

ALAN İÇİ SEÇMELİ DERSLER

GİTA 2202 Yayın Tasarımı (Editorial Design)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Yayın Tasarımı dersi, yayın türlerini, editoryal tasarım ilkelerini ve yayın tasarımının temel uygulama alanlarını ele alır. Süreli ve süresiz yayınlarda içerik organizasyonu, format, mizanpaj, grid sistemleri, tipografi, görsel hiyerarşi, sayfa akışı ve metin-görsel ilişkisi incelenir. Öğrenciler, hedef kitle ve iletişim amacı doğrultusunda özgün, yaratıcı ve tutarlı yayın tasarımları geliştirerek görsel süreklilik ve bütünlük oluşturur. Kâğıt, baskı, üretim ve baskıya hazırlık süreçleri uygulamalı çalışmalarla ele alınır.

GİTA 2202 Editorial Design (Yayın Tasarımı)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

The Publication Design course addresses publication types, editorial design principles, and the fundamental application areas of publication design. Content organization, format, layout, grid systems, typography, visual hierarchy, page flow, and text-image relationships in periodical and non-periodical publications are examined. Students develop original, creative, and consistent publication designs in accordance with the target audience and communication objectives, establishing visual continuity and coherence throughout the publication. Paper, printing, production, and prepress processes are addressed through practical applications.

GİTA 3201 Ambalaj Tasarımı (Packaging Design)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ambalaj Tasarımı dersi, ambalajın işlevsel, görsel ve iletişimsel boyutlarını ele alır. Ürünün korunması, taşınması ve sunulmasının yanı sıra marka kimliği, kullanıcı deneyimi ve satın alma davranışı üzerindeki etkileri incelenir. Yapısal tasarım, grafik dil, malzeme, üretim teknikleri, ergonomi ve sürdürülebilirlik dersin temel konularını oluşturur.

GİTA 3201 Packaging Design (Ambalaj Tasarımı)

(3+0+0) 3 ECTS: 5

Packaging Design examines the functional, visual, and communicative dimensions of packaging. In addition to product protection, transportation, and presentation, the course explores the role of packaging in brand identity, user experience, and consumer perception. Key topics include structural design, graphic language, typography, color, visual hierarchy, materials, production techniques, ergonomics, and sustainability.

GİTA 3202 DeneySEL Tipografi (Experimental Typography)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Tipografiyi işlevsel bir iletişim aracının ötesinde deneysel, kavramsal ve yaratıcı bir ifade biçimi olarak ele alır. Geleneksel tipografik kuralların sorgulanması; tipografik biçim, metin ve bağlam arasında yeni ilişkiler kurularak görsel anlam ve ifade geliştirilmesi incelenir. Farklı malzeme, teknik, analog ve dijital üretim yöntemleriyle deneysel tipografik uygulamalar gerçekleştirilir. Kinetik tipografi ve hareketli

tasarım aracılığıyla zaman, hareket ve ritim unsurları araştırılır; çalışmalar farklı medya ortamlarına uyarlanır.

**GİTA 3202 Experimental Typography
(Deneyisel Tipografi)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

This course approaches typography beyond its functional role as a communication tool, exploring it as an experimental, conceptual, and creative form of expression. The questioning of traditional typographic conventions and the development of visual meaning and expression through new relationships between typographic form, text, and context are examined. Experimental typographic applications are developed using different materials, techniques, and analog and digital production methods. Time, movement, and rhythm are explored through kinetic typography and motion design, and the resulting works are adapted to different media environments.

**GİTA 3203 Dijital İllüstrasyon
(Digital Illustration)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Dijital illüstrasyonun temel ve ileri düzey tekniklerini, güncel üretim araçlarını ve uygulama alanlarını ele alır. Dijital çizim ve boyama, katmanlı çalışma, doku, renk, ışık-gölge, perspektif, dijital kolaj ve kompozisyon teknikleri uygulamalı olarak incelenir. Karakter tasarımı, görsel metafor, metinlerin görselleştirilmesi ve görsel hikâye anlatımı üzerinden yaratıcı ifade olanakları geliştirilir. Öğrenciler, dijital kalem, tablet ve illüstrasyon yazılımlarını kullanarak farklı medya ortamlarına yönelik özgün çalışmalar üretir ve kişisel görsel üsluplarını geliştirir.

