

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
SANAT, TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ LİSANS DERS İÇERİKLERİ
(2024-2025)

1. YIL / ZORUNLU DERSLER

ORDE 0103 TÜRKÇE I
(Turkish I)

(2+0+0) 2 AKTS: 2

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

ORDE 0104 TÜRKÇE II
(Turkish II)

(2+0+0) 2 AKTS: 2

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

ORDE 0101 TÜRKİYE CUMHURİYETİ TARİHİ I
(History of Turkish Republic I)

(2+0+0) 2 AKTS: 2

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

ORDE 0102 TÜRKİYE CUMHURİYETİ TARİHİ II
(History of Turkish Republic II)

(2+0+0) 2 AKTS: 2

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

ORDE 0201 DOĞA, BİLİM, İNSAN I
(Nature, Science, Human I)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

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

ORDE 0202 DOĞA, BİLİM, İNSAN II
(Nature, Science, Human II)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

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

ENGL 1201 AKADEMİK İNGİLİZCE I
(Academic English I)

(3+1+0) 3 AKTS: 4

Temel gramer yapıları ve cümle kalıpları. Kişisel ayrıntılar ve somut türden ihtiyaçlar hakkında temel basit ifadeler dizisi. Temel selamlama ve vedalaşma ifadeleri. Günlük rutinler. Kişiler ve yerler hakkında tanımlar. Kişisel profiller. Sosyal ağı. Resmi olmayan e-postalar.

ENGL 1202 AKADEMİK İNGİLİZCE II
(Academic English II)

(3+1+0) 3 AKTS: 4

Basit gramer yapıları ve cümle kalıpları. İnsanların, yaşam veya çalışma koşullarının, günlük rutinlerin, hoşlandığı/hoşlanmadığı şeylerin tanımı veya sunumu. En acil öncelikli alanlarla ilgili ifadeler ve ifadeler (örneğin kişisel ve aile bilgileri, alışveriş, yerel coğrafya, istihdam.) Karşılaştırmalar. Resmi e- postalar.

ORDE 0105 ORYANTASYON
(Orientation)

(0+1+0) 0 AKTS: 1

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

ORDE 0106 KARIYER PLANLAMA
(Career Planning)

(0+1+0) 0 AKTS: 1

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

ORDE 0108 BÜYÜK ESERLER
(Major Works)

(2+0+0) 2 AKTS: 3

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

ORDE 0402 ETİK, HUKUK VE TOPLUM
(Major Works)

(2+0+0) 2 AKTS: 3

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

ORDE 0301 SAYILAR, FORMÜLLER, İNSAN I
(Numbers, Formulas, Human I)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

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

ORDE 0401 TOPLUM, BİLİM VE İNSAN
(Society, Science and Human)

(3+0+0) 3 AKTS: 4

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

ORDE 0501 SANAT, TOPLUM, İNSAN
(Art, Society, Human)

(2+0+0) 2 AKTS: 3

Bu ders, çeşitli tarihsel dönemlerden sanat eserlerinin, nesnelere ve işlerinin incelenmesi yoluyla sanatın anlamı, dönüşümü ve işlevini öğrenciye aktarmayı ve sanat tarihine kısa bir giriş yapmayı amaçlamaktadır. Resim, heykel, mimarlık, tasarım, baskı, fotoğraf, enstalasyon, performans, reklamlar ve hareketli görüntü gibi çok çeşitli medya ve mecra aracılığıyla görsel kültürün nesnelere ve pratiklerini tartışmaya açarak, ders öğrencilere sanatsal üretimin sosyal kültürel ve tarihsel koşullarına dair kapsamlı, disiplinlerarası ve yaratıcı bir bakış açısı kazandıracaktır.

GİTA 1109 GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINA GİRİŞ
(Introduction to Visual Communication Design GİTA 1109)

(3+0+0) AKTS: 4

Bu derste, görsel iletişim tasarımının temel kavramları, kapsamı, kuramsal temelleri ve uygulama alanları ele alınır. Öğrenciler, kültürel, sosyal ve teknolojik bağlamlarda görsel iletişim tasarımının nasıl şekillendiğini ve bu alanlardaki değişimlerin tasarıma olan etkilerini öğrenirler. İlişkili oldukları alanlar ve bu alanlarda yapılan uygulama çalışmalarında kullanılan yazılım ve programlama dilleri hakkında bilgi sahibi olurlar. Günümüz dünyasında görsel iletişim tasarımcısının rolünü ve bu alanda gerekli olan yetkinlikleri öğrenirler.

SİNE 1111 TEMEL FOTOĞRAFI
(Basic Photography SİNE 1111)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 1112 GÖRSEL DÜŞÜNME VE ANLATIM
(Visual Thinking and Expression GİTA1112)

(3+0+1) 3 AKTS: 5

Bu ders öğrencilerin yaratıcı düşünme süreçlerini görsel olarak ifade etmelerini ve tasarımlarını etkili bir şekilde sunmalarını sağlamayı amaçlar. Bu ders kapsamında, görsel düşünme, beyin fırtınası yöntemleri, fikirler ve kavram görselleştirme, taslak oluşturma, hızlı eskiz yapma, hızlı prototipleme, görsel hikâye anlatımı ve temel çizim becerilerini geliştirmeye yönelik çalışmalar yapılır. Öğrenciler, farklı görsel düşünme tekniklerini öğrenerek, tasarım süreçlerinde kullanabilecekleri geniş bir beceri seti kazanırlar.

2. YIL / ZORUNLU DERSLER

GİTA 1901 TEMEL GRAFİK TASARIM I
(Basic Graphics Design I GİTA 1901)

(3+0+1) AKTS: 6

Bu ders, tasarımın temel prensiplerini, tekniklerini ve kavramlarını tanıtarak öğrencileri ileri seviyedeki tasarım derslerine hazırlar. Yaratıcı düşünme, problem çözme ve görsel iletişim becerilerini geliştirme odaklıdır. Temel tasarım prensipleri, problem çözme ve eleştirel düşünme üzerine çalışmalar yapılır. Temel görsel tasarım ilkelerine dayalı uygulamalarla kuram ve pratik birleştirilir. Farklı malzemelerle 2B ve 3B temel tasarım çalışmaları yapılarak malzeme kullanımı öğrenilir. Biçim, işlev ve estetik ilişkisi üzerine uygulamalı çalışmalar gerçekleştirilir.

