GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA1105 **(Course Code):** GITA1105				**Dersin Adı**: Bilgisayarda Temel Tasarım I **(Course Name):** Basic Desing in Computer I			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (1)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin temel dijital tasarım yazılımlarını ve araçlarını etkin biçimde kullanmalarını sağlayarak dijital tasarım süreçlerine ilişkin teknik ve yaratıcı beceriler geliştirmeleridir. Ders kapsamında Adobe Photoshop ve Illustrator programlarının temel ve orta düzey kullanımı, dijital illüstrasyon, görsel düzenleme ve manipülasyon teknikleri ele alınır. Öğrencilerin dijital projeler aracılığıyla tasarım fikirlerini görselleştirmeleri, yaratıcı çözümler üretmeleri ve dijital üretim süreçlerini uygulamalı olarak deneyimlemeleri hedeflenir. Ders, ileri düzey dijital tasarım ve proje çalışmalarına temel oluşturacak teknik ve görsel altyapının geliştirilmesini amaçlar.
	The aim of this course is to enable students to effectively use fundamental digital design software and tools while developing both technical and creative skills related to digital design processes. The course covers the basic and intermediate use of Adobe Photoshop and Illustrator, as well as digital illustration, image editing, and manipulation techniques. Through digital projects, students are expected to visualize design ideas, develop creative solutions, and gain practical experience in digital production processes. The course also aims to establish the technical and visual foundation necessary for advanced digital design and project-based studies.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Temel grafik tasarım yazılımları ve dijital üretim araçları. Vektör ve raster tabanlı tasarım yaklaşımları; Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop kullanımı. Temel grafik tasarım ilkelerinin dijital ortamda uygulanması. Tasarım sürecinde kullanılan araç ve teknikler; katmanlar, maskeleme, renk düzenleme, tipografi ve temel grafik tasarım bileşenleri. Dijital illüstrasyon teknikleri ve dijital çizim araçları. Farklı dijital medya formatlarıyla çalışma, görsellerin düzenlenmesi ve tasarım projelerinin baskıya hazırlanması. Dijital tasarım süreçleri, dosya yönetimi ve çıktı hazırlama. İleri düzey dijital tasarım çalışmalarına temel oluşturan uygulamalı dijital üretim süreçleri.
	Fundamental graphic design software and digital production tools. Vector- and raster-based design approaches, with the use of Adobe Illustrator and Adobe Photoshop. Application of fundamental graphic design principles in digital environments. Tools and techniques used throughout the design process, including layers, masking, color editing, typography, and other basic graphic design components. Digital illustration techniques and digital drawing tools. Working with various digital media formats, image editing, and preparing design projects for print. Digital design processes, file management, and output preparation. Practice-based digital production processes that provide a foundation for advanced digital design studies.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Temel dijital tasarım araçlarını ve yazılımlarını tanır ve temel düzeyde kullanır. [1, 2, 8, 10], 2) Vektör ve raster tabanlı tasarım yaklaşımlarını ayırt eder ve uygun tasarım problemlerinde uygular. [1, 2,3,4,5], 3) Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop kullanarak temel grafik tasarım ilkelerine uygun dijital çalışmalar üretir. [3,4,5, 6, 8], 4) Katman, maskeleme, renk düzenleme, tipografi ve dijital illüstrasyon tekniklerini tasarım süreçlerinde kullanır. [4,5,6, 8], 5) Farklı dijital medya ve dosya formatlarıyla çalışır; tasarım projelerini dijital ve basılı çıktı için hazırlar. [5,6, 8, 11,12], 6) Dijital tasarım süreçlerini planlar, uygular ve geliştirerek ileri düzey dijital tasarım çalışmalarına temel oluşturacak teknik ve yaratıcı beceriler kazanır. [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Recognizes and uses fundamental digital design tools and software at a basic level. [1, 2, 8, 10]