**GİTA 3203 Digital Illustration
(Dijital İllüstrasyon)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

The course addresses fundamental and advanced techniques of digital illustration, current production tools, and areas of application. Digital drawing and painting, layered workflows, texture, color, light and shadow, perspective, digital collage, and composition techniques are explored through practical applications. Creative expression is developed through character design, visual metaphor, text visualization, and visual storytelling. Students use digital pens, tablets, and illustration software to produce original works for different media environments and develop their personal visual styles.

**GİTA 3206 Mobil Uygulama Geliştirme
(Mobile Application Development)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, mobil uygulama geliştirmenin temel kavramlarını, süreçlerini ve Flutter framework'ü ile iOS ve Android platformlarına yönelik uygulama geliştirme yaklaşımlarını kapsar. Dart programlama dili, Flutter'ın widget tabanlı yapısı, Stateless ve Stateful widget kullanımı, responsive ve adaptive arayüz tasarımı, navigation, routing, kullanıcı girdileri ve state management konuları ele alınır. RESTful API entegrasyonu, asenkron programlama, yerel veri saklama, bulut tabanlı veri ve kimlik doğrulama servisleri ile uygulama mimarisi ve proje organizasyonu incelenir. Ayrıca, mobil arayüzlerde erişilebilirlik, animasyon ve etkileşimli arayüz davranışları, temel test yöntemleri, hata ayıklama, performans değerlendirme ve yayınlama süreçleri ele alınır. Ders kapsamında öğrenciler, öğrendikleri yöntem ve teknolojileri kullanarak işlevsel bir mobil uygulama geliştirir, test eder ve iOS ve Android platformları için temel düzeyde yayınlamaya hazırlar.

**GİTA 3206 Mobile Application Development
(Mobil Uygulama Geliştirme)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the fundamental concepts and processes of mobile application development and approaches to developing applications for iOS and Android platforms using the Flutter framework. The

Dart programming language, Flutter's widget-based structure, the use of Stateless and Stateful widgets, responsive and adaptive interface design, navigation, routing, user input, and state management are addressed. RESTful API integration, asynchronous programming, local data storage, cloud-based data and authentication services, as well as application architecture and project organization are examined. In addition, accessibility in mobile interfaces, animations and interactive interface behaviors, basic testing methods, debugging, performance evaluation, and publishing processes are covered. Within the scope of the course, students develop and test a functional mobile application using the methods and technologies learned and prepare it for basic-level publishing on iOS and Android platforms.

**GİTA 3207 Servis Tasarımı
(Service Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, servis tasarımının temel kavramlarını, ilkelerini ve kullanıcılar, çalışanlar, paydaşlar, temas noktaları ve süreçlerden oluşan servis sistemlerinin tasarlanmasına yönelik yöntemleri kapsar. Servis bağlamı ve servis ekosisteminin araştırılması, kullanıcı ve paydaş araştırmaları, araştırma verilerinin analizi ve sentezi, ihtiyaçların, sorunların, içgörülerin ve fırsat alanlarının belirlenmesi ele alınır. Paydaş ve servis ekosistemi haritalama, kullanıcı yolculuğu haritaları, temas noktalarının tasarımı ve service blueprint yöntemleri incelenir. Ayrıca, servis fikri ve değer önerisi geliştirme, servis senaryoları, role-playing, servis prototipleme, kullanıcı ve paydaşlarla test ve yinelemeli geliştirme süreçleri ele alınır. Ders kapsamında öğrenciler, araştırma bulgularına dayalı bir servis çözümü geliştirir; kullanıcı yolculuğu, service blueprint ve temas noktalarını yapılandırır, servis prototipini oluşturur, test eder ve elde edilen geri bildirimler doğrultusunda geliştirir.

**GİTA 3207 Servis Design
(Servis Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the fundamental concepts and principles of service design and methods for designing service systems composed of users, employees, stakeholders, touchpoints, and processes. Researching the service context and service ecosystem, conducting user and stakeholder research, analyzing and synthesizing research data, and identifying needs, problems, insights, and opportunity areas are addressed. Stakeholder and service ecosystem mapping, user journey maps, touchpoint design, and service blueprint methods are examined. In addition, service idea and value proposition development, service scenarios, role-playing, service prototyping, testing with users and stakeholders, and iterative development processes are covered. Within the scope of the course, students develop a service solution based on research findings; structure the user journey, service blueprint, and touchpoints; create and test a service prototype; and improve it based on the feedback obtained.