GİTA 1105 BİLGİSAYARDA TEMEL TASARIM I
(Basic Design in Computer I GİTA1105)

(3+0+0) AKTS:5

Bilgisayarda Temel Tasarım I dersi, temel dijital tasarım yazılımlarını ve araçlarını öğretmeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler Adobe Photoshop ve Illustrator programlarını etkin bir şekilde kullanarak teknik becerilerini geliştirir. Ayrıca, öğrenciler uygulamalı dijital projeler gerçekleştirerek dijital tasarım süreçlerini öğrenir. Dijital illüstrasyon ve manipülasyon tekniklerini kullanarak yaratıcı çözümler üretir.

GİTA 2101 TIPOGRAFI I
(Typography I GİTA 2101)

(3+0+1) AKTS:5

Tipografi I dersi, görsel iletişim tasarımının temel taşlarından biri olan tipografi konusunda öğrencilere sağlam bir temel sunmayı hedeflemektedir. Harf biçimleri ve yazı karakterleri üzerine yapılan bu giriş dersi, öğrencilerin tipografinin iletişimdeki rolünü kavramalarına yardımcı olur. Yazı karakterlerinin incelenmesi, öğrencilerin tipografik öğeleri doğru ve etkili bir şekilde kullanabilmelerini sağlar. Ders, öğrencilere baskı alanında tipografik prototipler oluşturma ve bu prototipleri analiz etme becerisi kazandırır. Öğrencilerin tasarım sürecinde tipografinin gücünü ve etkisini daha iyi anlamalarına ve uygulamalarına yardımcı olur. Bu temel bilgiler, öğrencilerin ileri düzey tipografi derslerine ve profesyonel projelere daha donanımlı bir şekilde katılmalarını sağlar.

GİTA 2106 TASARIM TARİHİ
(History of Design GİTA2106)

(3+0+0) AKTS: 5

Bu derste, tasarım disiplininin geçmişten günümüze dönüşümü ve gelişimi incelenir. Grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımının tarihsel süreçleri detaylandırılır. 20. yüzyıla biçim veren görsel anlayışların görsel iletişim tasarıma olan etkileri ele alınır. Sanayi Devrimlerinin (I, II, III) sanat, tasarım ve sosyo-kültürel alanlardaki etkileri üzerinde durulur. 20. yüzyıla biçim veren görsel anlayışların görsel iletişim tasarıma olan etkileri ele alınır. Endüstri 4.0 ve Toplum 5.0 dönüşümlerinin tasarım, üretim ve tüketim üzerindeki etkileri incelenir. Dijitalleşme ve otomasyonun tasarım süreçlerine etkileri değerlendirilir.

GİTA 2109 İLETİŞİM VE MEDYA KURAMLARI
(Communication and Media Theories GİTA 2109)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, iletişim teorilerinin temel prensiplerini öğretir ve öğrencilerin görsel iletişim tasarımındaki teorik temellerini güçlendirir. İletişimin tarihsel gelişimi, temel kavramları, iletişim süreçleri ve modelleri ile medya ve toplum arasındaki ilişkiler detaylı bir şekilde ele alınır. Ayrıca, medya çalışmalarıyla ilgili anahtar terimler, teoriler ve kavramlar tanıtılır ve bu teoriler tarihsel ve güncel örneklerle ilişkilendirilir. Ders, dijital medyanın temel prensipleri, dijital araçların tasarım süreçlerindeki rolü ve etkilerini de kapsar. Öğrenciler, dijital iletişim tekniklerini öğrenir ve dijital medya projeleri geliştirerek bu araçların görsel iletişim tasarımı üzerindeki etkilerini anlamaya çalışırlar. Bu şekilde, medya teorilerini tasarım projelerinde etkili bir şekilde kullanma becerisi kazanırlar.

GİTA 2110 KULLANICI DENEYİMİ VE ETKİLEŞİM TASARIMI
(User Experience and Interaction Design GİTA2110)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, öğrencilere kullanıcı deneyimi (UX) ve etkileşim tasarımı (IxD) alanlarında kapsamlı bilgi ve beceriler kazandırmayı hedeflemektedir. Ders kapsamında, öğrenciler farklı platform ve cihazlar (web, mobil, giyilebilir cihazlar, dashboardlar, kiosklar, AR, VR, MR, IoT) için kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı konularında bilgi sahibi olacaklar, temel bilgi ve anlayış kazanacaklar. Öğrenciler, uygulama aşamasında seçilen platform veya cihaz üzerinde derinlemesine çalışma yapacak ve bu süreçte kullanıcı araştırma tekniklerinden prototiplemeye, etkileşim tasarımı ilkelerinden kullanılabilirlik testlerine kadar geniş bir yelpazede konuları ele alacaklardır.

GİTA 2112 KODLAMA VE YAPAY ZEKAYA GİRİŞ
(Introduction to Coding and AI GİTA 2112)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, tasarım öğrencilerine programlama dünyasına giriş yapmalarını sağlayarak Python programlama dilini kullanmayı öğretir. Öğrenciler, Python dilinin temellerini öğrenirken, temel veri tipleri, kontrol yapıları ve fonksiyonlar gibi önemli programlama kavramlarını kavrayacaklardır. Ayrıca, yapay zekâ destekli kodlama araçları ile tanışarak, daha hızlı ve verimli kod yazma becerilerini geliştireceklerdir. Ders, uygulamalı projelerle desteklenerek öğrencilerin öğrendiklerini pratikte uygulamalarını ve sunmalarını hedefler.

ORDE 0107 YARATICI DÜŞÜNME VE PROBLEM ÇÖZME
(ORDE 0107 Creative Thinking and Problem Solving)

(1+1+0) AKTS: 3

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

GİTA 1902 TEMEL GRAFİK TASARIM II
(Basic Graphics Design II GİTA1902)

(3+0+1) AKTS: 6

Ders, öğrencilerin grafik tasarımın temel ilkeleri ve elemanlarını öğrenmelerini, görsel düşünme yeteneklerini ve yaratıcı problem çözme becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Grafik tasarımın kapsamı ve terminolojik değişimi hakkında bilgi veren bu derste, imge ve kavram ilişkisi detaylarıyla incelenir ve yaratıcı uygulamalı çalışmalar yapılır. Görsel algı, algı süreçleri, çağrışım, anlam oluşturma, mesaj kavramı, görsel hikayeleştirme ders konuları arasındadır. Ayrıca, gösterge kavramı, gösterge analizi, görsel metafor, görsel iletişimde sembol ve işaretlerin nasıl anlam kazandığı ve kullanıldığı bilgisiyse sembol ve piktogram tasarımına yönelik yaratıcı uygulamalı çalışmalar yapılır.

