

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü [Lisans]

1.YARIYIL DERS PLANI

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
TSE 101	Temel Tasarım-I	4+2	5	8
GRF 101	Desen-I	2+2	3	4
GRF 103	Sanat Tarihi	2+0	2	2
GRF 105	Perspektif	1+1	1,5	4
GRF 107	Fotoğraf-I	2+1	2,5	4
AIITL 101	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi-I	2+0	2	2
YDL 105	Yabancı Dil-I (İngilizce)	3+0	3	4
TDL 103	Türk Dili-I	2+0	2	2
Toplam Kredi		18+6	21	30

2.YARIYIL DERS PLANI

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
TSE 102	Temel Tasarım-II	4+2	5	8
GRF 102	Desen-II	2+2	3	4
GRF 104	Grafik Sanatı Tarihi	2+0	2	2
GRF 106	Disiplinler Arası Sanat	2+0	2	4
GRF 108	Fotoğraf II	2+1	2,5	4
AIITL 102	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi-II	2+0	2	2
YDL 106	Yabancı Dil-II (İngilizce)	3+0	3	4
TDL 104	Türk Dili-II	2+0	2	2
Toplam Kredi		19+5	21,5	30

3.YARIYIL DERS PLANI

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 201	Tasarım Atölye-I	2+2	3	6
GRF 203	Tasarım Programları ve Görüntü İşleme-I	2+2	3	6
GRF 205	Tipografi-I	2+2	3	4
GRF 207	Dijital Fotoğraf	2+2	3	4
GRF 209	İllüstrasyon	2+2	3	4
GRF 21X	Seçmeli Ders I	2+0	2	2
GRF 21X	Seçmeli Atölye I	2+2	3	4
Toplam Kredi		14+12	20	30
SEÇMELİ DERS				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 219	Görsel İletişim	2+0	2	2
GRF 221	İşletme Yönetimi	2+0	2	2
GRF 223	Sanat Eleştirisi	2+0	2	2
GRF 225	İnsan Kaynakları Yönetimi	2+0	2	2
SEÇMELİ ATÖLYE				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 211	Desen	2+2	3	4
GRF 213	Sergi Grafiği	2+2	3	4
GRF 215	Grafik Tasarım Uygulama Alanları	2+2	3	4
GRF 217	Sulu Boya Teknikleri	2+2	3	4

4.YARIYIL DERS PLANI

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 202	Tasarım Atölye-II	2+2	3	6
GRF 204	Tasarım Programları ve Görüntü İşleme-II	2+2	3	6
GRF 206	Tipografi-II	2+2	3	4
GRF 208	Sokak Sanatı	2+2	3	4
GRF 210	Dijital İllüstrasyon	2+2	3	4
GRF 21X	Seçmeli Ders II	2+0	2	2
GRF 21X	Seçmeli Atölye II	2+2	3	4
Toplam Kredi		14+12	20	30
SEÇMELİ DERSLER				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 220	Reklamcılık Temel ve Teknolojileri	2+0	2	2
GRF 222	Kültür Tarihi	2+0	2	2
GRF 224	Göstergebilim	2+0	2	2
GRF 226	Sanat Felsefesi	2+0	2	2
SEÇMELİ ATÖLYE				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 212	Sanat Etkinliklerini İzleme	2+2	3	4
GRF 214	Duvar Resmi	2+2	3	4
GRF 216	Geleneksel Türk Sanatları	2+2	3	4
GRF 218	Ebru Sanatı	2+2	3	4

5.YARIYIL DERS PLANI				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 301	Tasarım Atölye-III	2+2	3	6
GRF 303	Özgün Baskı-I	2+4	4	8
GRF 305	Ambalaj Tasarımı	2+2	3	4
GRF 307	Masaüstü Yayıncılık	2+2	3	4
GRF 309	Tasarım Okumaları	2+0	2	2
GRF 31X	Seçmeli Ders III	2+0	2	2
GRF 31X	Seçmeli Atölye III	2+2	3	4
Toplam Kredi		14+12	20	30
SEÇMELİ DERSLER				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 319	Ajans Yönetimi ve Organizasyonu	2+0	2	2
GRF 321	İletişim ve Tasarım	2+0	2	2
GRF 325	Uygarlık Tarihi	2+0	2	2
SEÇMELİ ATÖLYE				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 311	Reklam Fotoğrafçılığı	2+2	3	4
GRF 313	Dijital Font Tasarımı	2+2	3	4
GRF 315	Tekstil Desen Tasarımı	2+2	3	4
GRF 317	DeneySEL Fotoğraf	2+2	3	4