	2) Distinguishes between vector- and raster-based design approaches and applies them to appropriate design problems. [1, 2, 3, 4, 5] 3) Produces digital works in accordance with fundamental graphic design principles using Adobe Illustrator and Adobe Photoshop. [3, 4, 5, 6, 8] 4) Uses layers, masking, color editing, typography, and digital illustration techniques in design processes. [4, 5, 6, 8] 5) Works with different digital media and file formats and prepares design projects for both digital and print output. [5, 6, 8, 11, 12] 6) Plans, implements, and develops digital design processes, gaining the technical and creative skills necessary as a foundation for advanced digital design studies. [6, 8, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2- 21 (Sanat Alanı) 6-61 (Bilişim Terknolojileri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Visual Communication: Images with Messages* — Paul Martin Lester — 2019 • *The Design of Everyday Things* — Don Norman — 2013 • *Graphic Design: The New Basics* — Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips — 2015 • *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type* — Alex W. White — 2011 • *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* — Tevfik Fikret Uçar — 2004 • *Grafik Tasarımın Temelleri* — Gavin Ambrose & Paul Harris — 2012 • *Interaction of Color* — Josef Albers — 1963 • *Temel Sanat Eğitimi* — Hüsamettin Koçan — 1986 • *Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills* — David Sherwin — 2010 • *Grafik Tasarım Süreci: Tasarım Okulunda Nasıl Başarılı Olunur* — Antira Nottingham & Jeremy Stout — 2021 • *Grafik Tasarım Temelleri Seti (10 Kitap)* — Literatür Yayınları — Yayın tarihi belirtilmemiş
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Dersin tanıtımı. Dijital tasarımın önemi ve kullanım alanları. Dijital tasarım için sektörde kullanılan programların genel tanıtımı. Adobe paketi tanıtımı. Adobe Photoshop (Ps) ve Adobe Illustrator (Ai) programlarına giriş.
2	Adobe Illustrator (Ai) temelleri. Arayüz ve araçların tanıtımı, dijital tasarımda kullanım örnekleri ve analiz. Örnek uygulama.
3	Görsel iletişim unsurlarının ve temel görsel tasarım ilkelerinin dijital ortamda kullanımı ve oluşturulmasına giriş. Uygulama. (Ai) Vektör grafik kavramı. Klavye kısa yollarını kullanma.
4	Temel görsel düzenleme teknikleri ve analizi. Uygulama. (Ai)
5	Adobe Photohop (Ps) temelleri. Arayüz ve araçların tanıtımı. Dijital ortamda kullanım örnekleri ve analiz. Uygulama. Piksel grafik kavramı. Klavye kısa yollarını kullanma.
6	Vektör ve piksel kavramlarının Ai ve Ps programlarındaki farklılıkları. Piksel tasarımın avantajları, vektörel tasarımın avantajları. Yöntemsel analizler. Uygulama. Kayıt formatları.
7	Görsel düzenleme ilkeleri, Gestalt, simetri, asimetri, negatif alan kullanımı, temel grid sistemlerine giriş, temel tipografi uygulamaları. Dijital görsel manüplasyona giriş. Temel fotoğraf düzenleme teknikleri ve uygulama. (Ps)
8	Filtre ve efekt kullanımı. Kompozit görüntü oluşturma. (Ps ve Ai) Ara sınav öğrenci projelerinin tanıtılması. Yaratıcı manüplasyon projeleri. (Yapay zeka destekli oluşturulan görsellerin Ai ve Ps programlarında kullanımı)
9	Renk uzamı. Renk kullanımı ve renk oluşturma. Uygulama. (Ps ve Ai) Gif yapımı, zaman çizelgesinin kullanımı ve uygulama. (Ps)
10	Renk uzamı. Renk kullanımı ve renk oluşturma. Uygulama. (Ps ve Ai) Gif yapımı, zaman çizelgesinin kullanımı ve uygulama. (Ps)
11	Yaratıcı dijital manipülasyon projeleri oluşturma. Dijital tasarım süreçleri ve geliştirme.
12	El çizimlerinin dijital ortama aktarılması ve dijital ortamda kullanılmasına yönelik uygulama.

13	Dönem sonu projelerinin öğrencilere tanıtılması. Yaratıcı dijital manipülasyon projeleri oluşturma.Mazeret sınavı.
14	Genel tekrar. Dönem sonu projelerinin ön değerlendirmesi. Uygulama.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Course introduction. The importance and application areas of digital design. General introduction to software commonly used in the digital design industry. Introduction to the Adobe Creative Suite. Introduction to Adobe Photoshop (Ps) and Adobe Illustrator (Ai).
