	Ebüzziya Tevfik ve Jön Türk Matbuatında Görsel Dil	
4	Erken Cumhuriyet döneminde İhap Hulusi Görey ve Görsel Anlatım Dili	
5	Erken Cumhuriyet döneminde Ali Suavi Sonar ve Kurum Grafikleri	
6	İkinci Dünya Savaşı Yıllarında Kitle Seferliğinde Görsel Propaganda	
7	Mengü Ertel ve Tiyaro Afişleri (1950-2000)	
8	Yurdaer Altıntaş ve Afişin Değişen Görsel Dili (1960-2010)	
9	Sadık Karamustafa ve Deneysel Grafik Tasarım (1970-2020)	

10	Bülent Erkmen ve Kurumsal Kimlik Tasarımı (1980-2010)	
11	Sait Maden ve Tipografi (1950-2000)	
	Haluk Tuncay ve Yayın Kimliği	
13	Vize Sınavı	
14	Final Sınavı için dönemin özet dersi	

KAYNAKLAR

Ders notları

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek					
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak					
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak					
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak					
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek					
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak					X
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek					
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	03-May	49
Ara Sınav(lar)	1	1	1
Sunum / Seminer	0	0	0
Ödev / Rapor	0	0	0
Proje	0	0	0
Maket / Modelleme	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			79
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav	0	0
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	0	0
Sunum	0	0
Projelendirme Süreci Çalışmaları	0	0
Maket / Modelleme	0	0
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev	0	0
Proje	0	0
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Disiplinlerarası Tasarım / Interdisciplinary Design			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
338 +338s	GÜZ-BAHAR	SEÇMELİ	T+ U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	PROF. T. MELİH GÖRGÜN	
Dersin Yardımcısı(ları)	ARŞ. GÖR. GÜLCE NUR ERTOPUZ	
Dersin Amacı	Bu ders tasarım ve ürün bağlamında deneysel araştırma sürecini de ön planda tutarak, ders katılımcılarından içeriği oluşturmaya yönelik olarak uygulama safhalarını, planlayarak düşünmeyi, kavramsallaştırma ve çözümlemeyi kendi oluşturacakları projeler kapsamında beklemektedir. Ders katılımcılarının içerik oluşturma sürecine aktif katılımları teşvik edilerek, katılımcı ve işbirliğine yönelik bir proje süreci amaçlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Disiplinlerarası bir çalışmanın önünü açarak tasarım öğrencilerinin kapasitesini de artıracakları düşünülen bu ders kapsamında tasarım ve sanat disiplinindeki öğrencilerin birlikte çalışmaları ve en az bir projenin ortak katılımı ile bitirilmesi hedeflenir. 2. Teori bilginin verilmesi, ve kavramsallaştırma sürecinin takiben biçimsellik üzerinde yoğun konuşmaların olacağı ikinci bir süreç ardından hedeflenen sonuca ilişkin uygulama çalışmalarını ders yürütülecektir. 3. Ayrıca dersin tamamlayıcı unsuru olarak, ulusal, uluslararası tasarımcı, sanatçılardan da ders zamanı içinde davet edilenler kendi yaratıcılıklarını paylaşacakları atölyelerde ders katılımcılarıyla projeler üretebileceklerdir. 4. Fikri her yönüyle ele almayı öğrenir. 5. Zamanı fikrin uygulama sürecinde ana eleman olarak görmeyi öğrenir. 6. Tasarım ve sanat arasındaki ilişkisellik ve onun boyutları üzerinde düşünmeye başlar. 7. İki boyutlu ortamda, fikrin geliştirilmesi ve zamanın bağlantılı olarak kullanılmasını öğrenir. 8. Yeni fikirlerin düşünülmesi, geliştirilmesi bağlamında “ortak çalışma” ve birlikte	
Dersin İçeriği	Proje temelli ve sorun tanımlayıp çözme temelli öğrenme yöntemi esasına dayanan bu ders müfredatı teknolojik ve toplum içinde yatay gelişmelere ve hem de bir çağdaş tasarımcı olmanın ne demek olduğuna aşağıdaki noktalar dahilinde odaklanmaktadır: - Algı ve ifade seçici yetenekleri gelişimi - Daha özgür bir ifade ve tasarım fikrinin geliştirilebilmesi, sanatsal bakış - Kendi yapıtına eleştirel bir bakışla yapabilme yeteneği - Sanatsal ve toplumsal bağlamlarda yaratıcı faaliyetler geliştirebilmeye yönelik sanatsal ve tasarım çalışmalarını anlama - Hayatın tüm alanlarında tasarımı anlama çalışmaları - Sanatsal ve tasarım teknikleri ve üretim teknolojilerini uygulamak becerisi - Kendi işini geliştirme ve sunma yeteneğini geliştirme - Tasarımsal ve sanatsal kaygıları ve çıkarları iletmek yeteneği - Sosyal beceriler	

Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Anlatım, Tartışma, Takım-Grup Çalışması, Beyin Fırtınası, Proje Tasarımı. Disiplinlerarası bir çalışmanın önünü açarak tasarım öğrencilerinin kapasitesini de artıracak düşünülen bu ders kapsamında tasarım ve sanat disiplinindeki öğrencilerin birlikte çalışmaları ve en az bir projenin ortak katılımı ile bitirilmesi hedeflenir. Teori bilginin verilmesi, ve kavramsallaştırma sürecinin takiben biçimsellik üzerinde yoğun konuşmaların olacağı ikinci bir süreç ardından hedeflenen sonuca ilişkin uygulama çalışmalarıyla ders yürütülecektir. Ayrıca dersin tamamlayıcı unsuru olarak, ulusal, uluslararası tasarımcı, sanatçılardan da ders zamanı içinde davet edilenler kendi yaratıcı
---	---

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1 ve 2	Tasarım ve sanat alanları? Her iki disiplin arasındaki geçişler? Kent ve sanat fikri? Güncel olanın fikri?	
3 ve 4	Güncel hayatımızda tasarım ve sanat fikri ihtiyacı? Yeni olanı aramak? “Fikir geliştirme? Bir fikrim var? Nasıl Geliştiririm?	
5 ve 6	Proje geliştirme? Gerçek zaman nedir? Zaman planı nasıl yapılır? Fikrin geliştirilmesi?	
7-8 ve 9	İlgilenilen konular hakkında araştırmalar ve proje fikrini üzerinde konuşmalar, beyin fırtınası yöntemi ve pecha-kucha yöntemi ile fikirlerin paylaşımı, geliştirilmesi ve katılımcı bir proje fikrini ortaya çıkartma.	
10	Metinler üzerinde tartışmalar. Mentorle fikir üzerinde görüşmeler, ve somutlaştırma	
11	Fikir havuzu, zaman planına uygun çalışma ve uygulama süreci	
12	Üzerinde konuşulan ve geliştirilen fikrin zaman planında tanımlanan şekilde sonuçlandırılması	
13	Üzerinde konuşulan ve geliştirilen fikrin zaman planında tanımlanan şekilde sonuçlandırılması	
14	Sonuçlandırma	

KAYNAKLAR
Ders tasarım bölümünde görülen bütün derslerin bilgisinden yararlanacağı için bütün kaynaklar aynı zamanda dersin kaynaklarıdır. Dersi seçen öğrencilerin güncel felsefe, sanat metni, tasarım manifestosu, sanatçı kitabı, malzeme ve ilişkisel, güncel tasarım fikirleri, kentsel uygulamalar gibi konularda yazıları, etkinlikleri takip etmeleri beklenmektedir. 1. Ders tasarım bölümünde görülen bütün derslerin bilgisinden yararlanacağı için bütün kaynaklar aynı zamanda dersin kaynaklarıdır. 2. Kent ve Sanat Projelerinde ele alınan, katılımcı proje örnekleri. 3. EAP (European Academy of Participation) http://www.academyofparticipation.org/case-studies/overview/ 4. Sürdürülebilir Kentsel Kalkınma İçin Tasarım ve Yaratıcılık (http://sosyalgirisim.europist.net/yayinlar/toolkit/) 5. Gündelik Yaşam, Michel de Certeau, University of California Press, 2011 - 256 sayfa (pdf olarak öğrencilere)

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X

2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.\					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplinini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	-	-	-
Sunum / Seminer	1	5	5
Ödev / Rapor	1	10	10
Proje	1	10	10
Maket / Modelleme	-	-	-
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			124
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4.1
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50

Sunum	-	-
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme	-	-
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	-	-
Ödev	1	50
Proje	1	50
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40%
Dönem Sonu		60%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MEDYA OKUMALARI / MEDIA READINGS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF636	BAHAR	SEÇMELİ	T (2+0)	12

Ön Koşul Dersleri	GRF 636 MEDYA OKUMALARI	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	PROF. M. SİNAN NİYAZİOĞLU	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Medya Okumaları, farklı tasarım mecralarında üretilen görsel iletişim veya grafik tasarım disiplinine ait çalışmaları bütünsel bir yapı çerçevesinde incelemeyi ve analiz etmeyi amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak; Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilmeyetisine sahip olmak; Yazı, imge, ses, interaktivite arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.	
Dersin İçeriği	Öğrencinin tarihsel dönem, tasarımcı veya tema bazında araştırma ve inceleme alanı olarak seçtiği konu kapsamında sunum, rapor ve makale üretimi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Sunum, Rapor, Makale yazımı hakkında metodoloji.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Medya Okumaları dersi hakkında genel bilgilendirme	
2	Öğrencinin seçtiği araştırma konusuna göre okuma listesi ve çalışma planı öğrenci ile birlikte hazırlanır. Ön araştırma, rapor, sunum ve araştırma.	
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

10		
11		
12		
13	Vize Sınavı (Makale için ön çalışma)	
14	Final Sınavı (Makale teslimi)	

KAYNAKLAR

Öğrencinin seçtiği araştırma konusuna göre okuma listesi ve çalışma planı öğrenci ile birlikte hazırlanır.

Ancak Medya Okumaları dersi kapsamında altta yer alan kaynakça, Birinci derste öğrenciye sunulur.

Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Routledge, Londra, 2001

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek					
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak					
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak					
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak					
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek					
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak					X
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek					
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	0	360
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14		200
Ara Sınav(lar)	1	2	20
Sunum / Seminer	0	0	0
Ödev / Rapor	1	2	40
Proje	0	0	0
Maket / Modelleme	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	5	100
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			360
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			12
Dersin AKTS Kredisi			12

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav	0	0
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	0	0
Sunum	0	0
Projelendirme Süreci Çalışmaları	0	0
Maket / Modelleme	0	0
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev	0	0
Proje	0	0
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.

**FORM 4**

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım Üzerine Biçimsel Okumalar / Form Based Readings On Graphic Design			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF104	Bahar	Zorunlu	3+0	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	3	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tasarım öğrenim döngüsü içerisinde sorun tanımlama ve sorun çözmeye kadar olan süreçte şekillenmeye başlar. Bu bağlamda dersin amacı grafik tasarımcı olarak işleri analiz etmeyi, tasarımı okumayı ve tasarım sistemini öğretmektir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dersi başarıyla tamamlayan öğrenci; 1. 1. Grafik tasarımın temel ilkelerini öğrenmiş olur. 2. 2. Grafik Tasarım konusunda biçimsel okumalar yapabilir. 3. 3. Grafik tasarım bağlamında kullanılan terim ve kelimeleri öğrenmiş olur. 4. 4. Grafik tasarımın uluslararası biçimsel dilini öğrenir.	
Dersin İçeriği	Grafik tasarımın temel inceliklerine odaklanarak tasarımı görmek, incelemek, okumak, anlamak ve öğrenmektir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Kuramsal aktarım, karşılıklı tartışma.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)

Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
--------------	----------------	------------------------------

1	Grafik Tasarım nedir? Grafik tasarımın neyi ifade ettiğinin tanımlamaları	
2	Grafik tasarım örnekleri üzerinden tasarıma bakış ve inceleme. Ödev	
3	Grafik tasarım bağlamında boyut ilişkisi. Ödev	
4	Grafik tasarımda kullanılan yöntemler ve doğruların üzerine bilgilendirme	
5	Grafik tasarımda kullanılan yöntemler ve doğruların üzerine bilgilendirme ve çeşitli örneklerin incelenmesi. Ödev	
6	Grafik tasarıma ait işlerin biçimsel okuma yöntemleri ve düzeni	
7	Grafik tasarıma ait işlerin biçimsel okuma yöntemleri. Ödev	
8	Vize sınavı	
9	Grafik tasarım dilinde dikkat edilmesi gereken noktalar ve tanımlamalar. Ödev	
10	Grafik tasarım dilinde dikkat edilmesi gereken noktalar ve tanımlamalar.	
11	Tasarım dilinin disiplin altına almak ve ifade dillerini araştırmak. Ödev	
12	Tasarım dilinin disiplin altına almak ve ifade dillerini araştırmak.	
13	Vize sınavı	
14	Dersin genel yapısı bağlamında ders tekrarı. Tüm bilgilerinin, verilerin pekiştirilmesi	

KAYNAKLAR

Görmek Okumak, Grafik Tasarım Üzerine Biçimsel Okumalar, Umut Südüak (yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi)
 Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü, Ambrose – Harris, Litaratür,
 Görsel Tipografi Sözlüğü, Ambrose – Harris, Litaratür
 Grafik Tasarım Ne İçindir?, Alice Twemlow, Yem Yayın
 The Language of Graphic Design, Richard Poulin, Rockport

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.				x	
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.		X			
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			x		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.				x	
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.			x		
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin		x			
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.		X			

8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.						x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.		X				
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.	X					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.						x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.						x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.						x
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.			x			
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.						x
16							
17							

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2'30"	32'20"
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	56
Ara Sınav(lar)	2	2	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	6	5	30
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			124'20"
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,14
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	50,0%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50,0%
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50,0%

Ödev		
Proje		
Toplam		50,0%
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50,0%
Dönem Sonu		50,0%
Toplam		100%
(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.		
(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.		