6.YARIYIL DERS PLANI				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 302	Tasarım Atölye-IV	2+2	3	6
GRF 304	Özgün Baskı-II	2+4	4	8
GRF 306	Araştırma Atölye	2+2	3	4
GRF 308	Animasyon	2+2	3	4
GRF 310	Çağdaş Sanat Kuramları	2+0	2	2
GRF 31X	Seçmeli Ders IV	2+0	2	2
GRF 31X	Seçmeli Atölye IV	2+2	3	4
Toplam Kredi		14+12	20	30
SEÇMELİ DERSLER				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 320	Mesleki Gelişmeler	2+0	2	2
GRF 322	Reklamcılık Bilgisi	2+0	2	2
GRF 324	Hat Sanatı	2+0	2	2
SEÇMELİ ATÖLYE				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 312	İnfografik	2+2	3	4
GRF 314	Seramik Sanatı	2+2	3	4
GRF 316	Reklam Filmi Yapımı	2+2	3	4
GRF 318	Akrilik- Yağlıboya Teknikleri	2+2	3	4

7.YARIYIL DERS PLANI

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 401	Tasarım Atölye-V	2+2	3	6
GRF 403	Özgün Baskı-III	2+4	4	8
GRF 405	Animasyon	2+2	3	4
GRF 407	Portfolyo	2+2	3	4
GRF 409	Seminer	2+0	2	2
GRF 41X	Seçmeli Ders V	2+0	2	2
GRF 41X	Seçmeli Atölye V	2+2	3	4
Toplam Kredi		14+12	20	30
ALAN SEÇMELİ DERSLER				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 417	Yayın Grafiği	2+0	2	2
GRF 419	Estetik	2+0	2	2
GRF 421	Dijital Kültür	2+0	2	2
SEÇMELİ DERSLER				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 411	Modelaj	2+2	3	4
GRF 413	Oyun Materyalleri	2+2	3	4
GRF 415	Müzeler ve Kültürel Miras	2+2	3	4

8.YARIYIL DERS PLANI

Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 402	Tasarım Atölye-VI	2+2	3	6
GRF 404	Özgün Baskı-IV	2+4	4	8
GRF 406	Web Arayüz Tasarımı	2+2	3	4
GRF 408	Girişimcilik	2+2	3	4
GRF 410	Kavramsal Sanat	2+0	2	2
GRF 41X	Seçmeli Ders VI	2+0	2	2
GRF 41X	Seçmeli Atölye VI	2+2	3	4
Toplam Kredi		14+12	20	30
SEÇMELİ DERSLER				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 422	Araştırma Teknikleri	2+0	2	2
GRF 424	Mitoloji	2+0	2	2
GRF 426	Kalite Güvencesi ve Standartları	2+0	2	2
GRF 428	Metin Yazarlığı	2+0	2	2
SEÇMELİ ATÖLYE				
Ders Kodu	Ders Adı	T+U	UK	AKTS
GRF 412	Kent ve Kültür: Kastamonu	2+2	3	4
GRF 414	Kaligrafi	2+2	3	4
GRF 416	Sosyal Sorumluluk Projesi	2+2	3	4
GRF 418	Multimedya	2+2	3	4

DERS İÇERİKLERİ

BİRİNCİ YARIYIL

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I (2-0) 2

Türk İnkılabının temel özellikleri başta olmak üzere Osmanlı İmparatorluğunun yıkılışından itibaren kronolojik olarak Tanzimat ve Meşrutiyet Dönemleri, I. Dünya Savaşını takip eden süreç göz önünde bulundurularak öğrencilere analiz yapabilecekleri değerlendirme ortamları hazırlamak.

Türk Dili I (2-0) 2

Dil aileleri, dili kullanmanın önemi, sözlü ve yazılı edebi türler, imlâ-noktalama işaretleri; sunum, şiir, deneme, kompozisyon, hikâye, gazete, dergi çalışmaları ve uygulamaları yapmak.

Yabancı Dil (İngilizce) I (3-0) 3

İngilizceye temel oluşturacak seviyede İngilizce dilbilgisi, kelime dağarcığı, okuduğunu anlama, sözlü anlatım ve yazma becerileri kazandırmak.

Temel Sanat Eğitimi I (4-2) 5

Tasarım bütününü oluşturan öge ve ilkeleri (nokta, doku, çizgi, renk, boşluk- doluluk, ışık-gölge, oran (ölçü), hareket, yön, strüktür, tekrar (ritm), uygunluk, zıtlık, sıradüzen, denge (simetri), bütünlük) tanımlamak. Doğal ve yapay objelerin karakalemle kâğıt üzerine; nokta türleri, doğada nokta uygulamaları yaparak, çizginin tanımı, çizgi çeşitleri ile ışık- gölge ve perspektifin kompozisyon içerisindeki işlev ve ilişki incelemek.