2	Fundamentals of Adobe Illustrator (Ai). Introduction to the interface and tools, examples of use in digital design, and analysis. Practical exercise.
3	Introduction to the use and creation of visual communication elements and fundamental visual design principles in digital environments. Practical exercise (Ai). The concept of vector graphics. Use of keyboard shortcuts.
4	Fundamental visual composition and editing techniques and their analysis. Practical exercise (Ai).
5	Fundamentals of Adobe Photoshop (Ps). Introduction to the interface and tools. Examples of use in digital environments and analysis. Practical exercise. The concept of pixel-based graphics. Use of keyboard shortcuts.
6	Differences between vector and pixel-based graphics in Adobe Illustrator and Photoshop. Advantages of pixel-based and vector-based design. Methodological analyses. Practical exercise. File and export formats.
7	Principles of visual organization, Gestalt principles, symmetry, asymmetry, use of negative space, introduction to basic grid systems, and basic typography applications. Introduction to digital image manipulation. Fundamental photo-editing techniques and practice (Ps).
8	Use of filters and effects. Creating composite images (Ps and Ai). Introduction of midterm student projects. Creative manipulation projects. Use of AI-generated images in Adobe Illustrator and Photoshop.
9	Color spaces. Color use and color creation. Practical applications (Ps and Ai). Creating GIFs, using the timeline, and practical applications (Ps).
10	Color spaces. Color use and color creation. Practical applications (Ps and Ai). Creating GIFs, using the timeline, and practical applications (Ps).
11	Creating creative digital manipulation projects. Digital design processes and project development.
12	Transferring hand drawings into digital environments and using them in digital design applications.
13	Introduction of final student projects. Creating creative digital manipulation projects. Make-up examination.
14	General review. Preliminary evaluation of final projects. Practical application.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	High	Low
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		●
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	

12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	6	6	36
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	22	1	22
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**125**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA1106 **(Course Code):** GITA1106				**Dersin Adı**: Bilgisayarda Temel Tasarım II **(Course Name):** Basic Desing in Computer II			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (2)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, bilgisayar teknolojilerinin görsel iletişim tasarımında etkin, yaratıcı ve profesyonel biçimde kullanılmasına yönelik bilgi ve becerileri geliştirmektir. Ders kapsamında öğrencilerin Adobe Photoshop, Illustrator ve InDesign gibi temel dijital tasarım yazılımlarını kullanarak farklı görsel iletişim ürünleri üretmeleri; dijital tasarım süreçlerini, yöntemlerini ve tekniklerini uygulamalı olarak deneyimlemeleri hedeflenir. Görsel iletişim tasarımı kavramları, tasarımda zaman ve hareket unsurları ile farklı dijital ürün türleri ele alınır. Öğrencilerin güncel dijital araçları yalnızca teknik uygulama aracı olarak değil, yaratıcı üretimi destekleyen bir tasarım ortamı olarak kullanmaları; yenilikçi yaklaşımlar geliştirmeleri ve ileri düzey tasarım projelerine temel oluşturacak teknik ve yaratıcı yetkinlikler kazanmaları amaçlanır.