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Fotoğraf II / Photography II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 108	BAHAR	Zorunlu	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	GRF107	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	DERS (Teori)	UYGULAMA
	1	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Semra Güler	
Dersin Amacı	Öğrenciye, “bakmak” ile “görmek” arasındaki fark anlatılır; fotoğrafı, kendini ifade yolunda bir araç olarak kullanması amaçlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Fotoğrafta kompozisyon kurallarını öğrenir. 2- Grafik tasarım ile fotoğraf arasındaki ilişkiyi kurma becerisi kazanır.	
Dersin İçeriği	Fotoğrafta kompozisyon kuralları, çekim teknikleri, fotoğraf okuma, sergi izleme, tanıtım fotoğrafçılığı konuları anlatılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriğini oluşturan tüm konular dönem içinde, öğrencilere teorik olarak hazırlanmış sunum formatında aktarılır. Bu konular üzerinde belirlenen proje konuları dönem süresince derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenir ve konuşulur.	
2	"	
3	"	
4	"	

5	"	
6	"	
7	"	
8	"	
9	"	
10	"	
11	"	
12	"	
13	"	
14	"	

KAYNAKLAR

Roland Barthes, 2000, Camera Lucida, Altıkırkbeş, İstanbul

Sabit Kalfagil, 2006, Fotoğrafın Yapısal Öğeleri ve Fotoğraf Sanatında Kompozisyon, Fotoğrafevi, İstanbul.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.			X		
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			X		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek,					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin			X		
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.		X			
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.	X				
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.			X		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	2	4	8
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			104
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	100
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50%
Dönem Sonu		50%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Temel Tasarım II / Basic Design II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 112	BAHAR	Zorunlu	T+U	10

Ön Koşul Dersleri	GRF 111 Temel Tasarım I	
Dersin Dili	Türkçe / Erasmus öğrencileri için İngilizce	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	6
Dersi Veren(ler)	Prof. Ayşegül İzer	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Tuğçe İşçi Özen	
Dersin Amacı	Temel tasarım ilke, öge ve kavramları üzerinde çalışarak öğrencilerin hem soyut-kavramsal düşünmelerini hem de el becerileri bağlamında gelişmelerini sağlamak. Tasarım problemini tanıma ve çözme yetisi kazanma. Tasarımda doğru çözüme gidiş sürecini öğrenme. Yaratıcılığı, yardımcı tasarım eskizleri yolu ile geliştirme.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Grafik Tasarım dilini doğru kullanmak, 2- Grafik Tasarımı bir çeşit sorun çözme eylemi olarak ele almak, 3- Soyut ve kavramsal düşünmeyi öğrenmek, 4- Verilen projeyi analiz etmek, kavramsal olarak parçalarına ayırmak, somut olandan soyut fikre gelebilmek ve fikir üretmek, 5- Grafik tasarımda görsel bütünlük sağlamak, 6- Görsel dil oluştururken, hangi parametrelerin göz önünde tutulacağını kavramak, 7- Form, malzeme ve görsel iletişim ilişkilerini kavramak.	

Dersin İeriği	Gestalt Prensipleri ve Temel Tasarım Dersinde kullanılan kavramlar, Benzerlik Kuralı (Law of Similarity): Yakınlık Kuralı (Law of Proximity), Simetri Kuralı (Law of Symmetry), Süreklilik Kuralı (Law of Continuity), Kapalılık Kuralı (Law of Closure), Aynı Yön Kuralı (Law of Common Fate), Desen-Zemin Kuralı (Law of Figure and Ground). Tasarımda bütün ve parça ilişkisi, Tasarımda görsel algı, Grid sistemleri ve uygulama çeşitleri, Mekân hiyerarşisinin kurulması, İmge-metin ve konu ilişkileri: fotoğraf ve yazının birlikte kullanımı, Temel Tasarım Eğitiminde Renk Olgusu, Tipografide Renk ve Rengin Kullanımı gibi dersin kapsamı içerisinde yer alan konular, tasarım unsurları ve yaratıcılık üzerine kavramsal ve pratik bilgiler edinilmesini sağlar. Yaratıcılık, yaratıcı düşünce, özgün çözüm üretme üzerine verilen uygulama yoluyla yapılan tüm projeler sömestre boyunca “düşünme, okuma, araştırma, tartışma, sanat, tasarım ve tüm gerekli bağlamı içerecek şekilde, biçim ve içerik ilişkisi kapsamında” çağdaş grafik tasarımın referans noktaları anlatılmaktadır. Uygulamalı olarak tasarım problemleri ve çözümlerini inceleyen projeler; “Adobe Photoshop, InDesign ve Illustrator gibi yazılım programları kullanılarak bilgisayar ortamında oluşturulmaktadır.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Editöryal Tasarıma Giriş: Bir dergi için çift sayfa tasarımı	
2	Tasarımda Yazı ve Görsel etkileşimi: Kitap Kapağı Tasarımı	
3	Renk ve Ritim	
4	Etkinlik Afiş Tasarımı (gridal bağlamda afiş çözümlemesi)	
5	Logo tasarımı: Monogram	
6	Modüler yazı karakteri tasarımı	
7	Organik Tipografi	
8	İnfografik: Bilgilendirme Tasarımı	
9	İkon Seti Tasarlama – simge kümesi oluşturma	
10	Hareketli Görüntü tasarımı için Storyboard oluşturma (Oluşturulan kurgusal marka için)	
11	Bir marka için Hareketli Görüntü Tasarımı: stop motion ve gif uygulaması (Oluşturulan kurgusal marka için)	
12	Karakter tasarımı çizimi	
13	Karakter tasarımının üç boyutlu modellemesi	
14	Portfolyo tasarımı	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	12	168
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	5	70
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	14	5	70
Proje			

Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			316
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			10
Dersin AKTS Kredisi			

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	14	40%
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40%
Dönem Sonu		60%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Sanat ve Tasarım Kültürü / Art and Design Culture			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF114	Bahar	Zorunlu	T.	

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. Ayşegül Güçhan	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bu ders öğrencilerin sanat ve tasarım kavram ve akımlarını 19. yüzyıl sonundan başlayarak örneklerle öğrenmelerini ve söz konusu alanlarda güvenle konuşmalarını amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Bu ders sonunda öğrenciler sanat ve tasarım tarihindeki kavram ve kuramları açıklayabilecek düzeye gelir / Sanat ve tasarım tarihindeki gelişmelere ilişkin geniş bilgi edinir / Sanat ve tasarımı sosyal, siyasal, ekonomik ve bilimsel gelişmelerle ilişkilendirir.	
Dersin İçeriği	Bu dersin içeriği, 19. yüzyıl sonundan günümüze uzanan zaman dilimi içinde sanat ve tasarımın gelişme süreci ve bu olguların toplumsal, siyasal, ekonomik, bilimsel ve teknik arkaplanlarını içermektedir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders görsel malzeme destekli anlatıma dayanmaktadır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Syllabus üzerinde konuşma ve ders içeriğinin tanıtılması.	
2	19. Yüzyıl, sanayileşme ve kent kültürünün ortaya çıkması.	
3	Sanayileşme karşıtı sanat ve tasarım hareketleri 1.	

4	Sanayileşme karşıtı sanat ve tasarım hareketleri 2.	
5	I. Dünya Savaşı öncesi sanat ve tasarımı besleyen ortam ve Paris.	
6	I. Dünya Savaşı sırasında sanat ve tasarım.	
7	Arasınnav.	
8	Bauhaus ve tasarım.	
9	Art Deco.	
10	II. Dünya Savaşı yıllarında sanat ve tasarım dünyası.	
11	Britanya ve ABD'de Pop yıllar ve yeni arayışlar.	
12	Fransa'da Nouveau Realisme ve yeni arayışlar.	
13	1970 ve sonrası entelektüel tartışmalar.	
14	2000'ler.	

KAYNAKLAR

Graphic Design Theory, Helen Armstrong. / History of Modern Art, H. H. Arnason. / Megg's History of Graphic Design, Philip B. Meggs. / An Introduction of Visual Culture, Nicholas Mirzoeff. / How to See the World. Nicholas Mirzoeff.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.				X	
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.				X	
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.		X			
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin	X				
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.	X				
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.	x				
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.	X				

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.			X		
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.				X	
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			X		
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.				X	
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.	X				
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	2	4
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	İllüstrasyon 1 / Illustration 1			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 201	Güz	Zorunlu	T+U	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Grafik Tasarımın önemle araçlarından birisi olan illüstrasyonunun, bir grafik tasarım ürününde kullanımı konusunda öğrencinin yetkinliğini arttırması, öğrencinin ilgi duyduğu illüstrasyon tekniğinde yetkinleştirilmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İllüstrasyonun farklı mecralarda kullanımı konusunda yetkinleşmeyi öğrenir. 2- Metin ve düşüncelerin resimleme yoluyla tanımlanması veya anlamının güçlendirilmesi konusunda yetkinleşmeyi öğrenir.	
Dersin İçeriği	Öğrencinin kişisel tercihleri dikkate alınarak önceden saptanmış bir iletişim problemine resimleme yoluyla çözüm üretmesinin tekniklerini öğretmek. Dönem süresince her hafta farklı projeler verilir. Her projenin ilk briefi dersin yöneticisi tarafından verilir. Öğrenci proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından sonuçlandırılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	İllüstrasyon nedir, anlamı kapsamı.	

2_13	Öğrenci, her derste farklı brief ile belirlenen illüstrasyon projelerini, ders saatinde, taslaklar halinde sunar. Ders yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
14	Tüm ders projelerinin finalizasyonu ve sunum	

KAYNAKLAR	
The Illusion of Life (Ollie Johnston, Frank Thomas), Proje konusunun seyrine göre dönem içerisinde dersi yürüten öğretim üyesi farklı kaynakça önerilerinde bulunabilir.	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.				x	
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.				x	
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					x

15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x
----	--	--	--	--	--	---

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	12	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			92
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,06
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tipografi III / Typography III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 203	GÜZ	ZORUNLU	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 102	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Semra Güler	
Dersin Amacı	Tipografi I ve II derslerinde, öğretilmiş olan temel kavramların çerçevesinde öğrencinin tipografiye dair gramer bilgisini geliştirmek, bu bilgileri farklı grafik tasarım problemlerinin çözümünde kullanabilmesini ve tipografiyi “dil” olarak değerlendirebilmesini sağlamak..	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Temel tipografik kavramlarının farklı grafik tasarım ürünlerindeki karşılıklarını öğrenir. 2. Kimlik tasarımının parçalarından olan yazışma elemanlarının yapısını öğrenir. 3. Yazı-resim ilişkisi üzerine bilgi edinir. 4. Bir yazı karakterinin tasarlanma nedenleri ve kullanımı üzerine bilgi edinir. 5. Tipografi üzerine kuramsal bilgi edinir.	
Dersin İçeriği	Yarıyıl boyunca, çeşitli tipografik örnekler analiz edilir, teorik dersi desteklemek üzere verilen farklı projeler üzerinde çalışılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Yarıyıl boyunca, dersin içeriğini oluşturan konular üzerine teorik aktarım yapılır ve bu konuları kavramaya yardımcı projeler üretilerek incelenir.	
2	"	
3	"	
4	"	

5	"	
6	"	
7	"	
8	"	
9	"	
10	"	
11	"	
12	"	
13	"	
14	"	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.			X		
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			X		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.		X			
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek,					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.		X			
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.		X			
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	1	14
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	15	60
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	15	15
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			117
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50%
Dönem Sonu		50%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.