Desen I (2-2) 3

Desen nedir, amacı, işlevi, desen çiziminde kullanılan temel araç-gereçler, çizim ortamı, kâğıda yerleştirme yapmak. Farklı çizim teknikleri (Lavie, ışık-gölge tekniğini (chiaroscuro)...), tasarım ilke ve öğelerini (oran-orantı, derinlik, aydınlık-karanlık) kullanarak uygulamalar yapmak.

Sanat Tarihi (2-0) 2

Paleolitik dönemden başlayarak Mezopotamya, Anadolu ve Batı'da sanatın tarihsel gelişim sürecinin öğrenilmesi, uygarlık, dönem, üslup, akım ve sanatçıları tanıtmak.

Perspektif (1-1) 1,5

Temel perspektif çizim tekniklerini kullanabilmek. Kaçış noktalı perspektif çizim teknikleriyle perspektif çizim uygulamaları yapabilmek.

Fotoğraf I (2-1) 2,5

Fotoğrafın kısa tarihçesi, fotoğraf alanları, çekim teknikleri, makine ve aksesuarı öğrenmek. Önemli fotoğraf sanatçılarının eserlerini incelemek ve belirlenen konu ile ilgili iç-dış mekân fotoğraf çekimi gerçekleştirmek.

İKİNCİ YARIYIL

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II (2-0) 2

Mustafa Kemal'in modern Türk Ulusunu yapılandırma aşamaları, siyasal, ekonomik, sosyal ve kültürel olguları incelemek.

Türk Dili II (2-0) 2

Türkiye Türkçesinin biçim bilgisi, kelime türleri, cümle bilgisi, anlatım bozuklukları, yazılı ve sözlü anlatım kurallarını öğrenmek.

Yabancı Dil II (İngilizce) (3-0) 3

Temel düzeyde İngilizce dilbilgisi ile birlikte okuma- anlama, yazma, dinleme-anlama ve konuşma becerilerini öğretmek.

Temel Sanat Eğitimi II (4-2) 5

Renk, renk skalası tanıtımı, doku, zıtlık ve strüktür konuları incelenerek, bu konular kapsamında içeriksel ve biçimsel uygulamalar yapmak.

Desen II (2-2) 3

Canlı ve cansız modelden, soyut somut etütler, araştırma ve figür-mekân ilişkisi ile perspektif çalışmaları, desen bilgisi ve sanat tarihinden seçilmiş önemli örnekleri incelemek.

Grafik Sanatı Tarihi (2-0) 2

Sanayi Devrimi'nden Bauhaus Okulu'na kadar, sosyal, siyasal, ekonomik ve kültürel dinamikler çerçevesinde, grafik tasarımın gelişimini incelemek. Sanat ve kültürün farklı kavramsal ve biçimsel stratejilerini örnekleyen başarılı grafik tasarımlar ve sanatçıların tanıtılması amaçlanmaktadır. 19. yüzyılın sonundan günümüze teknolojik gelişmelere paralel meydana gelen modern sanat hareketlerinin nitelikleri. Modern sanatın grafik tasarımı nasıl biçimlendirdiğinin örnekler üzerinden incelemek. 20. yüzyılın ilk yarısında grafik tasarım konusunda oluşan yeni eğilimlerin görsel dilini çözümleyebilmek.

Disiplinler Arası Sanat (2-0) 2

Sanat ve tasarımdaki farklı gelenekler, kültürler, yenilikler, malzemeler, yöntemler ile farklı disiplinlerin birbiriyle kurulabilecek ilişkilerini ve etkileşimlerini keşfederek bu bağlamda atölye ortamında yeni güncel ve özgün işler üretebilmek.

Fotoğraf II (2-1) 2,5

I. yarıyılın devamı olarak, incelenen fotoğraf alanlarına yönelik konulu fotoğraf çekimleri gerçekleştirerek foto portfolyo oluşturmak.

ÜÇÜNCÜ YARIYIL

Tasarım Atölye I (2-2) 3

Doğal ve endüstriyel objeleri; belli bir atölye disiplini içerisinde, basitten karmaşığa, somuttan soyuta çizim alıştırmaları yapmak. Tasarım ilke ve yöntemleri kullanılarak elde edilen form ve biçimleri belirlenen projede kullanarak tasarımlar oluşturmak.

Tasarım Programları ve Görüntü İşleme I (2-2) 3

Bitmap bir görüntü programının (PSD) temel özelliklerini kavramak. Bilgisayar ortamında görüntü işleme yeteneğini geliştirerek tasarımda kullanılacak nitelikte ürünler hazırlayabilmek.

Tipografiye Giriş (2-2) 3

Yazının tarihsel gelişimini, yazı çeşitlerini ve harflerin anatomik yapısını kavramak. Tipografinin grafik tasarımdaki yerini ve önemini ortaya koymak. Tasarımın ana ögesi rolündeki tipografiye alt yapı oluşturacak nitelikte yazı araştırmaları ve denemeleri yapmak.

