

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ DERSLERİ VE İÇERİKLERİ

1. SINIF - I. Yarıyıl

AHTL101 - ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ-I (UZAKTAN ÖĞRETİM) (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.

TDL103 - TÜRK DİLİ-I (UZAKTAN ÖĞRETİM) (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.

YDL105 - YABANCI DİL (İNGİLİZCE)-I (3-0)3

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

TSE101 - TEMEL SANAT EĞİTİMİ I (4-2) 5

Tasarım bütününe 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.

GRF101 - 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.

GRF103 - SANAT TARİHİ (2-0) 2

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

GRF105 - PERSPEKTİF (1-1) 1,5

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

GRF107 - 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.

1. SINIF - II. Yarıyıl

AIITL102 - ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ-II (UZAKTAN ÖĞRETİM) (2-0) 2

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

TDL104 - TÜRK DİLİ-II (UZAKTAN ÖĞRETİM) (2-0)2

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

YDL106 - YABANCI DİL (İNGİLİZCE)-II (3-0)3

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

TSE102 - TEMEL SANAT EĞİTİMİ II (4-2) 5

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

GRF102 - DESEN II (2-2) 3

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

GRF104 - GRAFİK SANATI TARİHİ (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.

GRF106 - DİSİPLİNLER ARASI 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.

GRF108 - FOTOĞRAF II (2-1) 2,5

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

2. SINIF - III. Yarıyıl

GRF201 - TASARIM 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.

GRF203 - TASARIM PROGRAMLARI VE GÖRÜNTÜ İŞLEME I (2-2) 3

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

GRF205 – TİPOGRAFI I (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.

GRF207 - DİJİTAL 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 üretmek sergilemek.

GRF209 - 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.

2. SINIF - IV. YARIYIL

GRF202 - TASARIM 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).

GRF204 - TASARIM PROGRAMLARI 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.

GRF206 - TİPOGRAFI II (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.

GRF208 - SOKAK SANATI (2-2) 3

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

GRF210 - DİJİTAL 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.).

3. SINIF - V. YARIYIL

GRF301 - TASARIM 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.

GRF303 - ÖZGÜN BASKI 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.

GRF305 - AMBALAJ TASARIMI (2-2) 3

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

GRF307 - MASAÜSTÜ YAYINCILIK (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.

GRF309 - TASARIM OKUMALARI (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.

3. SINIF - VI. YARIYIL

GRF302 - TASARIM 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.

GRF304 - ÖZGÜN BASKI 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.

GRF306 - ARAŞTIRMA 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.

GRF308 - ANİMASYON I (2-2) 3

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

GRF310 - ÇAĞDAŞ SANAT KURAMI (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.

4. SINIF - VII. YARIYIL

GRF401 - TASARIM 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.

GRF403 - ÖZGÜN BASKI III (2-4) 4

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

GRF405 - ANİMASYON 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.

GRF407 - 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.

GRF409 - SEMİNER (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.

4. SINIF - VIII. YARIYIL

GRF402 - TASARIM 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 çalışmaları bu faaliyette kullanarak hayata geçirmek.

GRF404 - ÖZGÜN BASKI 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.

GRF406- WEB ARAYÜZ TASARIMI (2-2) 3

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

GRF408 - GİRİŞİMCİLİK (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.

GRF410 - 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.

SEÇMELİ ATÖLYE DERSLERİ

DESEN (2-2) 3

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

SERGİ GRAFİĞİ (2-2) 3

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

GRAFİK TASARIM UYGULAMA ALANLARI (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 TEKNİKLERİ (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 ETKİNLİKLERİNİ 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 RESMİ (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 SANATLARI (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 SANATI (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 FOTOĞRAFÇILIĞI (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.

DİJİTAL FONT TASARIMI (2-2) 3

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

TEKSTİL DESEN TASARIMI (2-2) 3

Çizgi, renk, biçim, doku gibi tasarım öge 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.

İNFOGRAFİK (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.

SERAMİK SANATI (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 FİLMİ YAPIMI (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.

AKRİLİK-YAĞLI BOYA TEKNİKLERİ (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 araştırmak, modelden negatif/pozitif kalıp alma teknikleri, alçı malzeme kullanarak uygulama yapmak.

OYUN MATERYALLERİ (2-2) 3

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

MÜZELER VE KÜLTÜREL MİRAS (2-2) 3

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

YAYIN GRAFİĞİ (2-2) 3

Kitap veya süreli yayının görsel kimliğini oluşturan 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, coğrafya, kent-kentleşme, tarih ve kültür kavramları Kastamonu kent dokusu üzerinde irdelenir ve kenti yansıtan sanat ve kültür unsurları belirlenerek uygulamalı görsel bir çalışma yapmak.

KALİGRAFİ (2-2) 3

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

SOSYAL SORUMLULUK PROJESİ (2-2) 3

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

MULTİMEDYA (2-2) 3

Multimedya ile neler yapılabilir konusunda bilgilenmek, 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.

SEÇMELİ DERSLER

GÖRSEL İLETİŞİM (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 YÖNETİMİ (2-0) 2

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

SANAT ELEŞTİRİSİ (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 KAYNAKLARI YÖNETİMİ (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.

REKLAMCILIK TEMEL VE TEKNOLOJİLERİ (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 TARİHİ (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.

GÖSTERGEBİLİM (2-0) 2

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

SANAT FELSEFESİ (2-0) 2

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

AJANS YÖNETİMİ VE ORGANİZASYONU (2-0) 2

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

İLETİŞİM VE TASARIM (2-0) 2

İletişim nedir? İletişim kavramlarını, yöntemleri ve alanlarını tanımlamak.

TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ (2-0) 2

Toplumda kadın ve erkeğe bazı roller verilmiştir. Bu rol ve sorumlulukların neler olduğu, kadın ve erkeğin hak ve yükümlülüklerini tanımlamak. Konu ile ilgili okumalar yaparak üzerinde tartışmak.

UYGARLIK TARİHİ (2-0) 2

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

MESLEKİ GELİŞMELER (2-0) 2

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

REKLAMCILIK BİLGİSİ (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 SANATI (2-0) 2

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

MARKA YÖNETİMİ (2-0) 2

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

ESTETİK (2-0) 2

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

DİJİTAL 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.

ARAŞTIRMA TEKNİKLERİ (2-0) 2

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

MİTOLOJİ (2-0) 2

Bir din veya kültürün tümünü oluşturan efsaneleri incelemek ve yorumlamak. Bireysel veya beyin fırtınası yöntemiyle tartışabilmek.

KALİTE GÜVENCESİ VE STANDARTLARI (2-0) 2

Bir ürün veya hizmetin kalite konusunda belirlenmiş kural ve gereklerini inceleyerek, alanla ilgili ürün veya hizmetlerin kalite güvencesi ve standartları konusunda bilgilenmek.

METİN YAZARLIĐI (2-0) 2

Reklam için metin yazarlıđının temel ilke ve prensiplerini öğrenmek, görsel medya da kullanılan metin türlerini anlamak ve bu bilgiler doğrultusunda profesyonel anlamda medya alanlarında kullanılmak üzere yaratıcı ve işlevsel metinler hazırlamak.