**GİTA 3208 Görsel Hikayelendirme
(Visual Storytelling)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, görsel hikayelendirme ve görsel anlatının temel kavramlarını, ilkelerini ve tekniklerini ele alır. Görsel araştırma, konu ve fikir geliştirme, anlatı kurgusu, görsel akış, eskiz, storyboard ve görsel sıralama süreçleri incelenir. Analog ve dijital çizim, illüstrasyon ve karma teknikler aracılığıyla özgün görsel diller geliştirilir; farklı senaryo ve iletişim amaçlarına yönelik görsel anlatılar oluşturulur. Görsel hikayelendirme çalışmaları güncel üretim araçları ve teknikleri kullanılarak farklı iletişim ve medya ortamlarına uyarlanır.

**GİTA 3208 Visual Storytelling
(Görsel Hikayelendirme)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

This course addresses the fundamental concepts, principles, and techniques of visual storytelling and visual narrative. Visual research, topic and idea development, narrative structure, visual flow, sketching, storyboarding, and visual sequencing processes are examined. Original visual languages are developed through analog and digital drawing, illustration, and mixed-media techniques, while visual narratives are created for different scenarios and communication purposes. Visual storytelling works are adapted to different communication and media environments using current production tools and techniques.

**GİTA 3209 İnteraktif Medya Tasarımı
(Interactive Media Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, etkileşimli medyanın temel kavramlarını, özelliklerini, biçimlerini ve etkileşimli deneyimlerin tasarlanmasına yönelik yaklaşımları kapsar. Etkileşim türleri, işlevsellik, uyarlanabilirlik, içerik ve farklı etkileşimli medya platformları ele alınır; bu alanda kullanılan temel teknolojiler, yazılımlar ve araçlar incelenir. Etkileşimli medya projelerinde araştırma, fikir geliştirme, yaratıcı ve eleştirel düşünme, süreç planlama ve içerik oluşturma yöntemleri ele alınır. Ayrıca, farklı platformlardaki etkileşimli medya uygulamalarının değerlendirilmesi, kullanıcı testi ve geri bildirimlere dayalı iyileştirme süreçleri incelenir. Ders kapsamında öğrenciler, kavramsal çerçevesi oluşturulmuş özgün bir etkileşimli medya projesi geliştirir.

**GİTA 3209 Interactive Media Design
(İnteraktif Medya Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the fundamental concepts, characteristics, and forms of interactive media, as well as approaches to designing interactive experiences. Types of interaction, functionality, adaptability, content, and different interactive media platforms are addressed; the fundamental technologies, software, and tools used in this field are examined. Research, idea development, creative and critical thinking, process planning, and content creation methods in interactive media projects are covered. In addition, the evaluation of interactive media applications across different platforms, user testing, and improvement processes based on feedback are examined. Within the scope of the course, students develop an original interactive media project with an established conceptual framework.

**GİTA 3210 Deneyim Tasarımı
(Experience Design)**

(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 3210 Experience Design
(Deneyim Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

This course aims to teach the principles of experience design, focusing on optimizing user interactions in both physical and digital environments. Students will learn about key components such as information design, interface design, sensory design, service design, and interaction design. The course integrates theoretical knowledge with practical projects to equip students with user-centered design

skills. Comprehensive methods and tools required to understand, analyze, and enhance user experiences are rigorously covered.

GİTA 3211 Tasarım Metodolojileri ve Eleştirel Analiz
(Design Methodologies and Critical Analysis)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Tasarım Metodolojileri ve Eleştirel Analiz dersi, farklı tasarım metodolojilerini, tasarım yaklaşımlarını ve bunların tasarım süreçlerindeki kullanımını ele alır. Sistematik problem çözme yöntemleri, yenilikçi tasarım yaklaşımları ve tasarım çalışmalarının estetik, işlev, kullanıcı deneyimi, sürdürülebilirlik, etik, kültürel uygunluk ve bağlam açısından değerlendirilmesi incelenir. Tasarım ürünleri sosyal, kültürel ve etik boyutlarıyla ele alınarak varsayımların sorgulanması, alternatif çözümlerin araştırılması ve tasarım kararlarının etkilerinin değerlendirilmesi üzerinde durulur. Eleştirel ve analitik düşünme yoluyla bilinçli ve yaratıcı tasarım kararları geliştirilir.