GİTA 1106 BİLGİSAYARDA TEMEL TASARIM II
(Basic Design in Computer II GİTA 1106)

(3+0+0) AKTS: 5

Bu ders, bilgisayar teknolojilerinin görsel iletişim tasarımında etkin ve yaratıcı bir şekilde kullanılmasını öğretir. Adobe Photoshop, Illustrator ve InDesign programlarının ileri düzey fonksiyonları kullanılarak çeşitli grafik tasarım ürünleri tasarlanır. Temel grafik tasarım programlarının ileri düzeyde kullanma yetkinlikleri, uygulamalı projeler üzerinden geliştirilir. Afiş tasarımı, dergi kapağı tasarımı, takvim tasarımı, sosyal medya post tasarımları ve çoklu sayfa belge tasarımları gibi uygulama projeleri ile temel düzeyde grid sistemi kullanımı, kompozisyon ilkeleri, görsel düzenleme, simetri/asimetri, negatif alan kullanımı, görsel-metin uyumu ve sayfa düzeni prensipleri öğrenilir.

GİTA 2102 TİPOGRAFI II
(Typography II GİTA 2102)

(3+0+1) AKTS: 5

Bu ders, dijital ve ekran tabanlı tipografi uygulamalarında ileri düzey yetkinlikler kazandırmayı amaçlar. Dijital medya, web tasarımı, hareketli grafik tasarımı ve etkileşimli tasarım bağlamında tipografinin etkili kullanımı öğretilir. Dijital ortamlarda yazı tiplerinin ayarlanması ve kullanılması, ekran tipografisinin temelleri ve basılı ile dijital tipografi arasındaki farklar üzerinde durulur. Web tipografisi için en iyi uygulamalar ve teknikler, web fontlarının seçimi ve kullanımı öğretilir. Hareketli grafik tasarım projelerinde tipografinin rolü ve kullanımı, etkileşimli tasarımda tipografinin kullanıcı deneyimini iyileştirme yöntemleri incelenir. Karmaşık tipografik sistemler için etkili çözümler geliştirme amacıyla pratik uygulamalar yapılır.

GİTA 2108 İLLÜSTRASYON
(Illustration GİTA 2108)

(3+0+0) AKTS: 5

Bu ders, öğrencilerin illüstrasyon sanatının temel ilkelerini ve tekniklerini öğrenmelerini amaçlar. Farklı illüstrasyon stilleri, yöntemleri, yaratıcı ifade oluşturma, görsel hikaye anlatma becerisi, konsept geliştirme ve kompozisyon oluşturma ders kapsamındadır. El çizimi ve dijital illüstrasyon teknikleri kullanılarak, öğrencilerin özgün bir dil oluşturmaları sağlanacaktır. Ayrıca, renk kuramı, perspektif, ışık ve gölge gibi temel görsel kavramlar üzerinde durularak, öğrencilerin teknik becerileri geliştirilecektir. Uygulamalı projeler aracılığıyla, öğrencilerin farklı konularda illüstrasyon çalışmaları yaparak kendi özgün tarzlarını geliştirmeleri dersin amaçları arasındadır.

3. YIL/ ZORUNLU DERSLER

GİTA 2911 PROJE I (Project I GİTA 2911)

(3+0+3) AKTS: 5

Bu ders, kimlik ve markalama tasarımı, outdoor tasarım, reklam ve pazarlama materyalleri gibi temel grafik tasarım alanlarında uygulamalı deneyim kazandırmayı amaçlar. Öğrenciler, logo ve tüm temel basılı işler, billboard, raket, otobüs durağı, alışveriş merkezi içi ve bina üstü tüm basılı uygulamalar, afiş, broşür ve promosyon ürünleri üzerinde çalışırlar. İletişim problemlerini analiz edip etkili grafik tasarım çözümlerine dönüştürme becerilerini geliştirirler. Ayrıca, baskı süreçlerine dair detaylı bilgi sahibi olmalarını sağlayarak, basılı ürünlerin tasarım ve üretim süreçlerini baştan sona yönetebilmeleri hedeflenir. Bu ders, öğrencilere basılı grafik tasarım projelerinde profesyonel çalışma deneyimi kazandırarak ileri düzey dersler ve disiplinler arası projeler için gerekli temel yetkinlikleri edinmelerini sağlar.

GİTA 3107 HAREKETLİ GRAFİK TASARIM (Motion Graphic Design GİTA3107)

(3+0+0) 3 AKTS: 4

Bu ders tüm dinamik medyalar için, endüstri standardı yazılımlarla 2 boyutlu animasyon ve hareketli grafikler yapmayı öğretir. Keyframe, prosedürel ve tipografik animasyon tekniklerini kullanabilen öğrenciler, bir mesajı iletebilen veya hikaye anlatan hareketli grafikler üretmeyi öğrenir. Temel grafik tasarım ve tipografiyi canlandırmaya ek olarak zaman ve ses faktörünü de kullanmayı öğretmek, hareketin kendisini tasarlamayı öğretmek dersin hedefini oluşturur. Bu ders giriş düzeyinde JavaScript ve AE Expression kullanmayı da kapsar.

GİTA 3109 3B MODELLEME (3D Modelling GİTA 3109)

(3+0+0) 3 AKTS: 4

Bu ders baskı, TV-sinema, dijital medya ve oyun içerikleri için, endüstri standardı yazılımlarla 3 boyutlu modeller yapmayı öğretir. Organik, katı yüzey ve mekan kategorilerinde model tekniklerini öğretmeyi hedefleyen derste, öğrenciler giriş düzeyinde 3B karakter modelleme de yapar. Yapılan 3B modellerin materyallerinin hazırlanması ve sahnenin ışıklandırılıp render edilmesi de bu dersin kapsamındadır. Öğrenciler tüm ışıklandırma tekniklerini öğrenerek gerçeklik sonuçlarla ileri düzey 3B görseller üretebilir. Ders bunlara ek olarak 3B tipografi uygulamaları da içerir.