**FORM 4**

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tipografi IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF204	Güz/Bahar	Zorunlu	2+0	3

Ön Koşul Dersleri	GRF203	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrencinin tipografik dile, tipografinin temel kurallarına, bu kuralların grafik tasarım problemlerine uygulanmasına dair bilgi edinmesini sağlamak; bu alanda edindiği teorik bilgileri farklı mecralarda tasarım pratiğine aktarabilme becerisini geliştirmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Temel tipografik kavramlarının farklı grafik tasarım ürünlerindeki karşılıklarını öğrenir. 2. Tasarım yaparken, metin ile çalışma deneyimi edinir. 3. Yazı-resim ilişkisi üzerine bilgi edinir. 4. Tipografi üzerine kuramsal bilgi edinir.	
Dersin İçeriği	Yarıyıl boyunca, çeşitli tipografik örnekler analiz edilir, teorik dersi desteklemek üzere verilen farklı projeler üzerinde çalışılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Kuramsal aktarım, karşılıklı tartışma.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)

Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1-14	Yarıyıl boyunca, dersin içeriğini oluşturan konular üzerine teorik aktarım yapılır ve bu konuları kavramaya yardımcı projeler üretilerek, incelenir.	

KAYNAKLAR

Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü, Ambrose – Harris, Litaratür,
Görsel Tipografi Sözlüğü. Ambrose – Harris. Litaratür

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.				x	
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.				x	
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.	X				
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.	X				
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			x		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.			x		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.	X				
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					x
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.	X				
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	1	14
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	15	60
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	15	15
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			1177
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,9
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım I / Graphic Design I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 211a2	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 102 TİPOGRAFI II	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	İlk defa proje dersi alan öğrenciler için verilen bu ders, grafik tasarımın temel ilkelerini ve tasarım/üretim yollarını “gerçekleşebilecek” işler üzerinden aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kendi tanıtım problemi üzerinden, grafik tasarım bağlamında “kimlik tasarlamayı” öğrenir. 2- Kendi kendini tanıtmaya yoluyla, “kendisi”nin bir başkası tarafından algılanmasını yönetmeyi öğrenir. 3- Kimlik oluşturunca basılı malzemelerin tasarım ve uygulama yollarını öğrenir.	
Dersin İçeriği	Öğrenci, konusu kendisi olan bir “kimlik tasarımı” çalışması yapar ve projenin devamında, yine kendisi için tanıtım malzemeleri tasarlar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR

1. Designers' Self Promotion, 2002, Roger Walton.
2. Nice to Meet You, 2007, Victionary.
3. Nice to Meet You Too, 2010, Victionary.
4. Print Work: Capture the Best Publication and Promotion, 2008, Victionary.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje ko					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım I / Graphic Design I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 211a3	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 102 TİPOGRAFI II	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ahmet Haluk Tuncay	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	İlk defa proje dersi alan öğrenciler için verilen bu ders, grafik tasarımın temel ilkelerini ve tasarım/üretim yollarını “gerçekleşebilecek” işler üzerinden aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kendi tanıtım problemi üzerinden, grafik tasarım bağlamında “kimlik tasarlamayı” öğrenir. 2- Kendi kendini tanıtmaya yoluyla, “kendisi”nin bir başkası tarafından algılanmasını yönetmeyi öğrenir. 3- Kimlik oluşturuıcı basılı malzemelerin tasarım ve uygulama yollarını öğrenir.	
Dersin İçeriği	Öğrenci, konusu kendisi olan bir “kimlik tasarımı” çalışması yapar ve projenin devamında, yine kendisi için tanıtım malzemeleri tasarlar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR

1. Designers' Self Promotion, 2002, Roger Walton.
2. Nice to Meet You, 2007, Victionary.
3. Nice to Meet You Too, 2010, Victionary.
4. Print Work: Capture the Best Publication and Promotion, 2008, Victionary.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje ko					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım I / Graphic Design I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 211a4	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 102 TİPOGRAFI II	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğurcan Ataoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	İlk defa proje dersi alan öğrenciler için verilen bu ders, grafik tasarımın temel ilkelerini ve tasarım/üretim yollarını “gerçekleşebilecek” işler üzerinden aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kendi tanıtım problemi üzerinden, grafik tasarım bağlamında “kimlik tasarlamayı” öğrenir. 2- Kendi kendini tanıtmaya yoluyla, “kendisi”nin bir başkası tarafından algılanmasını yönetmeyi öğrenir. 3- Kimlik oluşturuıcı basılı malzemelerin tasarım ve uygulama yollarını öğrenir.	
Dersin İçeriği	Öğrenci, konusu kendisi olan bir “kimlik tasarımı” çalışması yapar ve projenin devamında, yine kendisi için tanıtım malzemeleri tasarlar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR

1. Designers' Self Promotion, 2002, Roger Walton.
2. Nice to Meet You, 2007, Victionary.
3. Nice to Meet You Too, 2010, Victionary.
4. Print Work: Capture the Best Publication and Promotion, 2008, Victionary.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje ko					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım I / Graphic Design I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 211a5	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 102 TİPOGRAFI II	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Emre Çıkınoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	İlk defa proje dersi alan öğrenciler için verilen bu ders, grafik tasarımın temel ilkelerini ve tasarım/üretim yollarını “gerçekleşebilecek” işler üzerinden aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kendi tanıtım problemi üzerinden, grafik tasarım bağlamında “kimlik tasarlamayı” öğrenir. 2- Kendi kendini tanıtmaya yoluyla, “kendisi”nin bir başkası tarafından algılanmasını yönetmeyi öğrenir. 3- Kimlik oluşturuıcı basılı malzemelerin tasarım ve uygulama yollarını öğrenir.	
Dersin İçeriği	Öğrenci, konusu kendisi olan bir “kimlik tasarımı” çalışması yapar ve projenin devamında, yine kendisi için tanıtım malzemeleri tasarlar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR

1. Designers' Self Promotion, 2002, Roger Walton.
2. Nice to Meet You, 2007, Victionary.
3. Nice to Meet You Too, 2010, Victionary.
4. Print Work: Capture the Best Publication and Promotion, 2008, Victionary.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje ko					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım II / Graphic Design II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 212a2	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 211a2-a5 GRAFİK TASARIM I	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen ambalaj tasarımı çerçevesinde, marka ve ürün ilişkisini öğrenciye aktarmayı amaçlar. Bir markanın piyasadaki mevcut ya da yeni çıkan ürünlerinin etiket ya da ambalajları, marka kimliği, ürün kimliği ve hedef kitle kriterlerine göre ele alınarak tasarlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Marka ve ürün kimliğini, üç boyutlu bir yapı (ambalaj, stand vb.) üzerinde tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu ve uygulamaları üzerinden, ambalaj tasarımı dünyasına ait durumları ve görsel iletişim yöntemlerini aktarmayı amaçlayan ders, ürün ambalajı tasarımlarının yanı sıra, ürünün ilişkiye girdiği, stand, display kutusu tasarımlarını da proje çerçevesinde ele alır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım II / Graphic Design II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 212a3	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 211a2-a5 GRAFİK TASARIM I	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ahmet Haluk Tuncay	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen ambalaj tasarımı çerçevesinde, marka ve ürün ilişkisini öğrenciye aktarmayı amaçlar. Bir markanın piyasadaki mevcut ya da yeni çıkan ürünlerinin etiket ya da ambalajları, marka kimliği, ürün kimliği ve hedef kitle kriterlerine göre ele alınarak tasarlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Marka ve ürün kimliğini, üç boyutlu bir yapı (ambalaj, stand vb.) üzerinde tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu ve uygulamaları üzerinden, ambalaj tasarımı dünyasına ait durumları ve görsel iletişim yöntemlerini aktarmayı amaçlayan ders, ürün ambalajı tasarımlarının yanı sıra, ürünün ilişkiye girdiği, stand, display kutusu tasarımlarını da proje çerçevesinde ele alır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım II / Graphic Design II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 212a4	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 211a2-a5 GRAFİK TASARIM I	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğurcan Ataoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen ambalaj tasarımı çerçevesinde, marka ve ürün ilişkisini öğrenciye aktarmayı amaçlar. Bir markanın piyasadaki mevcut ya da yeni çıkan ürünlerinin etiket ya da ambalajları, marka kimliği, ürün kimliği ve hedef kitle kriterlerine göre ele alınarak tasarlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Marka ve ürün kimliğini, üç boyutlu bir yapı (ambalaj, stand vb.) üzerinde tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu ve uygulamaları üzerinden, ambalaj tasarımı dünyasına ait durumları ve görsel iletişim yöntemlerini aktarmayı amaçlayan ders, ürün ambalajı tasarımlarının yanı sıra, ürünün ilişkiye girdiği, stand, display kutusu tasarımlarını da proje çerçevesinde ele alır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım II / Graphic Design II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 212a5	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 211a2-a5 GRAFİK TASARIM I	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Emre Çıkınoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen ambalaj tasarımı çerçevesinde, marka ve ürün ilişkisini öğrenciye aktarmayı amaçlar. Bir markanın piyasadaki mevcut ya da yeni çıkan ürünlerinin etiket ya da ambalajları, marka kimliği, ürün kimliği ve hedef kitle kriterlerine göre ele alınarak tasarlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Marka ve ürün kimliğini, üç boyutlu bir yapı (ambalaj, stand vb.) üzerinde tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu ve uygulamaları üzerinden, ambalaj tasarımı dünyasına ait durumları ve görsel iletişim yöntemlerini aktarmayı amaçlayan ders, ürün ambalajı tasarımlarının yanı sıra, ürünün ilişkiye girdiği, stand, display kutusu tasarımlarını da proje çerçevesinde ele alır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	İletişim Tarihi			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 213	Güz-Bahar	hlu / Seçmeli / Serbest Seç	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Canan Suner	
Dersin Yardımcısı(ları)	X	
Dersin Amacı	Bu disiplin,öğrencileri iletişim tarihi konusunda bilgilendirerek, teorik arka planı kavramalarını ve düşünsel formasyonlarının gelişmesini sağlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Sosyal ve düşünsel Tarih, iletişim kavramı açısından analiz edilir. 2- İletişimin nesnel gelişmeleri öğrenilir. 3- Resim ,Grafik ve Tasarım alanları üzerinden İletişim Tarihi okuması öğrenilir. 4- Sosyal gelişim tarihinde, iletişimin rolünün kavranması sağlanır. 5- İletişim – iktidar ilişkisini tartışmayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	İletişim tarihi disiplini yazılı kültürden görsel kültüre tarihsel süreçteki kültürel dönüşümleri ve değişimleri irdeler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori ve araştırma.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin tanımlanması ve içeriğinin özetlenerek öğrenciye aktarılması.	
2	İletişim nedir, tanımlar	
3	İlk Çağlardan Konesansa : İletişim - üretim ilişkileri - Şehir ve iletişim biçimleri	

4	Rönesans'ta iletişimin taşıyıcı kültürü: yazı ve resim	
5	Rönesans sonrası üretimin gelişimi ve iletişime yansımalar	
6	Aydınlanma dönemi nedir , Aydınlanmanın paradigmasının tanımlanması	
7	Propaganda ve Fransız devrimi, değişen ve gelişen iletişim biçimleri	
8	Mitoloji nedir? Anlam kayması , kitle kültürü	
9	Modernizm, iletişim – üretim ilişkileri -şehir ve Aydınlanma'nın eleştirisi	
10	20. y.y., Modernizm sonrası ve kitle kültürü	
11	Postmodern kültür- iletişim - şehir	
12	Görsel örneklerle 20.y.y. ın analizi	
13	Vize / Sunum	
14	21. yy. : Görseller ile örnekler üzerinden günümüzde İktidar- birey – iletişim - kültür	

KAYNAKLAR

- 1 John.Fiske ; İletişime Giriş, Bılım ve Sanat Yayınları, Ankara..2003.
- 2.Armand ve Michele Mattelart ; İletişim Kuramları Tarihi, İletişim Yayınları,İstanbul ,3.baskı 2006. çeviri: Merih zillioğlu
- 3.Besim Dellaloğlu ; Frankfurt Okulu, Say Yayınları,İstanbul, 2. baskı,2006 .
- 4 Gencay Saylan : Postmodernizm , imge Yayınları ,Ankara 2.baskı 2010.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.	X				
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.	X				
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			X		
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	12	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			92
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,06
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