Dijital Fotoğraf (2-2) 3

Dijital fotoğrafçılığın gelişimi, araç-gereç ve aksesuarların kullanımı ile ilgili temel bilgileri edinmek. Dijital fotoğraf örneklerini tartışarak belirlenen konu ile ilgili projeler üretmek. Dijital çekim uygulamaları ile sergi oluşturmak. Üretilen dijital fotoğrafların bilgisayar ortamında ve fotoğraf işleme programlarında (PSD v.b.) işlenmesi, dijital deformasyon ve manüplasyon uygulamaları yapmak. Belirlenen proje konusu çerçevesinde ürünler üreterek sergilemek.

İllüstrasyon (2-2) 3

Hayal gücünü yaratıcı bir şekilde kullanmak ve teknik becerilerin gelişmesi amacıyla geleneksel yöntemlerle (elle çizim) belli konu ve senaryolar eşliğinde projeler üretmek. Kitap resimleme, storyboard çalışmaları yapmak.

DÖRDÜNCÜ YARIYIL

Tasarım Atölye II (2-2) 3

Evcil ve yaban hayatta yer alan canlılara bir bütün halinde ya da herhangi bir özelliğinden faydalanarak belli bir atölye disiplinine dayalı çizim araştırmaları yapmak. Elde edilen soyut formları grafik tasarım ürünlerine dönüştürmek (Deformasyon-Manüplasyon).

Tasarım Programları ve Görüntü İşleme II (2-2) 3

Vektör bir çizim programının (Freehand / Corel Draw / Adobe İllüstrator) temel özelliklerini kavramak ve bilgisayar ortamında iki boyutlu çizim yeteneğini geliştirmek. Bu amaçtan hareketle bilgisayar ortamında vektörel bir tasarım programıyla tasarım ürünleri ortaya çıkarmak.

Tipografi (2-2) 3

Baskı sistemlerine dayalı yazı karakterlerini inceleyerek metin üzerinde okunaklılık denemeleri yapmak. Tipografinin sanatsal yönüne ilişkin çeşitli ilişkilendirmelerle görsel tipografik kompozisyonlar oluşturmak. Tipografik unsurlarla iletişim görselleri (materyalleri) hazırlamak.

Sokak Sanatı (2-2) 3

Şehir sokaklarını yüzey olarak kullanarak, uygun alanlarda yerleştirme, geri dönüşüm, anlık eylemler ile şehrin oluşturduğu platformu kullanarak ürünler vermek.

Dijital İllüstrasyon (2-2) 3

3.yarıyılın devamı olarak, bilgisayar (dijital) ortamda, belirlenen proje konularına yönelik uygulama çalışmaları yapmak (3D kitap, illüstratif portre, otoportre, karakter tasarımı v.b.).

BEŞİNCİ YARIYIL

Tasarım Atölye III (2-2) 3

Bölgesel ve yerel anlamda turizm amaçlı kullanılmak üzere 3D animasyon haritaları yapmak. Önemli tarihsel dönem ve olayların anlatımına yardımcı olacak, çeşitli eğitim kademelerine yönelik, ders yardımcı kaynağı niteliğinde yardımcı materyaller oluşturmak.

Özgün Baskı I (2-4) 4

Sanatsal ve özgün baskının tarihsel gelişimini, çeşitlerini ve uygulamalarını tanımak. Özgün baskılarda kullanılan temel teknik ve tasarım ilke ve elemanlarını kullanarak kompozisyon çalışmaları yapmak. Şablon baskı denemeleri gerçekleştirmek.

Ambalaj Tasarımı (2-2) 3

Tasarımda taşımaya, sergilemeden depolamaya ambalajlama sorununu tanımlamak, biçimsel, görsel ve tipografik çözümler yaparak belirlenen alan ve ürünlere yönelik ambalaj ve maket uygulamaları yapmak.

Masaüstü Yayıncılık (2-2) 3

Masaüstü yayıncılık kavramlarını tanımak. Basımcılığın tarihsel gelişimini, önemli dönüm noktalarını ve teknolojilerini kavramak. Dergi, kitap, gazete gibi çok sayfalı ürünlerin tasarımını gerçekleştirmek.

Tasarım Okumaları (2-0) 2

Sanat ve tasarım kültürü, önemli sanat adamlarının sanatla ilgili görüşleri sanata bakışları ve etkilerini görmek. Yapılmış tasarım örneklerini incelemek, reklamlara yönelik analiz ve eleştirilerde bulunmak.

ALTINCI YARIYIL

Tasarım Atölye IV (2-2) 3

Belirlenen bir konu eşliğinde sosyal kampanya hazırlamak. Güncel konu ve olayları, hedeflenen kitleyi bilinçlendirecek görsel materyallerle ve grafik ürünlerine dönüştürmek.