GİTA 3110 3B ANİMASYON (3D Animation GİTA3110)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders tüm dinamik medya ve oyunlar için, endüstri standardı yazılımlarla 3 boyutlu animasyon yapmayı öğretir. Keyframe, simülasyon ve prosedürel animasyon tekniklerini kullanabilen öğrenciler, bir sahneyi animasyona hazır halde kurup, ortamdaki tüm nesnelere birbiriyle etkileşecek biçimde canlandırmayı öğrenir. Sahnedeki nesnelere ek olarak duman, ateş, katı ve sıvı gibi akışkan fiziklerin canlandırılması da bu dersin kapsamındadır. Öğrenciler tüm 3B animasyon tekniklerini öğrendikten sonra hikâye anlatan animasyon filmleri yapabilir. Bu ders 3B tipografik animasyon pratiklerini de içerir.

GİTA 3111 ÜRETKEK YAPAY ZEKA VE PROGRAMLAMA (Generative AI and Programming GİTA 3111)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, tasarım öğrencilerine ileri düzey Python programlama, makine öğrenimi ve üretken yapay zeka modelleri konularında derinlemesine bilgi ve beceriler kazandırmayı amaçlar. Öğrenciler, nesne yönelimli programlama, makine öğrenimi algoritmaları ve üretken modeller gibi konuları öğrenirken, doğal dil işleme (NLP) ve yaratıcı projeler geliştirme üzerine de çalışmalar yapacaklardır. Ders, uygulamalı projeler ve gerçek dünya örnekleriyle desteklenerek, öğrencilerin öğrendiklerini pratiğe dökme ve sunma becerilerini geliştirmeyi hedefler.

GİTA 2902 PROJE II
(Project II GİTA 2902)

(3+0+3) AKTS: 6

Bu ders, hareketli grafik tasarımın çeşitli alanlarında üretim yapabilecek bilgi ve yetkinlik kazandırmayı amaçlar. Öğrenciler, hareketli grafik tasarım unsurlarını ve ilkelerini kullanarak çeşitli mecralarda profesyonel düzeyde projeler geliştirirler. Basılı ve dijital mecralar arasındaki disiplin farklarını ve avantajları ile dezavantajları kavrayarak, amaca ve hedef kitleye uygun hareketli tasarım çalışmaları gerçekleştirirler. Dinamik mecralar için tipografi, grid, kompozisyon, renk, hareketli öğelerin düzenlenmesi, ses, hareket ve zamanlama gibi temel unsurların kullanımı öğretilir. Güncel reklam ve iletişim stratejilerini öğrenerek, ürün, hizmet veya etkinlik markaları için ulusal ve küresel kampanyalar tasarlarlar

GİTA 3103 KULLANICI ARAYÜZÜ TASARIMI
(User Interface Design GİTA 3103)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4106 VİDEO VE SES TASARIMI
(Video and Sound Design GİTA 4106)

(3+0+0) 3 AKTS: 4

Bu ders TV- sinema, dijital medya ve açık hava için yaratıcı video içerik üretmeyi hedefler. Bir video prodüksiyon sürecini a'dan z'ye planlayan öğrenci, çekim aşamasından yapım sonrası işlemlere kadar gereken her tekniği kullanarak videoyu yayına hazır hale getirebilir. Bu ders temel düzeyde sinematografi eğitimini de kapsar. Çekilen videonun kurgusu ve ses tasarımı için endüstri standardı yazılımlar öğretilir. Reklam filmi ve video klip gibi çalışmaların yaratıcı süreç ve tüm teknik iş akışı uygulamalı olarak derste işlenir. Deneysel video sanatı da bu dersin kapsamındadır.

GİTA 3921 SEKTÖR STAJI I
(Sectoral Internship I GİTA 3921)

AKTS: 2

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

4. YIL / ZORUNLU DERSLER

GİTA 3913 PROJE III

(3+0+3) 3 AKTS: 7

(Project III GİTA 3913)

Bu ders, etkileşimli tasarım alanında öğrencilere kapsamlı bilgi ve uygulama becerileri kazandırmayı amaçlar. Öğrenciler, kullanıcı merkezli tasarım prensiplerini, arayüz tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı ve kullanılabilirlik testleri gibi süreçleri öğreneceklerdir. Ders boyunca, etkileşimli hikaye anlatımı, akıllı cihaz ve IoT tasarım arayüzleri, etkileşimli veri görselleştirme ve kamusal alanda etkileşimli tasarım gibi konular ele alınacaktır. Ayrıca, deneyim tasarımı ve duysal tasarım konularında da bilgi sahibi olunacak ve bu alanlardaki stratejiler pratik uygulamalarla pekiştirilecektir. Öğrenciler, gerçek dünya projeleri geliştirerek, kullanıcı araştırmaları, prototipleme ve test etme gibi süreçleri deneyimleyeceklerdir.

GİTA 4103 TASARIMDA VE GİRİŞİMCİLİK

(3+0+0) AKTS: 4

(Design and Entrepreneurship GİTA4103)

Tasarım ve Girişimcilik dersi, öğrencilerin tasarım becerilerini kullanarak yenilikçi iş fikirleri geliştirmelerini ve bu fikirleri hayata geçirmelerini sağlamayı amaçlar. Bu ders, iş modeli geliştirme, pazar analizi, bütçe ve kaynak yönetimi, yatırım ve fon bulma, proje yazma ve sunma gibi konulara odaklanır. Öğrenciler, tasarım ve girişimcilik süreçlerini entegre ederek, başarılı iş projeleri oluşturma ve yönetme becerilerini kazanırlar.