GİTA 3211 Design Methodologies and Critical Analysis
(Tasarım Metodolojileri ve Eleştirel Analiz)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

This course addresses different design methodologies, design approaches, and their use in design processes. Systematic problem-solving methods, innovative design approaches, and the evaluation of design works in terms of aesthetics, function, user experience, sustainability, ethics, cultural appropriateness, and context are examined. Design products are considered from social, cultural, and ethical perspectives, with emphasis on questioning assumptions, exploring alternative solutions, and evaluating the effects of design decisions. Conscious and creative design decisions are developed through critical and analytical thinking.

GİTA 3212 Dijital Heykel
(Digital Sculpting)

(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 3212 Digital Sculpting
(Dijital Heykel)

(3+0+0) 3 ECTS: 5

Digital Sculpture course teaches students the techniques of three-dimensional modeling and sculpting in a digital environment. The course focuses on the process of creating characters, objects, and detailed designs using specialized software. Students will be able to create 3D digital character and object models using their knowledge of anatomy, composition and surface properties. Modeling a movie or game character, an action figure or a toy is the main goal of the course. Students are encouraged to reveal their artistic vision with digital tools through repeated practice-oriented work.

GİTA 3213 Reklam Kampanyası Tasarımı
(Advertising Campaign Design)

(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 3213 Advertising Campaign Design
(Reklam Kampanyası Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

In the Advertising Campaign Design course, students gain extensive experience in the concept of briefs in the advertising design process, the recognition and introduction of the target audience, and the campaign process based on the advertising strategy through practical applications. Additionally, they gain experience in generating advertising campaign ideas, creating storyboards, preparing presentations, producing content, managing client relationships, and preparing and delivering work files. The course aims to provide competence in understanding the 360-degree multifaceted advertising campaign process through hands-on applications.

**GİTA 3214 Metaverse ve Dijital Ekosistemler
(Metaverse and Digital Ecosystems)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, metaverse ve dijital ekosistemlerin temel kavramlarını, bileşenlerini, teknolojik altyapısını ve toplumsal, kültürel ve ekonomik boyutlarını kapsar. Blockchain, akıllı sözleşmeler, dijital varlıklar, sanal ekonomiler, dijital kimlikler, avatarlar, sanal topluluklar ve kullanıcı etkileşimi ele alınır. Metaverse bağlamında dijital pazarlama, etik, gizlilik ve güvenlik konuları ile gelişmekte olan teknolojiler incelenir. Ayrıca, NFT ve dijital varlık geliştirme süreçleri ile farklı metaverse platformlarının özellikleri ve tasarım olanakları ele alınır. Ders kapsamında öğrenciler, temel düzeyde dijital varlık çalışmaları gerçekleştirir ve seçilen bir metaverse platformunda uygulama geliştirir.

**GİTA 3214 Metaverse and Digital Ecosystems
(Metaverse ve Dijital Ekosistemler)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the fundamental concepts and components of the metaverse and digital ecosystems, their technological infrastructure, and their social, cultural, and economic dimensions. Blockchain, smart contracts, digital assets, virtual economies, digital identities, avatars, virtual communities, and user interaction are addressed. Digital marketing, ethics, privacy, security, and emerging technologies in the context of the metaverse are examined. In addition, NFT and digital asset development processes, as well as the characteristics and design possibilities of different metaverse platforms, are covered. Within the scope of the course, students carry out basic-level digital asset development activities and develop an application on a selected metaverse platform.

**GİTA 4203 Bilgilendirme Tasarımı
(Information Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, bilgilendirme tasarımının temel kavramlarını, disiplinlerarası yapısını ve görsel iletişim tasarımı içindeki yerini ele alır. Veri ve bilginin araştırılması, analiz edilmesi, sınıflandırılması ve yapılandırılması; bilgi mimarisi, görsel hiyerarşi ve uygun görselleştirme yöntemleriyle anlaşılır ve işlevsel bir görsel dile dönüştürülmesi incelenir. İnfografik, veri görselleştirme, hareketli ve etkileşimli bilgi tasarımı uygulamaları üzerinden farklı bilgi türleri ve iletişim amaçlarına yönelik yaratıcı ve özgün çözümler geliştirilir.

**GİTA 4203 Information Design
(Bilgilendirme Tasarımı)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

This course addresses the fundamental concepts of information design, its interdisciplinary structure, and its place within visual communication design. The research, analysis, classification, and structuring of data and information, and their transformation into a clear and functional visual language through information architecture, visual hierarchy, and appropriate visualization methods are examined. Creative and original solutions for different types of information and communication purposes are developed through infographic, data visualization, motion-based, and interactive information design applications.