Özgün Baskı II (2-4) 4

5. yarıyılın devamı niteliğinde, yüksek baskı tekniğini tanıtmak, tekniğe uygun çizgi ve leke ağırlıklı kompozisyonlar oluşturmak. Yüksek baskıda (linol ve ağaç) kullanılan malzemelerle baskı uygulamaları yapmak.

Araştırma Atölye (2-2) 3

Posta sanatı çalışmalarını incelemek ve ürünü tasarlamak, kolaj-asamblaj (üç boyutlu malzemeli kolaj) gibi güncel ve malzemeye dayalı uygulamalar yapmak. Projelendirilen belli bir konunun iki boyutlu kompozisyonlarından hareketle çeşitli malzemeleri kullanarak 3 boyutlu modellemeyi öğrenmek. Andaç, ödül heykelciği, maket v.b. çeşitli modelleme uygulamaları yapmak.

Animasyon I (2-2) 3

Animasyonla ilgili temel bilgiler ve kısa tarihini tanımak. Geleneksel yöntemlerle hikaye, karakter, arka plan unsurlarını planlayarak 2 boyutlu animasyon oluşturmak.

Çağdaş Sanat Kuramı (2-0) 2

Modernizmin ortaya çıkışı, gelişimi, toplumsal yansımaları, postmodernizm ve güncel sanatsal eğilimleri hakkında bilgi sahibi olmak. Bu bilgi sayesinde bir sanat eseri hakkında yorumda bulunabilmek.

YEDİNCİ YARIYIL

Tasarım Atölye V (2-2) 3

Kurum kimliği oluşturmak, marka sürecinde söz sahibi olabilmek. Pazarlama ve reklamcılık faaliyetlerinde bir kuruma ait tüm kimlik tanıtım çalışmalarını oluşturmak, marka ve markalaşma sürecinde etkin rol alabilmek. Yaratıcı, özgün etkili bir kurum kimlik dosyası hazırlayabilmek.

Özgün Baskı III (2-4) 4

Çukur baskı tekniklerinin tanıtılması, araç-gereç ve malzeme bilgisiyle beraber gravür tekniğine uygun çizgisel elemanların etkili olduğu kompozisyonlar oluşturularak belirlenen ve seçilen kompozisyonlarla baskı uygulamaları yapmak.

Animasyon II (2-2) 3

6. yarıyılın devamı olarak oluşturulacak hikâye farklı malzemeler kullanılarak (oyun hamuru) karakter, arka plan ve sahneleri kurgulamak, her sahnenin çekimini gerçekleştirmek ve uygulamayı tamamlamak. After effects programıyla video animasyonları üretebilmek.

Portfolyo (2-2) 3

İş başvurularında kullanıma yönelik ya da kişisel, genel veya belli bir çalışma konusu alana yönelik yaratıcı özgün farklı boyutlarda profesyonel tasarımcı portfolyosu hazırlayabilmek.

Seminer (2-0) 2

Telif hakları, müzecilik ve müze eğitimi, usta sanatçılar, exlibris, baskı sanatları v.b. gibi alana yönelik konularda araştırma yapmak, sunum hazırlamak ve belge oluşturabilmek. Bireysel veya beyin fırtınası yöntemiyle tartışabilmek.

SEKİZİNCİ YARIYIL

Tasarım Atölye VI (2-2) 3

Mezuniyet projesi olarak belirlenecek bir konunun, kompozisyon ve ürün oluşturma, sergi yerini ve sergi ortamını belirleyip hazırlamak ve tanıtımını yaparak sergiyi gerçekleştirmek. Bu döneme kadar yapılan tüm teorik ve uygulamalı çalışmalarını bu faaliyette kullanarak hayata geçirmek.

Özgün Baskı IV (2-4) 4

Düz baskı tekniklerini araç ve gereçlerini tanıtmak. Serigrafi baskı ile ilgili temel kavramları, araç-gereç ve malzeme bilgisini edinmek. Bu doğrultuda gerek özgün gerekse ticari kompozisyonlar oluşturarak çeşitli malzemeler üzerine (plastik, tekstil, kâğıt v.b.) baskı uygulamaları yapmak.

Web Arayüz Tasarımı (2-2) 3

Web tasarımı ile ilgili temel ve teknolojileri kullanarak, kurumsal web ara yüzü oluşturmak.

Girişimcilik (2-2) 3

Girişimciliğin; kavramsal çerçevesi, yaklaşımları, fonksiyonları, süreci, girişimcilik kültürü, girişimciliğin yerel ve uluslararası bağlamı ve girişimcilik ahlakı ile ilgili konuları öğrenmek. Girişimciliğin tarihsel süreç içerisinde uluslararası ve Türkiye örnekleri ile değerlendirmek. Girişimciliğin kurum içi veya küçük işletme-aile işletmesi boyutlarında farklı türlerine bağlı olarak ortaya çıkan ekonomik, hukuki, mali, davranışsal, psikolojik, sosyal, kültürel yönlerine ilişkin incelemek ve değerlendirmelerde bulunmak.