GİTA 4107 GENİŞLETİLMİŞ GERÇEKLIK TEKNOLOJİLERİ

(3+0+0) 3 AKTS: 6

(Extended Reality Technologies GİTA4107)

Ders, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve karma gerçeklik (MR) teknolojilerinin temel kavramlarını, tarihsel gelişimini ve uygulama alanlarını kapsar. XR teknolojilerinin sanat, tasarım ve endüstriyel uygulamalar üzerindeki etkileri incelenir. Metaverse kavramı ve bileşenleri de bu dersin içeriğine dahildir. Ayrıca, genişletilmiş gerçeklik (XR) projeleri geliştirme, kullanıcı arayüzü, kullanıcı deneyimi ve kullanılabilirlik prensipleri ele alınır. Uzamsal bilgisayar (spatial computing) ise genişletilmiş gerçeklik projelerinde kullanıcı deneyimi ve etkileşimlerin önemli bir bileşeni olarak incelenir. Uygulamalı projelerle desteklenen ders, XR teknolojilerindeki güncel gelişmeler ve gelecekteki potansiyel yenilikleri tartışır.

GİTA 4921 SEKTÖR STAJI II

AKTS: 3

(Sectorel Internship II GİTA 4921)

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

GİTA 4992 BİTİRME PROJESİ

(3+0+3) 3 AKTS: 10

(Graduation Project GİTA 4992)

Bu ders, öğrencilerin mezuniyet projelerini planlama, geliştirme ve sunma süreçlerini kapsamlı bir şekilde ele alır. Öğrenciler, yaratıcı fikirlerini somut projelere dönüştürmek için gereken araştırmaları yapar, projelerini eleştirel geri bildirimlerle geliştirir ve nihai olarak nitelikli bitirme projeleri üretir ve sunarlar. Dersin amacı, öğrencilerin önceki derslerde edindikleri bilgi ve yetkinlikleri daha ileri seviyelere taşımalarını sağlamak, yenilikçi ve yaratıcı düşünme becerilerini pekiştirmek ve kapsamlı bir proje geliştirme süreci yaşamalarını sağlamaktır. Öğrenciler, disiplinler arası yaklaşımlar kullanarak, proje yönetimi, araştırma ve geliştirme, problem çözme, projeyi gerçek hayata geçirme ve etkili sunum teknikleri konularında bilgi ve beceriler kazanırlar.

AE / ALAN İÇİ SEÇMELİ DERSLER

GİTA 2107 STÜDYO FOTOĞRAFÇILIĞI (Studio Photography GİTA 2107)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 2202 YAYIN TASARIMI (Editorial Design GİTA 2202)

(3+0+0) AKTS: 5

Yayın Tasarımı dersi, geleneksel baskı tekniklerinden başlayarak yayın tasarım formatlarının geçmişini ve grafik tasarım tarihindeki önemli yayın tasarımlarını incelemeyi amaçlar. Ders, dünya çapındaki önemli güncel süreli yayınları ve internet ortamındaki süreli yayınları da kapsar. Yayın tasarımında grafik tasarım ilkeleri, tipografinin kullanımı ve dergi, kitap, katalog ve gazete gibi çeşitli yayınlar için tasarım çalışmaları yapılacaktır. Öğrenciler, yayın içeriği bağlamında tasarım çözümleri üretmeyi, kavram geliştirmeyi ve yayın tasarımında süreklilik ve sürdürülebilirlik ilkelerini öğrenirler. Ayrıca, özgün ve deneysel sayfa düzeni tasarımları yaparak yaratıcı becerilerini geliştirme fırsatı bulacaklardır.

GİTA 3201 AMBALAJ TASARIMI (Packaging Design GİTA 3201)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3202 DENEYSEL TİPOGRAFI (Experimental Typography GİTA 3202)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3203 DİJİTAL İLLÜSTRASYON (Digital Illustration GİTA 3203)

(3+0+0) AKTS: 5

Bu ders, öğrencilerin ileri seviye dijital illüstrasyon tekniklerini ve yazılımlarını kullanarak profesyonel düzeyde illüstrasyonlar oluşturabilmelerini amaçlar. Dijital araçlarla yaratıcı ifade ve görsel hikaye anlatımı, karmaşık projeler üzerinde çalışarak stilizasyon ve kişisel üslup oluşturma, teknik ve sanatsal becerilerin gelişimi dersin kapsamındadır. Dijital illüstrasyon yazılımlarının ileri düzey fonksiyonları ile dijital kalem ve tabletlerin etkin kullanımı ele alınacaktır. Katmanlı boyama ve doku teknikleri, detaylı çizim ve hassas işçilik, dijital kolaj ve montaj teknikleri gibi gelişmiş illüstrasyon teknikleri üzerinde durulacaktır. Karmaşık kompozisyon ve düzenleme teknikleri, görsel metafor ve sembolizm kullanımı, dinamik sahne ve karakter tasarımı gibi yaratıcı ifade ve görsel hikaye anlatımı becerileri geliştirilecektir. İleri seviye renk kuramı ve renk paleti oluşturma, renk uyumu ve kontrast teknikleri, duygusal ve psikolojik renk kullanımı, gelişmiş perspektif teknikleri, karmaşık ışık ve gölge çalışmaları, hacim ve derinlik oluşturma gibi konular işlenecektir.

GİTA 3204 TASARIMDA YARATICILIK
(Creativity in Design GİTA 3204)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3206 MOBİL UYGULAMA VE GELİŞTİRME
(Mobile Application and Development GİTA 3206)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3207 SERVİS TASARIMI
(Service Design GİTA 3207)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3208 GÖRSEL HİKAYELENDİRME
(Visual Storytelling GİTA 3208)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3209 İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI
(Interactive Media Design GİTA3209)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu derste etkileşimli medya üzerine kuramsal bir alt yapı oluşturmak ve etkileşimli bir medya projesi geliştirmek amaçlanmaktadır. Derste etkileşimli medyanın kapsamı, özellikleri ve etkileşim biçimleri üzerine araştırmalar yapılmakta ve etkileşimli medya ile bağlantılı alan ve kavramlar üzerine temel bilgiler verilmektedir. Etkileşimli medya projelerinde kullanılan teknolojiler, yazılımlar, temel uygulamalar ve araçlar tanıtılır. Farklı platformlardaki etkileşimli medya uygulamaları eleştirel bakışla incelenerek projesinin teknik ve tasarım başarısını değerlendirme ve iyileştirme için öneriler geliştirilir. Etkileşimli bir medya projesinin tasarımı, geliştirilmesi ve uygulanmasında yaratıcı ve eleştirel düşünme tekniklerini kullanılır. Dersin sonucunda bireysel ve grup olarak kavramsal ve teorik çerçevesini oluşturulmuş, yaratıcı bir etkileşimli medya uygulaması geliştirmek amaçlanmaktadır.