**GİTA 4204 Konsept Tasarımı
(Concept Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Konsept Tasarımı dersi, fikirlerin ve anlatıların görsel olarak geliştirilmesi ve kurgusal dünyalara dönüştürülmesine yönelik yaratıcı ve uygulamalı süreçleri ele alır. Film, animasyon, oyun ve farklı görsel anlatı ortamları için karakter, mekân, çevre, obje ve sahne tasarımı üzerinde çalışılır. Fikir geliştirme, görsel araştırma, zihin haritası, duygudurum panosu, perspektif, kompozisyon, dijital boyama, photobash ve matte painting gibi yöntem ve teknikler aracılığıyla özgün görsel konseptler geliştirilir. Ders, öğrencilerin bir fikir veya anlatıyı araştırma ve eskiz aşamasından tamamlanmış konsept tasarımına ve profesyonel sunuma kadar bütüncül bir tasarım süreci içinde geliştirmelerini amaçlar.

**GİTA 4204 Concept Design
(Konsept Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

Concept Design explores the creative and applied processes of visually developing ideas and narratives and transforming them into fictional worlds. Students work on character, environment, spatial, prop, and scene design for film, animation, games, and other visual narrative media. Original visual concepts are developed through methods and techniques such as idea generation, visual research, mind mapping, mood boards, perspective, composition, digital painting, photobashing, and matte painting. The course enables students to develop an idea or narrative through an integrated design process, from research and initial sketches to completed concept designs and professional presentation.

**GİTA 4205 Çevresel Grafik Tasarım
(Environmental Graphic Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, fiziksel ve dijital destekli mekânlarda yön bulma, bilgilendirme, mekânsal kimlik ve kullanıcı deneyimine yönelik görsel iletişim sistemlerini ele alır. Yönlendirme, haritalama, piktogram, tipografi, renk, işaret sistemleri, erişilebilirlik ve kapsayıcı tasarım temel konular arasındadır. İşlevsel, anlaşılır ve mekânla bütünleşen tasarım çözümleri geliştirilir.

**GİTA 4205 Environmental Graphic Design
(Çevresel Grafik Tasarım)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

Environmental Graphic Design examines visual communication systems for wayfinding, information, spatial identity, and user experience in physical and digitally enhanced environments. Key topics include signage, mapping, pictograms, typography, color, accessibility, and inclusive design. The course focuses on developing functional, clear, and context-sensitive design solutions.

**GİTA 4207 Karakter Tasarımı
(Character Design)****(3+0+0) 3 AKTS: 5**

Karakter Tasarımı dersi, çizgi roman, animasyon, oyun ve diğer görsel anlatı ortamları için özgün ve inandırıcı karakterler geliştirme süreçlerini ele alır. Karakterin sosyolojik, psikolojik ve fiziksel özellikleri; arketip, hikâye, görsel anlatı ve kullanıcı/izleyici deneyimiyle ilişkili olarak incelenir. Anatomi, form, silüet, yüz ifadesi, beden dili, renk, kostüm ve aksesuar gibi görsel unsurlar aracılığıyla karakter kişiliğinin nasıl ifade edildiği araştırılır. Ders ayrıca eskiz, poz sayfaları, turnaround, konsept geliştirme, modelleme ve 3B maket gibi güncel karakter tasarımı üretim aşamalarını kapsar.

**GİTA 4207 Character Design
(Karakter Tasarımı)****(3+0+0) 3 ECTS: 5**

Character Design examines the process of developing original and believable characters for comics, animation, games, and other visual narrative media. The sociological, psychological, and physical dimensions of character are explored in relation to archetypes, story, visual storytelling, and audience/user experience. The course investigates how character personality can be expressed through visual elements such as anatomy, form, silhouette, facial expression, body language, color, costume, and accessories. It also covers contemporary character design production stages, including sketching, pose sheets, turnarounds, concept development, modeling, and 3D maquettes.