.....FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

.....BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	İşlemsel Tasarıma Giriş			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 224	BAHAR	SEÇMELİ	T	3

Ön Koşul Dersleri	YOK	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	-
Dersi Veren(ler)	Doç. Çetin Tüker	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Bu dersin amacı işlemsel ve algoritmik düşünme becerisinin tasarım alanındaki problemler üzerindeki uygulaması ile ilgili temel becerilerin kazanılmasıdır. Bu beceriler sırasıyla birimlere bölme, örüntü tanıma, soyutlama, algoritma geliştirme ve algoritmata benzer tüm problemler üzerine genellemedir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Processing programlama dilini iki boyutlu bir düzlemde örüntü oluşturabilecek seviyede bilir.2. Bir örüntüyü oluşturan parametreleri analiz edebilir ve ayrıştırabilir. 3. Parametreler ve algoritmalar kullanarak bir örüntü oluşturacak programları processing dilini kullanarak geliştirebilir.4. Bilgisayar bilimlerinin temel konuları hakkında bilgi sahibi olur. 5. İşlemsel tasarım konusu hakkında bilgi sahibi olur.	
Dersin İçeriği	Ders, grafik tasarım bağlamında temel bilgisayar bilimleri kavramları öğretilerek ve Processing programlama dili kullanılarak verilecektir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Uzaktan eğitim materyali (videolar ve etkileşimli ortamda egzersizler) ile desteklenmiş canlı ders anlatımı. (Harmanlanmış eğitim)	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Parametrik tasarım nedir? Parametrik şekil çözümleme nasıl yapılır?	İlgili ders videolarının izlenmesi

2	Temel programlama eğitimi ve scratch arayüzü: Scratch Arayüzüne Giriş - Hareket Blokları-Olay Blokları-Rastgele Konuma Git-degiskenler-Koordinat Sistemi-Degiskenler örnek	İlgili ders videolarının izlenmesi
3	Processing'e giriş: line, rect, triangle, ellipse beginShape, end shape komutlarının öğrenilmesi.	İlgili ders videolarının izlenmesi
4	Scratch: kontrol blokları, Kendi Blogunu Oluşturma, Operatör Blokları	İlgili ders videolarının izlenmesi
5	Processing: for...loop, mouse ile etkileşim	İlgili ders videolarının izlenmesi
6	Ara ödev	
7	Parametrik şekil üretme yöntemleri 1	İlgili ders videolarının izlenmesi
8	Parametrik şekil üretme yöntemleri 2 (trigonometri)	İlgili ders videolarının izlenmesi
9	Scratch: Klavye ile Etkileşim Hareket - Klavye Etkileşimi Sesler-Oyun-algılama blokları	İlgili ders videolarının izlenmesi
10	Processing ile etkileşim	İlgili ders videolarının izlenmesi
11	Scratch: degiskenler, Listedden Veri Okuma, Listeye Veri Ekleme	İlgili ders videolarının izlenmesi
12	Processing ile değişkenler ve değişken listeleri	İlgili ders videolarının izlenmesi
13	Ara ödev	
14	Dönem konularının tekrarı	İlgili ders videolarının izlenmesi

KAYNAKLAR

Ders vidoları, thenatureofcode.com

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					

4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini kazanmak.					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	2	8
Proje	1	20	20
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			84
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,8
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	10

Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	60
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	İllüstrasyon 2 / Illustration 2			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 232	Bahar	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 201 İllüstrasyon1	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Grafik Tasarımın önemle araçlarından birisi olan illüstrasyonunun, bir grafik tasarım ürününde kullanımı konusunda öğrencinin yetkinliğini arttırması, projeler üzerinde uygulanabilirliğinin yetkinleştirilmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İllüstrasyonun farklı mecralarda kullanımı konusunda yetkinleşmeyi öğrenir. 2- Metin ve düşüncelerin resimleme yoluyla tanımlanması veya anlamının güçlendirilmesi konusunda yetkinleşmeyi öğrenir. 3- Proje içerisinde illüstrasyon kullanımı ve proje ile uyumlu çalışma becerisi kazanımı.	
Dersin İçeriği	Proje kapsamında saptanmış bir iletişim problemine resimleme yoluyla çözüm üretmesinin tekniklerini öğretmek. Dönem süresince farklı projeler verilir. Her projenin ilk briefi dersin yöneticisi tarafından verilir. Öğrenci proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından sonuçlandırılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Proje tanımı ve ilgili kurum sunumu	

2_13	Öğrenci, her derste proje briefi üzerine geliştirdiği illüstrasyon projelerini, ders saatinde, taslaklar halinde sunar. Ders yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
14	Tüm ders projelerinin finalizasyonu ve sunum	

KAYNAKLAR	
Proje konusunun seyrine göre dönem içerisinde dersi yürüten Öğretim Üyesi farklı kaynakça önerilerinde bulunabilir.	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.				x	
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.				x	
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					x

15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x
----	--	--	--	--	--	---

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			82
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,7
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

.....FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

..... BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Özgün Baskı I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 235	3. ve 4. Sömestr	S	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	DERS (Teori) 3	UYGULAMA 1
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Can Ateşgüneş	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Dersin amacı, öğrencinin linolyum baskı tekniği ile basacağı özgün çalışmayı, günün tasarım dilini kullanarak grafik bir ürüne dönüştürebilmesini amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Grafik Tasarımın orijini ve çıkış noktası olan, dolayısıyla çoğaltım ile yinelenebilirlik kavramının uygulama alanı olan baskı tekniklerinin özelliklerinin öğrenilmesi 2- Üç boyutlu kitap v.b. tasarımların baskı yöntemleri ile birleşmesi 3- Baskı çalışmalarının, grafik tasarım alanı ile ilişkilendirilmesi 4- Linolyum ya da kollografi gibi baskı tekniklerinin öğrenilmesi 5- Yaratıcılığın geliştirilmesi ve öğrenciye farklı yöntemler kullanma becerisinin kazandırılması 6- Boyalarla birebir renk hazırlayabilme becerisinin geliştirilmesi, maket yapma becerisinin kazandırılması 7- Renk bilgisinin pekiştirilmesi, farklı baskı yöntemlerinde uygulanabilirliği.	
Dersin İçeriği	Dersin içeriği, bir sanatsal kitap/artbook, booklet, kartpostal ya da exlibris serisinin linolyum tekniğinin kurallarına göre basılmasını, günümüzün tasarım dilini yansıtacak bir proje olarak sonuçlandırılmasını içerir. Söz konusu bir kitap ise ciltleme teknikleri, kartpostallar serisi ise kutusu öğrenci tarafından tasarlanacak ve gerçekleştirilecektir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bilgi sunumu, tartışma ve uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Baskının orijini ve tarihçesi	

2	Linolyum tekniği ve örnekler üzerinden çalışma	
3	Müze ya da sergi ziyareti	
4	Bir proje doğrultusunda eskiz çalışmaları gerçekleştirme	
5	Bir proje doğrultusunda eskiz çalışmaları gerçekleştirme	
6	Baskı ön çalışmaları	
7	Baskı aşamaları	
8	Baskı aşamaları	
9	Baskı aşamaları	
10	Baskı aşamaları	
11	Baskı aşamaları	
12	Dijital ortamda çalışma	
13	Dijital ortamda çalışma	
14	Projeyi sonlandırma	

KAYNAKLAR

TURNER Silvie, A Printmaker's Handbook, Arts Council Funded
WILLIAMS Nancy, The Potencial of Paper in Graphic Design, Phaidon, 2002, London
SCHMIDT Christine, Print Workshop, Potter Craft

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek			X		
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak	X				
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak			x		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek,					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek	X				
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek	X				
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak					

9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek			x		
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak			x		
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek	X				
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	3	4	12
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			118
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			118/30
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	50
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50

Dönem Sonu	50
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tasarımda Fotoğrafın Kullanımı / The Use of Photography in Graphic Design			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 236	BAHAR	SEÇMELİ	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Semra Güler	
Dersin Amacı	Grafik Tasarımın görsel dili bağlamında, afiş–broşür; kitap–dergi–cd vb. çeşitli kullanım alanları için, fotografik tasarım olanaklarını öğretmeyi amaçlar..	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Fotoğrafın grafik tasarım bağlamında kullanım biçimlerini öğrenir. 2- Fotoğrafi grafik tasarımın temel malzemelerinden biri olarak ele alma becerisini kazanır.	
Dersin İçeriği	Fotoğrafın fotoğrafçının fotoğrafı olmadığını, tasarlayanın bir malzemesi olduğunu, onun bizi değil de bizim onu yönlendirdiğimiz bir malzeme olduğunu anlatmak. Aynen grafik tasarımın diğer unsurları tipografi gibi, illüstrasyon gibi. Etkili bir tasarım için bazen dekupe ettiğimiz, bazen kendisinden iyice uzaklaştırıp 'illüstre' ettiğimiz, bazen tipografinin içine gömdüğümüz, bazen ise olduğu gibi kullandığımız bir malzeme olduğunu anlatmak. Sonuçta nasıl kullanırsak kullanalım fotoğrafın artık fotoğraf olmadığını, onun artık grafik ürünün değerlerine hizmet eden bir unsur olduğunu, bu nedenle fotoğrafa da aynen tipografi ve fontlara hakim	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriği hakkında sunum yapılır. Tasarımda fotoğrafın kullanım biçimleriyle ilgili farklı mecralar ele alınarak belirlenen proje konuları, dönem süresince dersin hocasıyla birlikte üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenir ve sonuçlanır.	
2	"	
3	"	
4	"	

5	"	
6	"	
7	"	
8	"	
9	"	
10	"	
11	"	
12	"	
13	"	
14	"	