GİTA 3210 DENEYİM TASARIMI
(Experience Design GİTA 3210)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, kullanıcıların fiziksel ve dijital ortamlarda yaşadıkları etkileşimleri optimize etmek amacıyla deneyim tasarımı ilkelerini öğretmeyi hedefler. Öğrenciler, bilgi tasarımı, arayüz tasarımı, duyuşal tasarım, hizmet tasarımı ve etkileşim tasarımı gibi temel bileşenleri öğrenirler. Ders, teorik bilgiler ve uygulamalı projelerle desteklenerek, öğrencilere kullanıcı odaklı tasarım becerileri kazandırmayı amaçlar. Kullanıcı deneyimini anlamak, analiz etmek ve geliştirmek için gerekli olan yöntem ve araçlar kapsamlı bir şekilde ele alınır.

GİTA 3211 TASARIM METODOLOJİLERİ VE ELEŞTİREL ANALİZ
(Design Methodologies and Critical Analysis GİTA 3211)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Tasarım Metodolojileri ve Eleştirel Analiz dersi, öğrencilere tasarım süreçlerini daha yapısal ve sistematik bir şekilde ele alma becerisi kazandırmayı amaçlar. Bu ders, çeşitli tasarım metodolojilerini ve yaklaşımlarını inceleyerek, öğrencilere estetik, işlev, kullanıcı deneyimi, sürdürülebilirlik, etik, kültürel uygunluk ve bağlam gibi kriterler üzerinden tasarımları değerlendirme yeteneği kazandırır. Öğrenciler, çeşitli alanlardan örnek tasarımları analiz ederek eleştirel düşünme becerilerini geliştirirler.

GİTA 3212 DİJİTAL HEYKEL
(Digital Sculpting GİTA 3212)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Dijital Heykel dersi öğrencilere dijital ortamda üç boyutlu modelleme ve heykel yapma tekniklerini detaylı bir şekilde öğretir. Ders kapsamında, bu alana özel üretilmiş yazılımlar kullanılarak karakterler, objeler, ve detaylı tasarımlar oluşturma süreçleri üzerine odaklanılır. Öğrenciler, anatomi, kompozisyon, yüzey özelliği bilgilerini kullanarak 3B dijital karakter ve obje modelleri yapabilirler. Bir film ya da oyun karakterinin, bir aksiyon figürünün veya bir oyuncağın modellenmesi dersin ana hedefidir. Uygulama ağırlıklı olarak tekrarlanan çalışmalarla, öğrencilerin sanatsal vizyonunu dijital araçlarla ortaya çıkartması sağlanır.

GİTA 3213 REKLAM KAMPANYASI TASARIMI
(Advertising Campaign Design GİTA3213)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Reklam Kampanyası Tasarımı, dersinde öğrencilere reklam tasarımı sürecinde brief kavramı, hedef kitlenin tanınması ve tanıtılması, reklam stratejisi temel alınarak kampanya süreci hakkında geniş bir yelpazede, uygulamalar üzerinden deneyim kazandırılır. Ayrıca reklam kampanyası fikri üretme, storyboard, sunum hazırlama, içerik üretimi ve müşteri ilişkileri, çalışma dosyası hazırlama ve teslimi gibi konularda deneyim sahibi olmaları sağlanır. 360 derece çok yönlü bir reklam kampanyası sürecinin nasıl işlediğine dair uygulamalar üzerinden yetkinlik edinmeleri hedeflenir.

GİTA 3214 METAVERSE VE DİJİTAL EKOSİSTEMLER
(Metaverse and Digital Ecosystems GİTA 3214)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, öğrencilere metaverse ve dijital ekosistemler hakkında kapsamlı bir perspektif sunarak, bu ekosistemlerde tasarımcı olarak neler yapabilecekleri, hangi rolleri üstlenebilecekleri ve nasıl projeler gerçekleştirebilecekleri konusunda bilgi edinmelerini sağlar. Öğrenciler, metaverse'in bileşenlerini, teknolojik altyapısını, sosyal dinamiklerini ve ekonomik modellerini detaylı bir şekilde inceleyeceklerdir. Ders kapsamında blockchain teknolojisi, dijital varlıklar, kullanıcı etkileşimi, dijital pazarlama, etik, gizlilik ve güvenlik gibi konular ele alınacaktır. Dersin uygulama çalışmaları kapsamında NFT geliştirme ve seçilen bir metaverse platformunda (Decentraland, Sandbox, VRChat vb.) temel düzeyde proje gerçekleştirme gibi çalışmalar yapılacaktır.

GİTA 4201 ÖZGÜN KİTAP TASARIMI
(Unique Book Design GİTA 4201)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4203 BİLGİLENDİRME TASARIMI
(Information Design GİTA 4203)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4204 KONSEPT TASARIMI
(Concept Design GİTA 4204)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4205 ÇEVRESEL GRAFİK TASARIM
(Environmental Graphic Design GİTA 4205)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4207 KARAKTER TASARIMI
(Character Design GİTA 4207)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4208 OYUN TASARIMI
(Game Design GİTA 4208)

(3+0+0) AKTS: 5

Oyun tasarımı dersi, öğrencileri oyun sektörü için gerekli temel becerilerle donatan uygulamalı bir biçimde işlenir. Kavramsallaştırmadan uygulamaya kadar oyun tasarımının temel ilkelerini öğrenip uygulamaya geçerek kendi oyunlarını yaratmaları hedeflenir. Derste temel oyun üretim teknikleri öğrenirken, aynı zamanda ilgi çekici ve oynanılabilirliği yüksek bir oyunu nelerin oluşturduğunu keşfeden öğrenciler, kodlama ön koşulu olmadan oyun üretebilirler. Bir video oyunun temel bileşenleri olan, hikaye yazma, karakter, mekan, araç-gereç, oyun arayüzü tasarımı ve etkileşim konusunda uygulamalı deneyim kazanmak dersin amacını oluşturur. Dersi tamamlayan öğrenci kendi özgün oyun projesinin kavramsal tasarımını yapma, oyun bileşenlerini üretme ve prototipleme konusunda eksiksiz bir deneyimle, oyun sektöründe bu deneyimi kullanabileceği potansiyele sahip olur.