**GİTA 4208 Oyun Tasarımı
(Game Design)****(3+0+0) 3 AKTS: 5**

Ders, oyun tasarımının temel kavramlarını, ilkelerini ve oyuncu deneyiminin tasarlanmasına yönelik yöntemleri kapsar. Oyun hedefleri, kurallar, mekanikler, temel oyun döngüsü, geri bildirim, ödül, ilerleme ve oyun dengesi ele alınır. Narrative design, oyun dünyası, level design, oyun arayüzü ve oyuncu–oyun etkileşimi incelenir. Ayrıca, oyun fikirlerinin Game Design Document (GDD) aracılığıyla yapılandırılması, oyun motorlarıyla prototipleme, görsel scripting, playtesting ve yinelenmeli geliştirme süreçleri ele alınır. Ders kapsamında öğrenciler, özgün bir oyun fikrini tasarlar, oyun mekaniklerini ve etkileşimlerini çalışan bir prototipe dönüştürür, prototipi oyuncularla test eder ve elde edilen geri bildirimler doğrultusunda geliştirir.

**GİTA 4208 Game Design
(Oyun Tasarımı)****(3+0+0) 3 ECTS: 5**

The course covers the fundamental concepts and principles of game design and methods for designing player experiences. Game goals, rules, mechanics, the core gameplay loop, feedback, rewards, progression, and game balance are addressed. Narrative design, game worlds, level design, game interfaces, and player–game interaction are examined. In addition, structuring game ideas through a Game Design Document (GDD), prototyping with game engines, visual scripting, playtesting, and iterative development processes are covered. Within the scope of the course, students design an original game idea, transform its game mechanics and interactions into a functional prototype, test the prototype with players, and improve it based on the feedback obtained.

**GİTA 4211 Yapay Zeka Araç Geliştirme
(AI Tool Development)****(3+0+0) 3 AKTS: 5**

Ders, yapay zeka tabanlı araç ve uygulamaların temel yapısını, kullanılan model ve veri kaynaklarını ve uygulama geliştirme süreçlerini kapsar. Yapay zeka modellerinin API'ler, harici araçlar ve veri

kaynaklarıyla entegrasyonu; yapılandırılmış çıktılar ve function calling yöntemleri ele alınır. Retrieval-Augmented Generation (RAG), agent ve agentic workflow yapıları ile multimodal yapay zeka uygulamaları incelenir. Metin, görüntü, ses, belge ve farklı veri türlerinin kullanıldığı yapay zeka araçlarının geliştirilmesine yönelik uygulamalar gerçekleştirilir. Ayrıca, yapay zeka araçlarında kullanıcı arayüzü ve kullanıcı etkileşimi, model çıktıların değerlendirilmesi, güvenlik, gizlilik, etik, maliyet ve güvenilirlik konuları ele alınır. Ders kapsamında öğrenciler, belirli bir problem veya kullanıcı ihtiyacına yönelik çalışan bir yapay zeka aracı prototipi geliştirir, test eder, iyileştirir ve temel düzeyde kullanıma sunar.

**GİTA 4211 AI Tool Development
(Yapay Zeka Araç Geliştirme)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the fundamental structure of AI-based tools and applications, the models and data sources used, and application development processes. The integration of AI models with APIs, external tools, and data sources, as well as structured outputs and function calling methods, is addressed. Retrieval-Augmented Generation (RAG), agent and agentic workflow structures, and multimodal AI applications are examined. Practical applications are carried out for developing AI tools that use text, images, audio, documents, and different data types. In addition, user interfaces and user interaction in AI tools, evaluation of model outputs, security, privacy, ethics, cost, and reliability are addressed. Within the scope of the course, students develop, test, improve, and deploy at a basic level a functional AI tool prototype designed for a specific problem or user need.

**GİTA 4212 Görsel Efekt Tasarımı
(Visual Effects Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, sinema, televizyon ve dijital medya için görsel efekt (VFX) üretiminin temel prensiplerini, tekniklerini ve iş akışlarını kapsar. Canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) öğelerin compositing yöntemleriyle bütünleştirilmesi; tracking, keying, rotoscoping, masking ve matte teknikleri ele alınır. Aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu ortamları gibi farklı görsel efekt gereksinimlerine yönelik uygulamalar incelenir. Ayrıca, ateş, duman, patlama ve akışkan gibi görsel efekt simülasyonları ile 2B ve 3B compositing uygulamaları gerçekleştirilir. Ders kapsamında öğrenciler, endüstri standardı görsel efekt yazılımlarını kullanarak farklı yapımların türlerine yönelik yaratıcı görsel efekt çalışmaları geliştirir.