KAYNAKLAR

Proje konusuna göre önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek,					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin			X		
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.		X			
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.		X			
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.			X		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	4	3	12
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			104
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	4	100
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50%
Dönem Sonu		50%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım III / Graphic Design III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 311a2	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 212a2-a5 GRAFİK TASARIM II ve GRF 204 TİPOGRAFİ IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen yayın kimliği tasarımı çerçevesinde, yayınevi kimliği ve ürünü olan kitap-tasarım ilişkisini öğrenciye aktarmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Yayınevi ve yayın kimliğini kitap ve gerekli tanıtım malzemeleri üzerinden tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bir yayınevinin kurumsal kimlik tasarımı ile yayınevinin yayınladığı kitapları, kurum-ürün ilişkisi üzerinden ele alarak tasarlamak, farklı seriye ait olan kitaplar dizisini ait oldukları serinin (bütünün) bir parçası, yayınevinin de bir ürünü olarak konumlandırarak projelendirmektir. Yayınevinin kurumsal kimlik çalışması ve farklı dizilere ait kitap tasarımlarının yanı sıra, yayınevi ya da kitaba ait duyuru ve tanıtım parça tasarımlarını da içeren proje ele aldığı konu üzerinden yayınevi ve kitap tasarımı dünyasına ait ürün	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım III / Graphic Design III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 311a3	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 212a2-a5 GRAFİK TASARIM II ve GRF 204 TİPOGRAFİ IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ahmet Haluk Tuncay	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen yayın kimliği tasarımı çerçevesinde, yayınevi kimliği ve ürünü olan kitap-tasarım ilişkisini öğrenciye aktarmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Yayınevi ve yayın kimliğini kitap ve gerekli tanıtım malzemeleri üzerinden tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bir yayınevinin kurumsal kimlik tasarımı ile yayınevinin yayınladığı kitapları, kurum-ürün ilişkisi üzerinden ele alarak tasarlamak, farklı seriye ait olan kitaplar dizisini ait oldukları serinin (bütünün) bir parçası, yayınevinin de bir ürünü olarak konumlandırarak projelendirmektir. Yayınevinin kurumsal kimlik çalışması ve farklı dizilere ait kitap tasarımlarının yanı sıra, yayınevi ya da kitaba ait duyuru ve tanıtım parça tasarımlarını da içeren proje ele aldığı konu üzerinden yayınevi ve kitap tasarımı dünyasına ait ürün	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım III / Graphic Design III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 311a4	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 212a2-a5 GRAFİK TASARIM II ve GRF 204 TİPOGRAFİ IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğurcan Ataoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen yayın kimliği tasarımı çerçevesinde, yayınevi kimliği ve ürünü olan kitap-tasarım ilişkisini öğrenciye aktarmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Yayınevi ve yayın kimliğini kitap ve gerekli tanıtım malzemeleri üzerinden tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bir yayınevinin kurumsal kimlik tasarımı ile yayınevinin yayınladığı kitapları, kurum-ürün ilişkisi üzerinden ele alarak tasarlamak, farklı seriye ait olan kitaplar dizisini ait oldukları serinin (bütünün) bir parçası, yayınevinin de bir ürünü olarak konumlandırarak projelendirmektir. Yayınevinin kurumsal kimlik çalışması ve farklı dizilere ait kitap tasarımlarının yanı sıra, yayınevi ya da kitaba ait duyuru ve tanıtım parça tasarımlarını da içeren proje ele aldığı konu üzerinden yayınevi ve kitap tasarımı dünyasına ait ürün	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım III / Graphic Design III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 311a5	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 212a2-a5 GRAFİK TASARIM II ve GRF 204 TİPOGRAFİ IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Emre Çıkınoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Proje konusu olarak verilen yayın kimliği tasarımı çerçevesinde, yayınevi kimliği ve ürünü olan kitap-tasarım ilişkisini öğrenciye aktarmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Yayınevi ve yayın kimliğini kitap ve gerekli tanıtım malzemeleri üzerinden tasarlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bir yayınevinin kurumsal kimlik tasarımı ile yayınevinin yayınladığı kitapları, kurum-ürün ilişkisi üzerinden ele alarak tasarlamak, farklı seriye ait olan kitaplar dizisini ait oldukları serinin (bütünün) bir parçası, yayınevinin de bir ürünü olarak konumlandırarak projelendirmektir. Yayınevinin kurumsal kimlik çalışması ve farklı dizilere ait kitap tasarımlarının yanı sıra, yayınevi ya da kitaba ait duyuru ve tanıtım parça tasarımlarını da içeren proje ele aldığı konu üzerinden yayınevi ve kitap tasarımı dünyasına ait ürün	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım IV / Graphic Design IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 312a2	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 311a2-a5 GRAFİK TASARIM III	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Verilen proje konusu çerçevesinde, marka, ürün, kurum ya da etkinliğin tanıtımı için, ilgili mecraların etkili kullanım ve uygulama yöntemlerini öğrenciye aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İlgili mecraların tanıtım amaçlı etkili kullanımını öğrenir. 2- Farklı tasarım yaklaşımlarını bir dil bütünlüğü içerisinde ele almayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu çerçevesinde ilan edilen parçaların tasarlanması, dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur.	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım IV / Graphic Design IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 312a3	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 311a2-a5 GRAFİK TASARIM III	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ahmet Haluk Tuncay	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Verilen proje konusu çerçevesinde, marka, ürün, kurum ya da etkinliğin tanıtımı için, ilgili mecraların etkili kullanım ve uygulama yöntemlerini öğrenciye aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İlgili mecraların tanıtım amaçlı etkili kullanımını öğrenir. 2- Farklı tasarım yaklaşımlarını bir dil bütünlüğü içerisinde ele almayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu çerçevesinde ilan edilen parçaların tasarlanması, dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım IV / Graphic Design IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 312a4	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 311a2-a5 GRAFİK TASARIM III		
Dersin Dili	Türkçe		
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA	
Saat/Hafta	4	3	
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğurcan Ataoğlu		
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.		
Dersin Amacı	Verilen proje konusu çerçevesinde, marka, ürün, kurum ya da etkinliğin tanıtımı için, ilgili mecraların etkili kullanım ve uygulama yöntemlerini öğrenciye aktarmayı amaçlar.		
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İlgili mecraların tanıtım amaçlı etkili kullanımını öğrenir. 2- Farklı tasarım yaklaşımlarını bir dil bütünlüğü içerisinde ele almayı öğrenir.		
Dersin İçeriği	Proje konusu çerçevesinde ilan edilen parçaların tasarlanması, dersin içeriğini oluşturur.		
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur.	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım IV / Graphic Design IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 312a5	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	7

Ön Koşul Dersleri	GRF 311a2-a5 GRAFİK TASARIM III	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	3
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Emre Çıkınoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Verilen proje konusu çerçevesinde, marka, ürün, kurum ya da etkinliğin tanıtımı için, ilgili mecraların etkili kullanım ve uygulama yöntemlerini öğrenciye aktarmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İlgili mecraların tanıtım amaçlı etkili kullanımını öğrenir. 2- Farklı tasarım yaklaşımlarını bir dil bütünlüğü içerisinde ele almayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Proje konusu çerçevesinde ilan edilen parçaların tasarlanması, dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur.	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			220
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			7

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

.....FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

..... BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	İllüstrasyon III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 333	Güz-Bahar	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Yrd.Doç.Canan Suner	
Dersin Yardımcısı(ları)	X	
Dersin Amacı	Bu disiplinde,illüstrasyon becerisi olan öğrencilerin kendi özgün stillerini oluşturmalarını ve illüstrasyonu grafik tasarım ögesi olarak yetkin kullanmaları amaçlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Strateji ve Metodoloji geliştirmeyi öğrenir. 2. Bir projeyi İllüstrasyonla kavramsallaştırmayı öğrenir. 3- Bir öyküde illüstrasyonla anlatım biçiminin sürekliliğini sağlamayı öğrenir. 4- İllüstrasyon tipografi ilişkisini kavrar. 5. Grafik tasarım disiplini içinde illüstrasyonun bir tasarım ögesi olarak bütünlüğünü kavrar.	
Dersin İçeriği	Bu disiplinde , öğrencilerin resimleme becerileri; tasarım projesi kapsamında, grafik tasarım ögesi problemi olarak ele alınarak çözümü tartışılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori ve uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin tanımlanması ve içeriğinin aktarılması.	
2	Tasarım ilkeleri ve illüstrasyonun tanımlanması: Metod ve Strateji	
3	Dönem içi uygulamaların bilgilendirmesi, araştırma stratejilerinin tartışılması	

4	Örnekler üzerinden konu ile ilgili açıklamalar, araştırma ödevi uygulamanın tartışılması	
5	Araştırma ödevi: uygulamanın tartışılması	
6	Araştırma ödevi: uygulamanın tartışılması	
7	Proje konusu tartışılması, araştırma ödevi teslimi	
8	Donem Projesi : Bilgilendirmesi, Araştırma Stratejilerinin tartışılması	
9	Örnekler üzerinden konu ile ilgili açıklamalar, uygulamanın tartışılması	
10	Uygulamanın tartışılması	
11	Uygulamanın Tartışılması	
12	Uygulamanın Tartışılması	
13	Ödev Teslimi ve Ödevlerin Değerlendirmesi	
14	Final Projesi : Bilgilendirmesi, Araştırma Stratejilerinin tartışılması	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			x		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.			x		

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					x
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					x
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	24
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje	14	3	42
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			108
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,6
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	60
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	40
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

.....FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

.....BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Hareketli Görüntü Tasarımı I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 334	Bahar	Seçmeli	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. Çetin Tüker	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Dersin amacı, temel grafik tasarım prensiplerinin yanına hareket ve zaman bileşenlerini ekleyerek hareketli grafikler (motion graphics) konusunda temel bir bakış açısı ve kurgu, montaj, senkronizasyon ve video efekt becerileri kazandırmaktır. Ders süresince Adobe Premiere, After Effects ya da eşdeğer bilgisayar yazılımları hakkında da temel düzeyde kullanıcı tecrübesi kazanılması amaçlanmıştır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- 2 boyutlu düzlemde hareket anlam ilişkisi hakkında bilgi ve tecrübe sahibidir. 2- Ritim ve hareket ilişkisi hakkında bilgi ve tecrübe sahibidir. 3- Hareketli görüntü tasarımı alanında kullanılan temel teknolojiler ve bu teknolojiler arasındaki ilişkiler hakkında bilgi sahibidir. 4- Hareketli görüntü tasarımı alanında kullanılan bilgisayar programlarını temel düzeyde kullanmayı bilir. 5- Hareketli görüntüyü bir tasarım ve ifade unsuru olarak kullanabilir.	
Dersin İçeriği	Hareketli görüntü tasarımı alanında kullanılan temel teknolojiler ve programların öğrenilmesi, ritim, hareket, anlam ilişkisi üzerinde çalışılması ve yıl sonu projesi olarak film jeneriği hazırlanması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Video dersler ile desteklenen canlı veya yüzyüze bilgi aktarımı ve uygulamaya dayalı dersler. (Karma öğrenme).	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Adobe Premiere ile TV alt bant reklam çalışması	Çevrimişi ders videolarının izlenmesi
2	Adobe Premiere ile TV alt bant reklam çalışması	Çevrimişi ders videolarının izlenmesi

3	Adobe Premiere ile çevrimiçi ders örneği hazırlanması	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
4	Adobe Premiere ile çevrimiçi ders örneği hazırlanması	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
5	Adobe After Effects ile seçilen bir ses kaynağı ile senkronize düzenlenmiş temel geometrilerden oluşan animasyon çalışması	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
6	Adobe After Effects ile seçilen bir ses kaynağı ile senkronize düzenlenmiş temel geometrilerden oluşan animasyon çalışması	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
7	Adobe After Effects ile seçilen bir ses kaynağı ile senkronize düzenlenmiş temel geometrilerden oluşan animasyon çalışması	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
8	Adobe After Effects ile video efekt örneği 1	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
9	Adobe After Effects ile video efekt örneği 1	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
10	Adobe After Effects ile video efekt örneği 2	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
11	Adobe After Effects ile video efekt örneği 2	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
12	Adobe After Effects ile video efekt örneği 3	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
13	Adobe After Effects ile video efekt örneği 3	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi
14	Dönem derslerinin tekrarı	Çevrimiçi ders videolarının izlenmesi

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.			X		
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.			X		
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					

6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin			X		
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje	6	2	12
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			124
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	6	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100

Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
.....FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
..... BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI
ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Özgün Baskı 2			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 335	5. ve 6. Sömeſtr	S	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	DERS (Teori) 3	UYGULAMA 1
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Can Ateşgüneş	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Dersin amacı, belli bir proje bağlamında öğrencinin serigrafi baskı tekniğiyle uygulamalar yapmasını sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Grafik Tasarımın orijini ve çıkış noktası olan, dolayısıyla çoğaltım ile yinelenebilirlik kavramının uygulama alanı olan baskı tekniklerinin özelliklerinin öğrenilmesi 2- Serigrafi tekniğinin öğrenilmesi 3- Baskıların, grafik tasarım alanı ile ilişkilendirilmesi 4- Estetik algının geliştirilmesi 5- Yaratıcılığın geliştirilmesi ve öğrenciye farklı yöntemler kullanma becerisinin kazandırılması 6- Renk bilgisinin pekiştirilmesi, farklı baskı yöntemlerinde uygulanabilirliği.	
Dersin İçeriği	Serigrafi baskı tekniği, bir projeyi geliştirmek için bir araç olarak kullanılır. Dijital uygulamalar ile tasarım zenginleştirilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bilgi sunumu, tartışma ve uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Derse giriş bilgileri, örnekler	

2	Serigrafi tekniğine ilişkin teknik bilgiler.	
3	Baskı ön çalışmaları	
4	Baskı ön çalışmaları	
5	Baskı ön çalışmaları	
6	Baskı ön çalışmaları	
7	Baskı ön çalışmaları	
8	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	
9	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	
10	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	
11	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	
12	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	
13	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	
14	Bir proje doğrultusunda baskı çalışmaları	

KAYNAKLAR

TURNER Silvie, A Printmaker's Handbook, Arts Council Funded

WILLIAMSON Caspar, Little Book of Silkscreen, Chronicle Books, London

SCHMIDT Christine. Print Workshon. Potter Craft

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecalarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek			X		
2	Görsel iletişim tarihi ve teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak	X				
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak			x		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek,					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek	X				
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak					x

9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları			x		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek					x
13	Grafik tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak	X				
14	Grafik tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak					
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek			x		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	3	4	12
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			118
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			118/30
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	50
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50

Dönem Sonu	50
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Animasyon 2/ Animation 2			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 342	Bahar	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 341 Animasyon 1	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Lamia Karaali	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Daha önce animasyon dersi almış öğrenciler için verilen bu ders, canlandırmanın temel ilkelerini ve üretim yöntemlerini öğrenciye kazandırmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Canlıların hareketlerini analiz ederek animasyona dönüştürmeyi öğrenir. 2- Biyomekanik hareket prensiplerini uygulamalı olarak öğrenir. 3- Farklı animasyon üretim teknikleri ve üslupları hakkında bilgi sahibi olur. 4- Karakter tasarlamayı öğrenir. 5- Müzik ve sesle çalışmayı öğrenir. 6- Doğru teknik altyapıyla ve estetik yeterlilikle animasyon tasarlayıp üretebilecek hale gelir.	
Dersin İçeriği	Öğrenci, bir fikri nasıl canlandırma filmi haline dönüştüreceğini uygulama ve post prodüksiyon aşamalarıyla öğrenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	hareket analizi	
2	kanatlılar - uçuş animasyonu	
3	linetest analiz ve teknik standartlar	
4	sahne içi mizansen - layout - animatik	