GİTA 4209 SERGİLEME TASARIMI
(Exhibitor Design GİTA 4209)

(3+0+0) AKTS: 5

Sergilemenin tarihçesi ve günümüze kadar değişimi. Sergileme türleri. Müzeler, galeriler, vitrin düzenlemeleri, fuarlar, iç ve dış mekân uygulamaları, gezici sergiler, enstalasyonlar. Marka ve marka kimliği analizi. Sergilemenin müşteri ve ziyaretçi deneyimine olan etkisi. Serginin ana teması ve yardımcı konseptleri. Sergi içeriği. Sergi mekânı çeşitleri ve hareket akışı tasarımı. Sergileme teknikleri ve uygulamaları. Malzeme çeşitleri. Işık kullanımı. Etiket yazımı. Ergonomi ve erişilebilirlik hususları. Deneyim tasarımı. Etkileşim tasarımı. Yapay zekâ, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik uygulamaları.

GİTA 4211 YAPAY ZEKA ARAÇ GELİŞTİRME
(AI Tool Development GİTA 4211)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, tasarım öğrencilerine yapay zeka araçlarının geliştirilmesi konusunda temel bilgi ve beceriler kazandırmayı amaçlar. Öğrenciler, derin öğrenme, görüntü işleme, jeneratif modeller ve Google Cloud AutoML'yi öğrenirken, bu bilgileri yaratıcı projeler ve sanat ve tasarım odaklı gerçek dünya uygulamaları geliştirmede kullanacaklardır. Ders, uygulamalı projeler, sanat ve tasarım örnekleriyle desteklenerek öğrencilerin öğrendiklerini pratiğe dökme ve sunma becerilerini geliştirmeyi hedefler.

GİTA 4212 GÖRSEL EFEKT TASARIMI
(Visual Effect Design GİTA 4212)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Sinema-TV ve dijital medya için görsel efekt üretimi odaklı bu ders, öğrencilere görsel efektlerin temel prensipleri ve iş akışlarıyla birlikte, pratik uygulamalarını öğretir. Ders kapsamında canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementlerin inandırıcı biçimde birleştirilmesi konuları ele alınır. Öğrenciler, aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu evrenleri gibi çeşitli konuları nasıl planlayıp görsel efekt metotlarıyla gerçekleştirebildiklerini öğrenirler. Uygulamalar endüstri standardı yazılımlar üzerinde öğretilir.

GİTA 4213 FOTOĞRAF VE VİDEOGRAFİ
(Photography and Videography GİTA 4213)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders öğrencilere temel fotoğrafçılık ve videografi tekniklerini öğretir. Ders kapsamında, kamera kullanımı, ışıklandırma, kompozisyon ve çekim teknikleri gibi konular ele alınır. Öğrenciler, hem teorik bilgi hem de pratik uygulamalarla yaratıcı becerilerini geliştirme fırsatı bulur. Fotoğraf ve video düzenleme yazılımları kullanılarak ders tamamlanır. Ders, sanatsal ve teknik becerilerin yanı sıra, öğrencilerin projelerini profesyonel bir şekilde sunabilmeleri için gerekli bilgi ve donanımı sağlar. Bir iletişim aracı ve hikaye anlatma yöntemi olarak fotoğraf ve videoyu kullanabilmek dersin ana amacını oluşturur.

GİTA 4214 VİDEO KURGU
(Video Editing GİTA 4214)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders film ve televizyon prodüksiyonlarında kullanılan kurgu teknikleri yoluyla, sinema dilini bir hikaye anlatım aracı olarak kullanmayı öğretir. Ders kapsamında, sahne geçişleri, zaman akışı, ritim ve anlatımın düzenlenmesi gibi temel konular ele alınır. Öğrenciler, kurgu yazılımları kullanarak kısa filmler, belgeseller ve müzik videoları gibi projeler üzerinde pratik yaparak, bir sahnenin duygusal etkisini artırmak veya değiştirmek için kurgunun önemini öğrenirler. Teorik bilgi ile pratik uygulamaların birleşmesiyle yaratıcı hikaye anlatma becerileri gelişir. Bu ders, öğrencilere profesyonel düzeyde projelerde görev almak için kapsamlı bir kurgu eğitimi sunar ve sinema dilinin dijital kurgu yoluyla etkili kullanımını öğretmeyi hedefler.

**GİTA 4215 CGI REKLAMCILIK
(CGI Advertising GİTA4215)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Açılımı "Bilgisayarda Oluşturulan Görüntülerle - Ev Dışı Reklamcılık (OOH)" olan bu ders, öğrencilere bilgisayar destekli görüntüleme teknolojilerini kullanarak açık hava reklamcılığı yapma becerisi kazandırmayı hedefler. Ders kapsamında, CGI teknikleri ile oluşturulan dijital içeriklerin billboardlar, binalar ve popüler mekanlar gibi açık hava reklam mecralarında nasıl kullanılabileceği örneklerle öğretilir. Ürünlerin gerçekçi renderları ve görsel efektler kullanarak yaratıcı açık hava reklam kampanyaları tasarlamak dersin temel hedefidir. Bir ürünün 3D modelinin büyük ölçekli bir bina üzerinde nasıl etkili bir şekilde canlandırılacağı gibi örnekler dersin uygulama alanını oluşturur. Teorik ve pratik bilgileri birleştiren öğrenciler, yaratıcılıklarını CGI teknolojisi yoluyla reklam sektöründe kullanabilir.

GE / GENEL SEÇMELİ DERSLER

**GİTA 2203 GÖSTERGEBİLİM
(Semiotics GİTA 2203)**

(3+0+0) AKTS: 5

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

**GİTA 2301 PROGRAMA TEMELLERİ
(GİTA 2301 Programming Basics)**

(3+0+0) AKTS: 5

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

**GİTA 2302 BASKİRESİM I
(GİTA 2302 Printmaking I)**

(3+0+0) AKTS: 5

Baskiresim teknikleri ve örneklerinin incelenmesi. Özgün baskiresim taslaklarından hareketle yüksek baskiresim uygulamaları.