Kavramsal Sanat (2-0) 2

1950 sonrası dünya sanatını tanımak, farklı disiplinleri bir arada kullanarak metin, yazılı ifadeler, atık-buluntu malzemeler, karalamalar, fotoğraf film malzemeleri v.b. malzemelerle fikir ve eser üretmek.

SECMELİ ATÖLYE DERSLERİ

Desen (2-2) 3

Farklı yöntemler ve araç-gereçler kullanarak, önceki öğrenmelerinden faydalanarak desen çalışmaları yapmak.

Sergi Grafiği (2-2) 3

Kimlik ve mekân kimliği, büyük iş merkezi, spor ve eğlence merkezi gibi sergileme alanlarını sergileme kültürü açısından incelemek.

Grafik Tasarım Uygulama Alanları (2-2) 3

Açık hava reklamları; afiş, billboard, raket pano, bina giydirme, araç giydirme, tv reklamları, tabela, sektörden alınan bir ürün veya hizmet inceleyerek, benzer uygulamalar yapmak.

Sulu Boya Teknikleri (2-2) 3

Suluboyanın tek başına bir resim malzemesi olarak kullanmayı örneklerle tanımak, suluboyanın temel tekniklerini ve bu tekniklerin nasıl uygulanacağını pratik çalışmalarla uygulamak

Sanat Etkinliklerini İzleme (2-2) 3

Estetik bakış geliştirmek açısından, öğrencilerin aldıkları teorik bilgiler doğrultusunda tiyatro, sinema, resim sergisi, enstalasyon v.b. etkinliklere katılıp izlenimlerini aktarabilmek.

Duvar Resmi (2-2) 3

Eski bir resimleme yöntemi olan Freskonun teorik bilgilendirmesi yapıp seçilen bir konu çerçevesinde duvar resmi uygulamaları, pano fayans, çini vb. desenleme uygulama çalışmaları yapmak.

Geleneksel Türk Sanatları (2-2) 3

Hat, tezhip, çini, halı kilim eski kumaş desenleri, takı tasarımı ve uygulamaları, minyatür, ebru, vb. sanatlara ilişkin farklı tasarım ve kompozisyon uygulamaları yapmak.

Ebru Sanatı (2-2) 3

Türk ebru tarihi ve önemli ustaları hakkında öğrenciyi bilgilendirmek. Ebru araç gereç ve malzemelerini tanıtmak. Temel uygulamalarla öğrencinin fırça hâkimiyetini kazanmasını sağlayarak eser üretmek.

Reklam Fotoğrafçılığı (2-2) 3

Fotoğrafın sanatsal yaratımını, görsel kaliteyi arttıran etkenleri ve fotoğrafın hangi amaçlarla kullanıldığını gösteren örnekler gösterilerek, tanıtıma yönelik stüdyo ve fotoğraf aparatlarını kullanarak profesyonel çekim yapmak.

Dijital Font Tasarımı (2-2) 3

Yazı karakteri çizimi ve font yapma uygulama atölyeleriyle fontografi uygulaması ve dizgi üzerine kapsamlı bir çalışma yapmak.

Tekstil Desen Tasarımı (2-2) 3

Çizgi, renk, biçim, doku gibi tasarım öğe ve ilkelerinin ve bunlarla ilgili yöntem ve becerilerin kazanılması ile birlikte farklı desenler tasarlamak.

Deneysel Fotoğraf (2-2) 3

Fotoğrafla ilgili şimdiye kadar aldığı teorik ve pratik bilgiye ilave olarak farklı disiplinleri, farklı materyalleri kullanarak geleneksel çekim kurallarına karşı planlı denemeler sonucunda yeni anlatım dili oluşturmak.

İnfografik (2-2) 3

Veri ve bilgi birikimlerini görsel olarak sergileyen çizim ve grafiksel anlatımlar, seçilen konuları işaretler, haritalar ve teknik yazarlık ile açıklayıcı bir şekilde sergilemek.

Seramik Sanatı (2-2) 3

Seramik sanatı alanında tasarım süreci, malzeme bilgisi ve tasarım teknikleri hakkında bilgi sahibi olacak ve seçilen konu ile ilgili iki veya üç boyutlu çalışma yapmak.

Reklam Filmi Yapımı (2-2) 3

Reklam hareketli reklam, görüntülü sesli reklam vb. teknik teorik bilgileri öğrenmek. Senaryodan storyboarda reklam filmi yapım aşamalarını bilmek. Reklam tanıtım filminin nasıl çekileceğini teorik ve uygulamalı olarak gerçekleştirmek.