5	karakter tasarımı teorik	
6	karakter tasarımı uygulama	
7	insan yürümesi teorik	
8	insan yürümesi uygulama	
9	yönetmen/teknik inceleme	
10	replik senkronu - bir karakteri konuşturmak	
11	ses ve müzikle çalışma	
12	görsel efekt ve analog teknik örnekleri, post prodüksiyon	
13	karakter yürütme	
14	yönetmen/üslup inceleme	

KAYNAKLAR

1- Animator's Survival Kit, Richard Williams. 2- The Animation Book, Kit Laybourne. 3- Acting for Animators, Ed Hooks. 4- Animation, Andrew Selby. 5- Producing Animation, C Winder, Z Dowlatbadi. 6- 2D and Beyond, Jane Pilling. 7- How to Write for Animation, Jeffrey Scott

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			x		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			x		
14	Grafik Tasarım disiplinini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.			x		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)		1	14
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	5	7	35
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			91
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Çocuk Kitabı İllüstrasyonu / Children's books illustration			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF344	Bahar	Seçmeli	T+U	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Çocuk kitaplarında illüstrasyon kullanımı esas alan bir proje geliştirilerek, illüstrasyonlar üretmek ve sonuçları izleyiciye sunulması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Çocuk kitaplarında kullanılan illüstrasyonların oluşturulması aşamaları hakkında bilgi edinmek, 2- Çocuk kitaplarında kullanılan ilüstrasyonların dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak 3- İllüstrasyon disiplini ile kitap sektörü içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak 4- Çocuk kitaplarında kullanılan ilüstrasyonların bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek 5- Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek	
Dersin İçeriği	1- Fikir, tasarım aşamalarıyla proje ön tasarımı. 2- Kullanılan illüstrasyonların üretimi. 3- Finalizasyon süreci. (Ders akışı öğrencinin konusuna göre belirlenir. Her araştırma konusu farklı ders akışına göre ilerlemektedir. Bu nedenle, ders akışı proje konularına göre değişiklik gösterebilir.)	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Çocuk kitaplarında illüstrasyon kullanımının genel özellikleri ve gelişimi hakkında sunum	
2	Çocuk kitabı metni seçilmesi	
3	Seçilen metnin hangi parçalarının illüstrasyonunun yapılacağına karar verilmesi	

4	Metnin nasıl görseleştirilmesi.	
5	Metindeki karakterlerin tasarımı.	
6	Karakter sayfaları tasarımı.	
7	Metin ve illüstrasyon uyumunun değerlendirilmesi.	
8	İllüstrasyon üretimi	
9	İllüstrasyon üretimi	
10	İllüstrasyon üretimi	
11	İllüstrasyon üretimi	
12	Teknik uygulaması ve illüstrasyon üretimi.	
13	Teknik uygulaması ve illüstrasyon üretimi.	
14	Finalizasyon süreci.	

KAYNAKLAR

The Illusion of Life (Ollie Johnston, Frank Thomas), Proje konusunun seyrine göre dönem içerisinde dersi yürüten Öğretim Üyesi farklı kaynakça önerilerinde bulunabilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					x
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.				x	
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					x
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	12	12
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			108
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,6
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Pazarlama İletişimi ve Reklamcılık Bilgileri			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF346	GÜZ - BAHAR	Seçmeli	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Prof. Dr. Funda Savaş Gün	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Gülce Nur Ertopuz	
Dersin Amacı	Markanın ürün ve faaliyet yoluyla tüketiciyle olan bağlantısı, kampanyalarının rolü ve önemi, mesaj ve bilgi aktarımı.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Markanın ürünü ve etkinliği aracılığıyla tüketiciyle olan bağlantısı, reklam kampanyalarının, mesajlarının ve bilgi aktarımının rolünü ve önemini öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bu ders, televizyon reklamları, gazete ve dergi reklamları, açık hava reklam öğeleri gibi reklam kampanyasında reklamı yapılan marka, ürün veya etkinlik örneklerini analiz eder. Marka kimliği ile hedef kitleye iletilecek mesaj arasındaki ilişkiyi inceler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Kursun teorik metodolojisi dersinde güncel kampanyalar, basın ilanları ve televizyon reklamları incelenir ve marka ile mesaj arasında yapılan sınavın sonuçları analiz edilir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)

Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	1-14 hafta boyunca konu desteği ve soru-cevap yöntemi ile dersler verilmektedir.	
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR

Derslere uygun kaynak önerisinde bulunulur.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı					
			1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.	X					
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.	X					
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.				x		
4	Proje ko						X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.						X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini				X		

7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.			X		
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.			X		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	3	3
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	14	14
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			90
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			30

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	%40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	60,0%
Ödev		
Proje		

Toplam	100
BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40%
Dönem Sonu	60%
Toplam	100
(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.	
(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.	



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Pazarlama İletişimi ve Reklamcılık Bilgileri			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF346	GÜZ - BAHAR	Seçmeli	U	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Prof. Dr. Funda Savaş Gün	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Gülce Nur Ertopuz	
Dersin Amacı	Markanın ürün ve faaliyet yoluyla tüketiciyle olan bağlantısı, kampanyalarının rolü ve önemi, mesaj ve bilgi aktarımı.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Markanın ürünü ve etkinliği aracılığıyla tüketiciyle olan bağlantısı, reklam kampanyalarının, mesajlarının ve bilgi aktarımının rolünü ve önemini öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bu ders, televizyon reklamları, gazete ve dergi reklamları, açık hava reklam öğeleri gibi reklam kampanyasında reklamı yapılan marka, ürün veya etkinlik örneklerini analiz eder. Marka kimliği ile hedef kitleye iletilecek mesaj arasındaki ilişkiyi inceler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Kursun teorik metodolojisi dersinde güncel kampanyalar, basın ilanları ve televizyon reklamları incelenir ve marka ile mesaj arasında yapılan sınavın sonuçları analiz edilir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)

Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	1-14 hafta boyunca konu desteği ve soru-cevap yöntemi ile dersler verilmektedir.	
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR

Derslere uygun kaynak önerisinde bulunulur.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Ka tkı Mi kt arı					
			1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.	X					
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.	X					
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			x			
4	Proje ko						X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.						X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini			X			

7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.			X		
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.			X		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	3	3
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	14	14
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			90
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			30

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	%40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	60,0%
Ödev		
Proje		

Toplam	100
BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40%
Dönem Sonu	60%
Toplam	100
(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.	
(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.	



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Tanıtım Fotoğrafında Tasarım Süreci / Design Process in the Promotional Photography			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 352	BAHAR	SEÇMELİ	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-		
Dersin Dili	Türkçe		
Ders Uygulaması	DERS (Teori)		UYGULAMA
Saat/Hafta	2		2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Başak Ürkmez		
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör. Semra Güler		
Dersin Amacı	Görsel iletişimde fotoğrafın yeri ve işlevini öğretmeyi amaçlar.		
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kavramları fotoğraf ile ifade etmeyi öğrenir. 2- Tanıtım fotoğraflarının analizini yapar. 3- Bir tanıtım fotoğrafının tasarlanma sürecini deneyimler. 4- Tasarımcı ve fotoğrafçı ilişkisini öğrenir.		
Dersin İçeriği	Sosyal-kültürel kampanyalar ya da reklam kampanyaları için tanıtım fotoğrafı tasarlama süreci, tasarımcının fotoğrafçı ile işbirliği süreci, tanıtım fotoğrafçılığı yapan stüdyoların çalışma biçimlerinin incelenmesi bu dersin temel içeriğini oluşturur. Bu bağlamda fotoğraf uygulamaları yapılır.		
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiiz ve Projelendirme		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Kavramların fotoğraf ile ifadesi ve tanıtım fotoğrafı tasarlama süreci bağlamında belirlenen proje konuları, dönem süresince dersin hocasıyla birlikte üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenir ve sonuçlanır.	
2	"	
3	"	
4	"	

5	"	
6	"	
7	"	
8	"	
9	"	
10	"	
11	"	
12	"	
13	"	
14	"	

KAYNAKLAR

CAMERA LUCIDA – ROLAND BARTHE
 GÖRME BİÇİMLERİ-JOHN BERGER
 FOTOĞRAFIN GÖRSEL DİLİ-GÜLTEKİN CİZGEN

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.			X		
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			X		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek,					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin			X		
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.		X			
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.		X			
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			X		
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.			X		
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)	1	6	6
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	10	10
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			128
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	100
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50%
Dönem Sonu		50%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Film Dili ve Yapım Süreçleri 1 / Movie Language and Its Production Process 1			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF354	Güz	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ali Erdemci	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Temel film teknikleri ve yapım süreçleri hakkında bilgilerini geliştirirken, derse olan katılımlarını arttırarak hem kendilerini daha rahat ifade etmelerini hem de film pratiklerini arttırmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Film türleri ve teknikleriyle ilgili temel bilgilerin edinilmesi tartışılması. 2- Fikir aşamasından senaryosuna, çekimine ve montajına kadar küçük filmler oluşturmak. 3- Temel kamera ve montaj bilgi ve pratiklerinin geliştirilmesi.	
Dersin İçeriği	Bir filmin tüm yapım aşamaları, örnekler üzerinde durularak aktarılır. Sinema tarihinden önemli filmler, dünyadan reklâm filmleri, kısa film, müzik videoları, belgeseller ve video art örnekleri izlenerek uygulanan teknikler, bu tekniklerin genel anlatım üslubuna ve filmin izleyici tarafından algılanış biçimine yaptığı etkiler tartışılır. Video kamera ve bilgisayar ortamında film kurgusuyla ilgili bilgiler geliştirilir. Fikir oluşturmak, kısa film senaryosu yazmak, varolan bir filmin plan plan dekupajını yapmak, 'storyboard' örnekleri hazırlamak, birkaç tane çok kısa filmler çekip kurgulamak gibi uygulamalar yapılır. Uygulamalar, o dönem dersi alan öğrencilerin ilgi alanlarına göre farklılıklar gösterir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1_14	Her hafta için seçilmiş olan film (sinema filmleri, reklâm filmleri, kısa filmler, müzik videoları, video art ve belgeseller gibi) incelenir ve film üzerinde çeşitli konulara değinilir. Tüm dönem, ders akışı yeni ve eski filmlerin okumalarıyla zenginleştirilerek gereken konu anlatımları yapılır.	

KAYNAKLAR

“Film Dilinin Grameri 1,2,3”, ARIJON, Daniel, Es yayınları, İstanbul, 2005.