**GİTA 2303 YARATICI YAZARLIK
(GİTA 2303 Creative Writing)**

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 2304 SOSYAL SORUMLULUK UYGULAMALARI
(GİTA 2304 Social Responsibility Practices)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 2305 TASARIM VE YENİLEŞİM
(GİTA 2305 Design and Innovation)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 3305 DİJİTAL PAZARLAMA VE MARKA YÖNETİMİ
(Digital Marketing and Brand Management GİTA 3305)

(3+0+0) AKTS: 5

Pazarlamanın temellerinden başlayarak, günümüz teknoloji ve ihtiyaçları doğrusultunda değişimi ve gelişimi. Güncel teknolojiler, yaklaşımlar, pazarlardaki dinamikler göz önünde bulundurularak, kavramların pratik uygulamalardaki yeri ve önemi. Dijital ortamlarda pazarlama ilkeleri ele alınırken, marka konumlandırma ve ölçeklendirmeye etkisine yönelik analiz, inceleme ve uygulama.

GİTA 3306 YARATICI SÜREÇLERDE YAPAY ZEKA
(AI in Creative Processes GİTA 3306)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, öğrencilere yapay zekanın yaratıcı süreçlerdeki rolünü ve nasıl kullanılabileceğini, YZ araçlarının nasıl optimize edileceğini ve projelerine nasıl entegre edilebileceğini öğretmeyi amaçlamaktadır. YZ teknolojilerinin sanat ve tasarımdaki uygulamaları detaylı olarak incelenerek, öğrencilere bu teknolojileri etik ve etkili bir şekilde kullanma becerileri kazandırılacaktır. Dersin başında yapay zeka temel prensipleri ve tarihçesi ele alınacak, ardından makine öğrenimi, derin öğrenme ile LLM ve GAN gibi YZ üretim kavramları örneklerle açıklanacaktır. Görsel sanatlarda YZ kullanımı, nesne ve yüz tanıma teknikleri gibi konular öğrencilere pratik örneklerle gösterilecektir. SemArt veri seti gibi projeler üzerinden görsel ve metinsel verilerin birleştirilmesi incelenecek ve öğrenciler farklı veri türlerini kullanarak yaratıcı projeler geliştirebileceklerdir.

GİTA 3307 SPEKÜLATİF TASARIM
(Speculative Design GİTA3307)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, öğrencilerin spekülasyon tasarımının temel kavramlarını, yöntemlerini ve uygulama alanlarını derinlemesine anlamalarını sağlamayı amaçlar. Spekülasyon tasarım, geleceğe yönelik olası senaryolar ve alternatif şimdiki zaman kurguları üzerine düşünerek, mevcut toplumsal, kültürel ve teknolojik yapıların eleştirel bir analizini yapmayı ve yeni perspektifler sunmayı hedefler. Bu ders kapsamında öğrenciler, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirirken, spekülasyon tasarımının eleştirel ve yenilikçi yönlerini keşfedecektir. Öğrenciler, farklı medya türlerini (görsel, işitsel, etkileşimli ve yazılı) ve disiplinler arası yaklaşımları kullanarak, geleceğe dair yaratıcı ve yenilikçi projeler geliştireceklerdir. Ders, uygulamalı projeler ve kritik değerlendirmelerle desteklenerek, öğrencilerin teorik bilgilerini pratiğe dökme ve kapsamlı bir proje geliştirme sürecini deneyimlemelerini sağlar.

GİTA3308 DİJİTAL KÜLTÜR VE TASARIM
(Digital Culture and Design GİTA 3308)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, dijital teknolojilerin tarihsel gelişimi ve dijital kültürün temel kavramlarını ele alır. Sosyal medya ve yeni gerçeklik teknolojilerinin toplumsal etkileri incelenir. Dijital sanatın gelişimi, önemli akımlar ve dijital araçlarla yapılan çalışmalar üzerinde durulur. Yeni medya ve dijital iletişim yöntemleri, internet kültürü ve önemli yeni medya sanatçıları ve tasarımcıları tanıtılır. Dijital etik, dijital haklar, siber zorbalık, veri manipülasyonu ve dijital platformlardaki davranış normları incelenir. Yapay zekâ ve tasarımın gelecekteki potansiyel etkileri tartışılır. Araştırma ve vaka incelemeleri yaparak dijital kültür ve tasarım arasındaki etkileşimler öğrenilir.

GİTA 4301 TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME
(Design Thinking GİTA 4301)

(3+0+0) AKTS: 5

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

GİTA 4302 UZAMSAL BİLGİSAYAR
(Spatial Computing GİTA4302)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Uzamsal Bilgisayar (Spatial Computing) dersi, fiziksel ve dijital dünyaları entegre eden ileri düzey teknolojileri ve bu teknolojilerin uygulama alanlarını öğretmeyi amaçlar. Bu ders, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR), yapay zeka (AI), nesnelerin interneti (IoT), sensörler ve takip sistemleri, bilgisayarlı görü, hareket ve ses tanıma sistemleri, dokunma ve haptik geri bildirim gibi teknolojilerin uzamsal bilgisayar sistemleri ile nasıl bütünleştiğini ve bu teknolojilerin kullanıcı etkileşimlerini nasıl 3B bir alanda geliştirdiğini ele alır. Öğrenciler, teorik bilgi ve uygulamalı projeler aracılığıyla bu teknolojilerin çeşitli endüstrilerdeki kullanım örneklerini inceleyecek ve kendi projelerini geliştireceklerdir.

GİTA 4303 REKLAM YÖNETMENLİĞİ
(Commercials Directing GİTA 4303)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu derste öğrenciler televizyon ve sosyal medya için reklam filmleri yapmayı öğrenirken, güçlü iletişim metotlarını ve sinema dilini de beraberinde öğrenirler. Ders kapsamında, reklam stratejileri oluşturma, hedef kitle analizi, marka kimliğine uygun bir senaryo ve görsel dil seçimi gibi konular ele alınır. Öğrenciler, farklı ürün ve hizmetler için reklam filmleri hazırlarken, reklamın etkili bir şekilde iletişim yaratarak hedef kitleye en kolay yoldan nasıl ulaşacağını öğrenirler. Reklam prodüksiyonu sürecini planlama, zaman ve bütçe hesabı yapma ile PPM dosyası oluşturmada derste öğretilen belirli konulardandır.