Akrilik-Yağlı Boya Teknikleri (2-2) 3

Akrilik ve yağlı boyanın tek başına bir resim malzemesi olarak kullanmayı örneklerle tanımak, temel teknikleri ve bu tekniklerin nasıl uygulanacağını pratik çalışmalarla gerçekleştirmek.

Modelaj (2-2) 3

Öğrencilerde 3 boyutlu algılama ve biçimleme becerisini geliştirmek. Etüdler ve araştırmalar yapmalarını sağlamak, kil malzemeyi kullanma ve biçimlendirmeyi öğretmek amaçlanır. Aynı zamanda şekillendirme teknikleri ile yapılan çalışmalarda (düz, piramit, konkav, konvex planlar gibi) elin ve gözün koordine olarak eğitilmesi sağlanırken malzemenin olanakları ve

sınırlarını arařtırmak, modelden negatif/pozitif kalıp alma teknikleri, alçı malzeme kullanarak uygulama yapmak.

Oyun Materyalleri (2-2) 3

Oyun ve Oyuncakla ilgili tanım, kavram ve teorik bilgiler ışığında eđitici oyun kavramını öğrenmek. Öğrencilerin hacim, üç boyut, oran, orantı ve ölçek algılarını geliştirerek, el becerilerini arttıracak uygulamalar yaptırmak. Çeşitli kademelerdeki öğrenciler için eđitici ve yaratıcı oyun ve oyuncak üretebilmek.

Müzeler ve Kültürel Miras (2-2) 3

Kültürel mirasın korunması konusunda geniş bir görüş kazandırırken; yapıların ve kentsel dokuların korunması alanındaki teori, teknik ve yöntemleri tanıtmak.

Yayın Grafiđi (2-2) 3

Kitap veya süreli yayının görsel kimliđini oluřturan sayfa yapısının gridal alt yapısı, bölüm, başlık ve ara başlıklarda kullanılacak tipografik elemanların karakter ve puntolarının belirlenmesi, metinde kullanılan karakter ve puntunun seçimi, sütun sayısı, resim ve fotoğraf elemanlarıyla seçilen yazı karakterinin uyumu, kapak tasarımı, maket tasarımına yönelik uygulamalar yapmak.

Kent ve Kültür: Kastamonu (2-2) 3

Kent ve kültür kavramları, cođrafya, kent-kentleşme, tarih ve kültür kavramları Kastamonu kent dokusu üzerinde irdelenir ve kenti yansıtan sanat ve kültür unsurları belirlenerek uygulamalı görsel bir çalışma yapmak.

Kaligrafi (2-2) 3

Yazı sistemleri ve yazı öğeleri kullanılarak geliştirilen, sıklıkla dekoratif amaçla kullanılan yazı örnekleri, modern el ile yazılmış tasarımlar sanat eserleri oluřturmak, Çin, Batı ve İslam kaligrafisi hakkında bilgi sahibi olmak.

Sosyal Sorumluluk Projesi (2-2) 3

Bilim ve sanat disiplinleri arasında işbirliđi sağlanarak okul dışındaki gerçek yaşam ortamında saptanmış sorunların çözümü için ortak çalışmalar yapmak, meslek eğitimi dışında çevre bilinci ve sivil toplum duyarlılıđını geliştirerek yaşama yansıtma becerileri geliřtirmek. Toplumu ilgilendiren ve yaşamın bir parçası olan belli konularda toplumsal duyarlılık ve farkındalık oluřturmak, işbirliđi, dayanışma ve etkili iletiřim becerilerini geliřtirmek

Multimedya (2-2) 3

Multimedya ile neler yapılabilir konusunda bilgilenecek, bulunan yazılım ve teknolojiyi tanımak, belirlenen bir proje kapsamında, yazı, görüntü, ses ve canlandırma unsurlarını kullanarak yaratıcı tasarım ve uygulamaları ve etkili görsel sunu tasarımları yapmak.

SECMELİ DERSLER

Görsel İletişim (2-0) 2

İletişim ile ilgili temel konu ve kavramlar, iletişim türleri, insan ve toplum hayatında iletişimin önemi konularına yönelik literatüre hâkim olmak, alanla ilgili akademik düzeyde araştırmalar yapabilmek.

İşletme Yönetimi (2-0) 2

İş hayatında ast ve üst iletişimi, grup çalışması, grup dinamiği, gruplar arası etkileşim, iş ahlakı, motivasyon, güç odaklarını incelemek.

Sanat Eleştirisi (2-0) 2

Bir sanat eserinin boyutu nedir, kullanılan malzeme, eser sahibi kimdir, eserdeki görsel simgeler nelerdir gibi soruların cevaplanması; betimleme, yorumlama, çözümlenme ve yargı analiziyle eser okuması yapmak.