“Grammar of the Edit”, Second Edition by Roy Thompson and Christopher J. Bowe, Focal Press, New York, 2009

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			x		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			x		
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					x
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			82
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,7
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım V / Graphic Design V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 411a2	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	10

Ön Koşul Dersleri	GRF 312a2-a5 GRAFİK TASARIM IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Sürekli yayın dünyasına ilişkin durumları, mevcut bir dergi veya gazetenin tasarımıyla inceleyen ders, editöryel bir bakış açısı getirerek tasarım sürecini oluşturmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Sürekli yayın tasarımında bir sistem geliştirilmesini öğretir. 2- Mecranın gereklilikleri çerçevesinde, tasarımda doğru gramer kullanımını öğretir.	
Dersin İçeriği	Dergi, gazete gibi bir sürekli yayın ürününün, kimliğini oluşturan değerler üzerinden ele alınarak, yeni bir görsel kimlik sistemiyle yeniden tasarlanması; önerilen sistemin sürekliliğinin tasarımı; tasarlanmış olan ürünün tanıtımı ile ilgili parçaların tasarımı dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrencilere duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	12	168
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			304
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			10

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım V / Graphic Design V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 411a3	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	10

Ön Koşul Dersleri	GRF 312a2-a5 GRAFİK TASARIM IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ahmet Haluk Tuncay	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Sürekli yayın dünyasına ilişkin durumları, mevcut bir dergi veya gazetenin tasarımıyla inceleyen ders, editöryel bir bakış açısı getirerek tasarım sürecini oluşturmaya amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Sürekli yayın tasarımında bir sistem geliştirilmesini öğretir. 2- Mecranın gereklilikleri çerçevesinde, tasarımda doğru gramer kullanımını öğretir.	
Dersin İçeriği	Dergi, gazete gibi bir sürekli yayın ürününün, kimliğini oluşturan değerler üzerinden ele alınarak, yeni bir görsel kimlik sistemiyle yeniden tasarlanması; önerilen sistemin sürekliliğinin tasarımı; tasarlanmış olan ürünün tanıtımı ile ilgili parçaların tasarımı dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	12	168
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			304
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			10

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım V / Graphic Design V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 411a4	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	10

Ön Koşul Dersleri	GRF 312a2-a5 GRAFİK TASARIM IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğurcan Ataoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Sürekli yayın dünyasına ilişkin durumları, mevcut bir dergi veya gazetenin tasarımıyla inceleyen ders, editöryel bir bakış açısı getirerek tasarım sürecini oluşturmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Sürekli yayın tasarımında bir sistem geliştirilmesini öğretir. 2- Mecranın gereklilikleri çerçevesinde, tasarımda doğru gramer kullanımını öğretir.	
Dersin İçeriği	Dergi, gazete gibi bir sürekli yayın ürününün, kimliğini oluşturan değerler üzerinden ele alınarak, yeni bir görsel kimlik sistemiyle yeniden tasarlanması; önerilen sistemin sürekliliğinin tasarımı; tasarlanmış olan ürünün tanıtımı ile ilgili parçaların tasarımı dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrenciye duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	12	168
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			304
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			10

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Grafik Tasarım V / Graphic Design V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 411a5	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	10

Ön Koşul Dersleri	GRF 312a2-a5 GRAFİK TASARIM IV	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Emre Çıkınoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Sürekli yayın dünyasına ilişkin durumları, mevcut bir dergi veya gazetenin tasarımıyla inceleyen ders, editöryel bir bakış açısı getirerek tasarım sürecini oluşturmaya amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Sürekli yayın tasarımında bir sistem geliştirilmesini öğretir. 2- Mecranın gereklilikleri çerçevesinde, tasarımda doğru gramer kullanımını öğretir.	
Dersin İçeriği	Dergi, gazete gibi bir sürekli yayın ürününün, kimliğini oluşturan değerler üzerinden ele alınarak, yeni bir görsel kimlik sistemiyle yeniden tasarlanması; önerilen sistemin sürekliliğinin tasarımı; tasarlanmış olan ürünün tanıtımı ile ilgili parçaların tasarımı dersin içeriğini oluşturur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dönem başında proje konusu hakkında brief verilir.	
2	Verilen brief doğrultusunda, dersi veren proje hocalarıyla birlikte, tasarlanacak parçalar belirlenir ve öğrencilere duyurulur	
3		

4		
5		
6		
7	Öğrenci, proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X

12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	12	168
Ara Sınav(lar)	2	8	16
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			304
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			10

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	2	15%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

.....FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ

.....BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI

ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA

DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Etkileşimli Çoklu Ortam			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 433	Güz - Bahar	Seçmeli	T+U	5

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili		
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. Çetin Tüker	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Dersin amacı, öğrencinin metin, görüntü, hareketli görüntü, ses ve canlandırma unsurlarının, bilgisayar – kullanıcı etkileşimi yoluyla kullanıcı tarafından denetlenebildiği etkileşimli ortamda, analiz etme, planlama, sıraya koyma, algoritma geliştirme ve programlama becerisi kazandırmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Processing programlama dilini iki boyutlu bir düzlemde örüntü oluşturabilecek seviyede bilir. 2. Bir örüntüyü oluşturan parametreleri analiz edebilir ve ayrıştırabilir. 3. Mikrokontrolcü kullanarak gerçek ortamdan sensörler yardımı ile veri alabilir ve bunları programla sırasında kullanabilir. 4. Etkileşim teknolojileri hakkında bilgi sahibidir. 5. Çevrimiçi WEB tasarım ortamlarından en az 1'i ile çalışma becerisi kazanır.	
Dersin İçeriği	Ders, grafik tasarım bağlamında temel bilgisayar bilimleri kavramları öğretilerek ve Processing programlama dili kullanılarak verilecektir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Çevrimiçi ders materyali ile desteklenmiş canlı çevrimiçi veya yüzyüze bilgi aktarımı ve uygulama dersleri. (harmanlanmış öğrenme)	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Processing ile programlamaya giriş	
2	Processing ile parametrik programlama	
3	Degiskenler, fonksiyonlar, degişken listeleri	

4	Class yapıları	
5	Uygulama haftası	
6	Çevrimiçi WEB tasarımı araçları	
7	Çevrimiçi WEB tasarımı araçları	
8	Arduino mikrokontrolcü sistemi temel yapısı	
9	Arduino ile basit oyun yapımı	
10	Arduino ile hareketli görüntü	
11	Arduino ile hareketli görüntü	
12	Arduino ile ortamdaki veri alıp PC üzerinde işleme	
13	Arduino ile ortamdaki veri alıp PC üzerinde işleme	
14	Dönem derslerinin tekrarı	

KAYNAKLAR

Çevrimiçi ders videoları. thenatureofcode.com

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.			X		
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin	X				
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					

10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.			X		
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	3	12
Proje	1	30	30
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			148
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,9
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	25
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar bu taslağı inceleyin görüş ve önerilerini bildirerek üniversiteye ortak bir Ders Bilei

()Borunnet/Programmat, bu tasıagı inceleyıp goruş ve onemlerini bildirerek, unıversıteye ortak bu Dets Dıgı Formunun bır an önce nıhai halını almasına katkıda bulunabılır.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Animasyon 3 / Animation 3			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF441	Güz, Bahar	Seçmeli	T+U	5

Ön Koşul Dersleri	GRF 342 Animasyon II	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	3	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Lamia Karaali, Dr. Öğr. Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Daha önce Animasyon 1 ve Animasyon 2 derslerini alarak canlandırma filmi üretimi temellerini edinmiş öğrenciler için özgün canlandırma filmi uygulama olanağı yaratmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Fikir, senaryo, tasarım, storyboard, animatik aşamalarıyla bir filmin ön çalışmalarını gerçekleştirmek. 2- Üretilen projeyi ve malzemeleri doğru sunabilmek. 3- Filmin teknik uygulaması ve animasyon üretimini gerçekleştirmek. 4- Filmi post prodüksiyon süreciyle izlemeye hazır hale getirmek.	
Dersin İçeriği	Öğrenci kendi özgün canlandırma işini hazırlarken standart bir canlandırma filmi üretiminin tüm süreçlerini gerçekleştirir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	konu üzerinde araştırma	
2	konu için görsel referans	
3	tasarlanan fikirlerin sunumu	
4	sunulan fikirlerin geliştirilmesi, detaylı teknik araştırma	

5	üretim teknikleri kararlaştırma, animasyon testleri	
6	storyboard ve animatik	
7	animasyon üretim, danışma	
8	animasyon üretim, revizyon	
9	animasyon üretim, genel kurgu incelemesi	
10	ses ve müzikle entegrasyon	
11	animasyon üretim	
12	animasyon üretim	
13	ses efekt ve jenerikler	
14	proje finalizasyonu ve sunum	

KAYNAKLAR

1- Thinking Animation, A. Jones, Jamie Oliff. From Word to Image, Marcie Begleiter. 3- Producing Independent 2D Charecter Animation, Mark Simon. 4- Scriptwriting, Paul Wells. Proje konusunun seyrine göre dönem içerisinde dersi yürüttükleri farklı kaynakça önerilerinde bulunabilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			x		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			x		
14	Grafik Tasarım disiplinini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					x
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	5	70
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	12	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			116
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,46
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Animasyon 3 / Animation 3			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF441	Güz, Bahar	Seçmeli	T+U	5

Ön Koşul Dersleri	GRF 342 Animasyon II	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	3	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Lamia Karaali, Dr. Öğr. Üyesi Başak Ürkmez	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Daha önce Animasyon 1 ve Animasyon 2 derslerini alarak canlandırma filmi üretimi temellerini edinmiş öğrenciler için özgün canlandırma filmi uygulama olanağı yaratmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Fikir, senaryo, tasarım, storyboard, animatik aşamalarıyla bir filmin ön çalışmalarını gerçekleştirmek. 2- Üretilen projeyi ve malzemeleri doğru sunabilmek. 3- Filmin teknik uygulaması ve animasyon üretimini gerçekleştirmek. 4- Filmi post prodüksiyon süreciyle izlemeye hazır hale getirmek.	
Dersin İçeriği	Öğrenci kendi özgün canlandırma işini hazırlarken standart bir canlandırma filmi üretiminin tüm süreçlerini gerçekleştirir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	konu üzerinde araştırma	
2	konu için görsel referans	
3	tasarlanan fikirlerin sunumu	
4	sunulan fikirlerin geliştirilmesi, detaylı teknik araştırma	

5	üretim teknikleri kararlaştırma, animasyon testleri	
6	storyboard ve animatik	
7	animasyon üretim, danışma	
8	animasyon üretim, revizyon	
9	animasyon üretim, genel kurgu incelemesi	
10	ses ve müzikle entegrasyon	
11	animasyon üretim	
12	animasyon üretim	
13	ses efekt ve jenerikler	
14	proje finalizasyonu ve sunum	

KAYNAKLAR

1- Thinking Animation, A. Jones, Jamie Oliff. From Word to Image, Marcie Begleiter. 3- Producing Independent 2D Charecter Animation, Mark Simon. 4- Scriptwriting, Paul Wells. Proje konusunun seyrine göre dönem içerisinde dersi yürüttükleri farklı kaynakça önerilerinde bulunabilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			x		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			x		
14	Grafik Tasarım disiplinini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.					x
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	5	70
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	12	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yükü (Saat)			116
Genel Toplam İş Yükü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,46
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLARFAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Bilgilendirme Tasarımı / Information Design			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF443	GÜZ-BAHAR	SEÇMELİ	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Öğr.Gör. Yeşim Demir Pröhl	
Dersin Yardımcısı(ları)	Arş. Gör.Ebru Aytoğ	
Dersin Amacı	Öğrencilerin bilginin organizasyonu, takibi, hiyerarşisi konusunda, ikon tasarımı, tipografi, renk kullanımı, diagramlar ve ikonografi tasarımı konusunda bilgi ve deneyimini geliştirmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Öğrenciler bilginin hiyerarşisi, mekan içi ve dışında mesafe, hız gibi unsurların algıya etkisi, ergonomi, renk kullanımı, malzeme, ikon tasarımı ve yönlendirme konularında bilgilenirler.	
Dersin İçeriği	Öğrenciler kendi seçtikleri konu üzerinden proje geliştirir ve tashih yolu ile bilgilendirme tasarımının tüm aşamalarını deneyimlerler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Tüm öğrenciler birbirilerinin proje tashihlerini dinler ve karşılıklı tartışma imkanı bularak tasarıma yönelik düşünmeyi öğrenirler.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Bilgilendirme tasarımı ve yaşamımızdaki yaygınlığı konusunda genel bilgiler, ergonomi, algının hiyerarşisi, renk, ışık, ses, malzeme konularında temel bilgilendirme.	

2	Ergonomik ve mimari unsurlar, ikonlar, diagramlar ve benzeri örneklerin paylaşımı ve tartışma yolu ile irdelenmesi	
3	Bu haftadan itibaren öğrenciler üzerinde çalışmak istedikleri bilgilendirme tasarımı içerikli konularını seçer ve nedenleri ile birlikte sunarlar.	
4_14	Teorik bilgi ve tashihlerin eş zamanlı olarak yürütüldüğü sürece girerler. Bu süreç içinde yerli ve yabancı kaynaklardan farklı örneklerle hazırlanan sunumları izlerler.	