**GİTA 4212 Visual Effects Design
(Görsel Efekt Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the fundamental principles, techniques, and workflows of visual effects (VFX) production for cinema, television, and digital media. The integration of live-action footage with computer-generated imagery (CGI) elements through compositing methods, as well as tracking, keying, rotoscoping, masking, and matte techniques, are addressed. Applications for different visual effects requirements, such as action scenes, fantasy worlds, historical recreations, and science-fiction environments, are examined. In addition, visual effects simulations such as fire, smoke, explosions, and fluids, along with 2D and 3D compositing applications, are carried out. Within the scope of the course, students develop creative visual effects work for different types of productions using industry-standard visual effects software.

**GİTA 4213 Fotoğraf ve Videografi
(Photography and Videography)**

(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 4213 Photography and Videography
(Fotoğraf ve Videografi)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

This course teaches students basic photography and videography techniques. Topics such as camera use, lighting, composition and shooting techniques are covered. Students have the opportunity to develop their creative skills through both theoretical knowledge and practical applications. The course is completed by using photo and video editing software. In addition to artistic and technical skills, the course provides students with the necessary knowledge and equipment to present their projects in a professional manner. The main objective of the course is to use photography and video as a communication tool and storytelling method.

**GİTA 4214 Video Kurgu
(Video Editing)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, film, televizyon ve dijital medya yapımlarında kullanılan video kurgu ilkelerini, tekniklerini ve temel iş akışlarını kapsar. Kesme ve geçişler, zaman akışı, ritim, plan, sahne ve sekans ilişkileri ile kurgunun sinema dili ve hikâye anlatımındaki rolü ele alınır. Doğrusal olmayan kurgu (Non-linear Editing, NLE), çoklu kamera kurgusu, ses ve müzikle kurgu ve temel compositing teknikleri incelenir. Kısa film, belgesel, reklam, müzik videosu, sinema ve televizyon yapımlarına yönelik farklı kurgu yaklaşımları uygulamalı olarak ele alınır. Ders kapsamında öğrenciler, dijital kurgu araçlarını kullanarak anlatım, ritim ve görsel-işitsel bütünlük açısından yapılandırılmış video kurgu çalışmaları geliştirir.

**GİTA 4214 Video Editing
(Video Kurgu)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course covers the principles, techniques, and fundamental workflows of video editing used in film, television, and digital media productions. Cuts and transitions, the flow of time, rhythm, relationships among shots, scenes, and sequences, and the role of editing in cinematic language and storytelling are addressed. Non-linear editing (NLE), multi-camera editing, editing with sound and music, and basic compositing techniques are examined. Different editing approaches for short films, documentaries, commercials, music videos, cinema, and television productions are addressed through practical applications. Within the scope of the course, students develop video editing projects using digital editing tools, structured in terms of narrative, rhythm, and audiovisual coherence.

**GİTA 4215 CGI Reklamcılık
(CGI Advertising)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Bu ders, bilgisayarda oluşturulan görüntülerin (CGI) açık hava reklamcılığı ve sanal kampanya uygulamalarında kullanımını ele alır. CGI ile üretilen dijital içeriklerin billboard, bina ve farklı kamusal mekânlara uyarlanması; gerçekçi ürün görselleştirmeleri, görsel efektler ve 3B animasyonlarla yaratıcı reklam çözümleri geliştirilmesi incelenir. Açık hava mecralarına yönelik stratejik planlama, hedef kitle ve iletişim amacı doğrultusunda CGI tabanlı uygulamalar geliştirilir. Adobe After Effects, Cinema 4D ve Blender gibi yazılımlar kullanılarak uygulamalı reklam projeleri gerçekleştirilir.

GİTA 4215 CGI Advertising
(CGI Reklamcılık)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

This course explores the use of computer-generated imagery (CGI) in outdoor advertising and virtual campaign applications. The adaptation of CGI-generated digital content to billboards, buildings, and various public spaces, as well as the development of creative advertising solutions through realistic product visualizations, visual effects, and 3D animation, are examined. CGI-based applications are developed through strategic planning in accordance with the target audience and communication objectives of outdoor media. Practical advertising projects are carried out using software such as Adobe After Effects, Cinema 4D, and Blender.

GİTA 3209 İnteraktif Medya Tasarımı
(Interactive Media Design)

(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 3209 Interactive Media Design
(İnteraktif Medya Tasarımı)

(3+0+0) 3 ECTS: 5

This course aims to establish a theoretical foundation in interactive media and develop an interactive media project. It explores the scope, characteristics, and interaction forms of interactive media, providing fundamental knowledge on related fields and concepts. Technologies, software, fundamental applications, and tools used in interactive media projects are introduced. Different platform applications are critically analyzed to develop suggestions for improving technical and design success. Creative and critical thinking techniques are employed in the design, development, and implementation of an interactive media project. By the end of the course, students are expected to develop a conceptual and theoretical framework for a creative interactive media application, both individually and in groups.