İnsan Kaynakları Yönetimi (2-0) 2

Organizasyonlardaki en tepedeki yöneticiden en alt kademedeki niteliksiz işçiye kadarki çalışanları kapsayan insan gücünün verimli çalışabilmesi için gerekli program dizaynını yansıtmak. İş yerinde mobing uygulamasını irdelemek.

Reklamcılık Temel ve Teknolojileri (2-0) 2

Reklam sektörü ile ilgili temel kavramları tanımak, reklamcılıkla ilgili araç teknolojileri belirleyerek kullanabilmek ve bu sayede reklam ajansı organizasyon ve işleyişini anlamak. Reklam stratejilerini geliştirmek.

Kültür Tarihi (2-0) 2

Belirli dönem, ülke ve toplulukların düşünsel ve kültürel özelliklerini incelemek. Resim, müzik tiyatro, sinema, opera, bale, gezi, fuar, festival, sergi gibi konuların kültürel özellikleri taşıyıp taşımadıklarını tartışmak.

Göstergebilim (2-0) 2

Sanat eserlerinde kullanılan elemanları yorumlamak, üretmek veya işaretleri anlamak ve bu süreci incelemek.

Sanat Felsefesi (2-0) 2

Güzel nedir? Hoş ve iyi kavramlarının sanattaki yeri. Ve bu kavramları tanıyarak sanat eserinin özünü, anlamını konu alarak cevaplar aramak.

Ajans Yönetimi ve Organizasyonu (2-0) 2

Bir tasarım ajansının organizasyonunda yer alan tüm birimlerin amaçlarını ve iş yüklerini belirlemek.

İletişim ve Tasarım (2-0) 2

İletişim nedir? İletişim kavramlarını, yöntemleri ve alanlarını tanımlamak.

Uygarlık Tarihi (2-0) 2

Bilim, felsefe, sanat ve edebiyat gibi değerlerden hareketle toplumsal yaşamı etkileyen unsurların analizi ve günümüz sosyal hareketlerini çözümlene yeteneğini edinmek.

Mesleki Gelişmeler (2-0) 2

Grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, reklamcılık, matbaa, reklam ajansı, interaktif medya alanlarındaki güncel gelişmeleri takip ederek üzerinde tartışma yapmak.

Reklamcılık Bilgisi (2-0) 2

Reklam nedir? Tarihsel süreçte reklam örnekleri, reklamcılığa genel bir bakış, tanıtım-pazarlama-ajans ilişkisi, reklam etiği, reklam hedef ve stratejileri, marka planlama süreci üzerinde tartışma yapmak.

Hat Sanatı (2-0) 2

Hat nedir? Hat türleri ve tarihsel süreç içerisinde yazı örnekleri ve çağdaş hat sanatı örnekleri üzerinde değerlendirme yapmak.

Marka Yönetimi (2-0) 2

Marka konusu ile ilgili kavramları öğrenmek. Marka değeri yaratmak ve küresel dünyada kullanma ve pazarlama stratejilerini incelemek.

Estetik (2-0) 2

Güzelin tanımı, oluşumu, tarihsel süreçte yerini öğrenmek. Estetik kuramlarını ve ilgili yaklaşımları incelemek. Örnekler üzerinden değerlendirmelerle güzel kavramını açıklamak.

Dijital Kültür (2-0) 2

Dijital teknolojinin gelişim süreci, günümüz teknolojinin kullanım alanları, kültürler arası etkileşim gibi konuları incelemek. Örnek çalışmalar üzerinden teknolojik geçişleri sorgulamak. Ayrıca kültürel paylaşım, kültür aktarımı gibi konularda dijital kültürün yerini incelemek.

Araştırma Teknikleri (2-0) 2

Bilimsel bir araştırma, akademik bir inceleme yürütülmesi için gerekenleri öğrenmek. İndex taramak, ana kaynak ve referansları bulmak.

Mitoloji (2-0) 2

Bir din veya kltrn tmn oluturan efsaneleri incelemek ve yorumlamak. Bireysel veya beyin fırtınası yntemiyle tartıabilmek.

Kalite Gvencesi ve Standartları (2-0) 2

Bir rn veya hizmetin kalite konusunda belirlenmi kural ve gereklerini inceleyerek, alanla ilgili rn veya hizmetlerin kalite gvencesi ve standartları konusunda bilgilenmek.

Metin Yazarlıđı (2-0) 2

Reklam iin metin yazarlıđının temel ilke ve prensiplerini đrenmek, grsel medya da kullanılan metin trlerini anlamak ve bu bilgiler dođrultusunda profesyonel anlamda medya alanlarında kullanılmak zere yaratıcı ve ilevsel metinler hazırlamak.