KAYNAKLAR	
1. Wayfinding Design, Andrew Hodson, Images Publishing 2. Information Graphics, Taschen 3. Data Flow, Gestalten	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecalarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.				X	
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.	X				
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.			X		
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin farklı aşamalarını ifade edebilmek, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme becerisini kazanmak					
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.			X		
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.			X		
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.	X				
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X

13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			X		
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.	X				
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje	1	6	6
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			90
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
.....GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı				
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF445	GÜZ / BAHAR	Seçmeli / Serbest Seçmeli	T+U	5

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Öğr.Gör. Akın Nalça	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrencinin iki boyutlu düşünme alışkanlığını mekan ve üçüncü boyutu kavrama deneyimi edinerek grafik katkılarla mekansal bir iletişim sağlayabilmesi ve diğer disiplinlerle bir arada çalışma yöntemlerini öğrenmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirir 2- Mekan algısını geliştirirken yaratıcılık ve uygulanabilirlik dengesini kurar 3- Üç boyutlu düşünebilmeyi ve tasarım yapabilmeyi deneyler. 4- İki boyutlu iletişim yüzeylerinin üç boyutlu formlarla ilişkisini kurmayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Sergileme Tasarımı (ticari, kültürel) display, yönlendirme grafiği mekan içinde iletişimin grafik uygulamasına geçiş süreçleri. Sergileme tasarımı , bir ürün yada bilginin, farklı bir mekanda insanla kuracağı iletişim için çeşitli sunum tekniklerini kullanarak o mekanın tasarlanmasıdır. Mimarlık, endüstriyel tasarım, sahne tasarımı, grafik tasarım, vitrin tasarımı gibi farklı disiplinlere ihtiyaç vardır. Uygulama alanları müzeler kültürel sergiler promosyonlar vitrin düzenlemeleri fuarlar	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Sergileme Tasarımı dersinde öğrencilere sergileme tasarımının ne olduğu örnekleyerek öğretilir ve daha sonra bu alanda çeşitli uygulamalı proje üretmeleri istenir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar

1	Tanışma. Sergileme Tasarımı nedir? Sergileme tasarımı kaynakları üzerine örnekleyerek bilgilendirme. Sergileme Tasarımı ders işleyişi ve planlama hakkında öğrencinin bilgilendirilmesi. Öğrencinin dersten beklentisi ve sorularının görüşülmesi. Dönem içinde üzerinde çalışılacak projenin tanımlanması.	
2	Sergileme Tasarımı bağlamında gözlemlemek ve eleştirmek üzere güncel bir veya iki serginin görülmesi, eş zamanlı olarak sergi alanında Sergileme üzerine fikir alışverişinde bulunulması. (Sonrasında bu incelemenin basılı rapor haline dönüştürülmesi istenir.) Her projenin ilk haftasında brief dersin yöneticisi tarafından verilir.	
3	2. hafta sonrası hazırlanan raporlar üzerinde konuşulur. Projenin briefi öğrenciler ile birlikte sorgulanarak oluşturulur. öncelikle gerekli envanterin çıkarılması ve sınıflandırılmasıyla çalışmaya başlanır.	
4_12	Öğrenci proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından sonuçlandırılır.	
13_14	Sonuçlanan çalışmaların sunum yöntemi üzerine çalışılır.	

KAYNAKLAR

Kullanılan kaynaklar, çalışılan projenin içeriğine göre ilgili öğretim görevlisi tarafından öğrencilerle paylaşılır. Güncel olarak dünyada uygulanmış başarılı projeler diğer kaynaklarla sunulur.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.			X		
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.	X				
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X

8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.			X		
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.		X			
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik donanımına sahip olmak.	X				
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	5	70
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	5	5
Proje	1	40	40
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			157
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5 , 23
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		

Dönem Sonu	100
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Film Dili ve Yapım Süreçleri 2 / Movie Language and Its Production Process 2			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF455	Bahar	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	GRF 354 Film Dili ve Yapım Süreçleri 1	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	1
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ali Erdemci	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrencilerin film türleri ve yapım teknikleriyle ilgili bilgilerini geliştirirken, derse olan katılımlarını arttırarak hem kendilerini daha rahat ifade etmelerini hem de film pratiklerini arttırmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Film türleri ve teknikleriyle ilgili temel bilgilerin edinilmesi tartışılması. 2- Fikir aşamasından senaryosuna, çekimine ve montajına kadar küçük filmler oluşturmak. 3- Temel kamera ve montaj bilgi ve pratiklerinin geliştirilmesi.	
Dersin İçeriği	Sinema tarihinden önemli filmler, dünyadan reklam filmleri, kısa film, müzik videoları, belgeseller ve video art örnekleri izlenerek uygulanan teknikler, bu tekniklerin genel anlatım üslubuna ve filmin izleyici tarafından algılanış biçimine yaptığı etkiler tartışılır. Video kamera ve bilgisayar ortamında film kurgusuyla ilgili bilgiler geliştirilir. Fikir oluşturmak, kısa film senaryosu yazmak, varolan bir filmin plan plan deкупajını yapmak, 'storyboard' örnekleri hazırlamak, birkaç tane çok kısa filmler çekip kurgulanır. Dönem dersi alan öğrencilerin ilgi alanlarına göre farklılıklar gösterir. Tüm yapım aşamaları, örnekler üzerinde durularak aktarılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1_14	Tüm dönem, ders akışı yeni ve eski filmlerin okumalarıyla zenginleştirilerek gereken konu anlatımları yapılır. Tüm yapım aşamaları, örnekler üzerinde durularak aktarılır.	

KAYNAKLAR

“Film Dilinin Grameri 1,2,3”, ARIJON, Daniel, Es yayınları, İstanbul, 2005.

“Grammar of the Edit”, Second Edition by Roy Thompson and Christopher J. Bowe, Focal Press, New York, 2009

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					x
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.			x		
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					x
4	Proje konusunu bütünsel bir yapı içinde ele alarak tasarlayabilmek.					x
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					x
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					x
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					x
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					x
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları planlayabilmek ve yönlendirebilmek.					x
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					x
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					x
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					x
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.			x		
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırılacak uygulamalı ve/veya teorik donanıma sahip olmak.					x
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12	12
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			82
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,7
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Diploma Projesi / Diploma Project			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 499a2	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	30

Ön Koşul Dersleri	GRF 411a2-a5 GRAFİK TASARIM V - Öğretim Planında belirtilen Zorunlu-Seçmeli ve Serbest Seçmeli dersler	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	6	4
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcıları her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Öğrencinin tüm eğitimi süresince almış olduğu teorik ve pratik bilgiler ışığında, kendisinin önerdiği bir proje konusu çerçevesinde diploma projesinin gerçekleştirilmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Öğrencinin kendi kararıyla seçtiği bir konunun içeriğindeki sorunsal proje yöneticisinin yol göstermeleri doğrultusunda kendi başında gerçekleştirme deneyimi yaşatmayı amaçlar.	
Dersin İçeriği	Diploma projesini alan ilgili öğrencinin önermiş olduğu konunun görsel iletişim parçalarını tasarlanması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		

3		
4		
5		
6	Öğrenci üzerinde çalışmak istediği diploma projesi konusunu belirler. Proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde,	
7	taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin	
8	yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup,	
9	tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	56	14	784
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			908
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			30

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Diploma Projesi / Diploma Project			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 499a3	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	30

Ön Koşul Dersleri	GRF 411a2-a5 GRAFİK TASARIM V - Öğretim Planında belirtilen Zorunlu-Seçmeli ve Serbest Seçmeli dersler	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	6	4
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Haluk Tuncay	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Öğrencinin tüm eğitimi süresince almış olduğu teorik ve pratik bilgiler ışığında, kendisinin önerdiği bir proje konusu çerçevesinde diploma projesinin gerçekleştirilmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Öğrencinin kendi kararıyla seçtiği bir konunun içeriğindeki sorunsal proje yöneticisinin yol göstermeleri doğrultusunda kendi başında gerçekleştirme deneyimi yaşatmayı amaçlar.	
Dersin İçeriği	Diploma projesini alan ilgili öğrencinin önermiş olduğu konunun görsel iletişim parçalarını tasarlanması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		

3		
4		
5		
6	Öğrenci üzerinde çalışmak istediği diploma projesi konusunu belirler. Proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde,	
7	taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin	
8	yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup,	
9	tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	56	14	784
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			908
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			30

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Diploma Projesi / Diploma Project			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 499a4	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	30

Ön Koşul Dersleri	GRF 411a2-a5 GRAFİK TASARIM V - Öğretim Planında belirtilen Zorunlu-Seçmeli ve Serbest Seçmeli dersler	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	6	4
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğurcan Ataoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Öğrencinin tüm eğitimi süresince almış olduğu teorik ve pratik bilgiler ışığında, kendisinin önerdiği bir proje konusu çerçevesinde diploma projesinin gerçekleştirilmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Öğrencinin kendi kararıyla seçtiği bir konunun içeriğindeki sorunsal proje yöneticisinin yol göstermeleri doğrultusunda kendi başında gerçekleştirme deneyimi yaşatmayı amaçlar.	
Dersin İçeriği	Diploma projesini alan ilgili öğrencinin önermiş olduğu konunun görsel iletişim parçalarını tasarlanması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1		
2		

3		
4		
5		
6	Öğrenci üzerinde çalışmak istediği diploma projesi konusunu belirler. Proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde,	
7	taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin	
8	yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup,	
9	tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X

11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						
17						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	56	14	784
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			908
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			
Dersin AKTS Kredisi			30

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	Diploma Projesi / Diploma Project			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
GRF 499a5	GÜZ - BAHAR	Zorunlu	T+U	30

Ön Koşul Dersleri	GRF 411a2-a5 GRAFİK TASARIM V - Öğretim Planında belirtilen Zorunlu-Seçmeli ve Serbest Seçmeli dersler	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	DERS (Teori) 6	UYGULAMA 4
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Emre Çıkınoğlu	
Dersin Yardımcısı(ları)	Dersin yardımcısı her öğretim yılında değişir.	
Dersin Amacı	Öğrencinin tüm eğitimi süresince almış olduğu teorik ve pratik bilgiler ışığında, kendisinin önerdiği bir proje konusu çerçevesinde diploma projesinin gerçekleştirilmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Öğrencinin kendi kararıyla seçtiği bir konunun içeriğindeki sorunsal proje yöneticisinin yol göstermeleri doğrultusunda kendi başında gerçekleştirme deneyimi yaşatmayı amaçlar.	
Dersin İçeriği	Diploma projesini alan ilgili öğrencinin önermiş olduğu konunun görsel iletişim parçalarını tasarlanması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teori, Uygulama, Eskiz ve Projelendirme	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Öğrenci üzerinde çalışmak istediği diploma projesi konusunu belirler. Proje parçaları için tasarım önerilerini, ders saatinde, taslaklar halinde proje yöneticisine sunar. Proje yöneticisinin yol göstermesi doğrultusunda, derslerde üzerlerinde konuşulup, tartışılarak biçimlenen çalışmalar, öğrenci tarafından dönem sonuna kadar sonuçlandırılır.	
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

10		
11		
12		
13		
14		

KAYNAKLAR
Proje konusuna uygun olarak önerilir.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Farklı tasarım problemleri için farklı mecralarda etkin çözüm önerileri geliştirebilmek.					X
2	Grafik Tasarım Tarihi ve Teorisi hakkında bilgi edinmek, tasarım okuması yapabilmek ve analiz etme becerisi kazanmak.					X
3	Tasarım kavramlarını ürün ve hizmete dönüştürmede gerekli olan uygulama, üretim, teknikler, süreçler konusunda yeterli bilgiye sahip olmak.					X
4	Proje					X
5	Brief oluşturabilmek veya briefi doğru analiz edebilmek.					X
6	Anlatım ve sunum becerilerini geliştirmek; uygun sunumlar yapabilmek için el çizimleri ve bilgisayar teknolojilerinin de kullanıldığı çeşitli tekniklerle ve programlarla tasarım sürecinin					X
7	Kendi disiplini ve diğer disiplinler arasındaki çalışma yetisini geliştirmek.					X
8	Programın gerektirdiği bilgi aktarımını görsel iletişim araçlarıyla etkili olarak gerçekleştirebilme yetisine sahip olmak.					X
9	Problemler karşısında çözüm üretmek için bireysel ve/veya ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmek, yürütülen çalışmalarda katılımcıların gelişimlerine yönelik aşamaları					X
10	Paydaş kurumlarla işbirliği içerisinde gerçekleştirilen projeler aracılığıyla, profesyonelleşme yolunda deneyim kazanmak ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmek.					X
11	Tasarımın bir problem çözme meselesini olduğunu kavramak.					X
12	Tasarladığı projeyi etkili şekilde sunabilmek.					X
13	Grafik Tasarım dilini / terminolojisinin öğrenerek alanındaki güncel bilgileri takip edebilmek, meslektaşları ile doğru iletişim kurabilme yetisine sahip olmak.					X
14	Grafik Tasarım disiplini, reklam ve bunun gibi iletişim ile ilgili sektörler içerisinde konumlandırarak uygulamalı ve/veya teorik					X
15	Yazı, imge, ses, interaktivite gibi farklı kavramlar arasında ilişki kurabilmek ve bu ilişkiyi tasarıma etkin olarak aktarabilmek.					X
16						

17						
----	--	--	--	--	--	--

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	56	14	784
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	8	8
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			908
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			30
Dersin AKTS Kredisi			

DÖNEM İÇİ		
	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	30%
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU		
	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70%
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.