GİTA 3204 Tasarımda Yaratıcılık
(Creativity in Design)

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Yaratıcı düşünmenin tasarım sürecindeki rolünü ele alan; öğrencilerin alışılmış düşünme ve üretim biçimlerinin dışına çıkarak özgün fikirler, kavramlar ve tasarım yaklaşımları geliştirmelerine odaklanır. Yaratıcılık; gözlem, araştırma, sorgulama, ilişkilendirme, deneyimleme ve yeniden yorumlama süreçleri üzerinden incelenir. Farklı sanat ve tasarım disiplinlerinden örnekler aracılığıyla yaratıcı düşünme biçimleri ve tasarım süreçleri değerlendirilir.

GİTA 3204 Creativity in Design
(Tasarımda Yaratıcılık)

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The course focuses on the role of creative thinking in the design process and encourages students to move beyond conventional ways of thinking and producing in order to develop original ideas, concepts, and design approaches. Creativity is explored through processes such as observation, research, questioning, association, experimentation, and reinterpretation. Creative thinking methods and design processes are evaluated through examples from different fields of art and design.

**GİTA 4205 Çevresel Grafik Tasarım
(Environmental Graphic Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, fiziksel ve dijital destekli mekânlarda yön bulma, bilgilendirme, mekânsal kimlik ve kullanıcı deneyimine yönelik görsel iletişim sistemlerini ele alır. Yönlendirme, haritalama, piktogram, tipografi, renk, işaret sistemleri, erişilebilirlik ve kapsayıcı tasarım temel konular arasındadır. İşlevsel, anlaşılır ve mekânla bütünleşen tasarım çözümleri geliştirilir.

**GİTA 4205 Environmental Graphic Design
(Çevresel Grafik Tasarım)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

Environmental Graphic Design examines visual communication systems for wayfinding, information, spatial identity, and user experience in physical and digitally enhanced environments. Key topics include signage, mapping, pictograms, typography, color, accessibility, and inclusive design. The course focuses on developing functional, clear, and context-sensitive design solutions.

**GİTA 4208 Oyun Tasarımı
(Game Design)**

(3+0+0) 3 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 4208 Game Design
(Oyun Tasarımı)**

(3+0+0) 3 ECTS: 5

The game design course is taught in a way to equip students with the basic skills necessary for the game industry. From conceptualization to execution, students learn the basic principles of game design and apply them to create their own games. While learning basic game production techniques in the course, students who explore what makes an engaging and highly playable game can produce games without coding prerequisites. The aim of the course is to gain hands-on experience in the basic components of a video game such as story writing, character, environment, props, game interface design and interaction. Upon completion of the course, the student will have the potential to use this experience in the game industry with a complete experience in conceptual design, production and prototyping of their own original game project.

**GİTA 4209 Sergileme Tasarımı
(Exhibition Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Ders, bilgi, nesne, eser ve koleksiyonların mekân içinde izleyiciyle kurduğu iletişimi ve deneyimi ele alır. Mekân, anlatı, görsel iletişim ve kullanıcı deneyimi arasındaki ilişkiler; müze, galeri, fuar, vitrin, geçici sergi ve dijital/hibrit sergileme ortamları üzerinden incelenir. Ders; sergi konsepti, mekânsal kurgu, ziyaretçi akışı, sergi grafikleri, aydınlatma, malzeme, erişilebilirlik, sürdürülebilirlik ve etkileşimli teknolojiler gibi güncel sergileme tasarımı bileşenlerini kapsar.

**GİTA 4209 Sergileme Tasarımı
(Exhibition Design)**

(3+0+0) 3 AKTS: 5

Exhibition Design examines the communication and experience created between audiences and information, objects, artworks, or collections within spatial environments. The relationships among space, narrative, visual communication, and user experience are explored through museums, galleries, fairs, window displays, temporary exhibitions, and digital/hybrid exhibition environments. The course covers contemporary components of exhibition design, including exhibition concepts, spatial organization, visitor flow, exhibition graphics, lighting, materials, accessibility, sustainability, and interactive technologies.