	The aim of this course is to develop students' knowledge and skills in the effective, creative, and professional use of computer technologies in visual communication design. The course enables students to create various visual communication products using fundamental digital design software such as Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign, while gaining practical experience in digital design processes, methods, and techniques. Concepts of visual communication design, the elements of time and motion in design, and different types of digital products are examined. Students are encouraged to use contemporary digital tools not only as technical applications but also as creative design environments, to develop innovative approaches, and to acquire the technical and creative competencies required for advanced-level design projects.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Dijital tasarım araçlarının görsel iletişim tasarımı süreçlerinde ileri düzey ve bütünleşik kullanımı. Adobe Photoshop, Illustrator ve InDesign programları arasında çalışma ve farklı yazılımlarda üretilen görsel unsurların birlikte kullanılması. Sayfa düzeni, grid sistemleri, tipografi, görsel hiyerarşi ve çok sayfalı yayın tasarımı. Dijital ve basılı görsel iletişim ürünlerinin geliştirilmesi; farklı medya ve çıktı formatlarına yönelik tasarım uygulamaları. Tasarımda zaman ve hareket kavramları, hareketli görsel üretime giriş ve temel animasyon uygulamaları. Görsel düzenleme, illüstrasyon, tipografi ve görüntü manipülasyonu tekniklerinin bütünleşik projelerde kullanımı. Güncel dijital tasarım araçlarıyla deneysel üretim, yaratıcı problem çözme ve farklı tasarım alternatiflerinin geliştirilmesi. Dosya yönetimi, baskı ve dijital yayın için çıktı hazırlama süreçleri ile ileri düzey tasarım çalışmalarına yönelik uygulamalı dijital üretim süreçleri.
	Advanced and integrated use of digital design tools within visual communication design processes. Working across Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign, and combining visual elements created in different software environments. Page layout, grid systems, typography, visual hierarchy, and multi-page publication design. Development of digital and print-based visual communication products, including design applications for different media and output formats. Concepts of time and motion in design, introduction to motion graphics, and basic animation practices. Integrated use of image editing, illustration, typography, and image manipulation techniques in comprehensive design projects. Experimental production, creative problem-solving, and the development of alternative design solutions using contemporary digital design tools. File management, preparation for print and digital publishing, and practice-based digital production processes supporting advanced-level design studies.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Bilgisayar teknolojilerini ve dijital tasarım araçlarını görsel iletişim tasarımı süreçlerinde etkin ve yaratıcı biçimde kullanır. [1, 2, 8, 10], 2) Adobe Photoshop, Illustrator ve InDesign programlarını kullanarak dijital manipülasyon, kompozit görüntü, dijital illüstrasyon, tipografi ve sayfa düzeni uygulamaları gerçekleştirir. [1, 2,3,4,5], 3) Temel tasarım prensiplerini dijital projelere uygular; grid sistemi, kompozisyon, simetri, asimetri, negatif alan, görsel hiyerarşi ve görsel-metin ilişkisini tasarım süreçlerinde kullanır. [3,4,5, 6, 8], 4) Afiş, sosyal medya görseli, dergi kapağı, takvim ve çok sayfalı belge gibi farklı görsel iletişim ürünlerini dijital ve basılı ortamlara uygun biçimde tasarlar. [4,5,6, 8], 5) Tasarımda zaman ve hareket kavramlarını kullanarak hareketli grafik ve temel animasyon uygulamaları geliştirir. [5,6, 8, 11,12],

	6) Farklı dijital üretim yöntemlerini ve yazılımları bütünleşik biçimde kullanarak yaratıcı, yenilikçi ve disiplinlerarası görsel iletişim projeleri geliştirir. [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Uses computer technologies and digital design tools effectively and creatively in visual communication design processes. [1, 2, 8, 10] 2) Uses Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign to produce digital manipulation, composite imagery, digital illustration, typography, and page layout applications. [1, 2, 3, 4, 5] 3) Applies fundamental design principles to digital projects and uses grid systems, composition, symmetry, asymmetry, negative space, visual hierarchy, and image-text relationships in design processes. [3, 4, 5, 6, 8] 4) Designs various visual communication products, such as posters, social media visuals, magazine covers, calendars, and multi-page documents, for both digital and print environments. [4, 5, 6, 8] 5) Develops motion graphics and basic animation applications by using the concepts of time and movement in design. [5, 6, 8, 11, 12] 6) Develops creative, innovative, and interdisciplinary visual communication projects by integrating different digital production methods and software. [6, 8, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Program) 2- 21 (Sanat Alanı) 6-61 (Bilişim Terknolojileri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Visual Communication: Images with Messages* — Paul Martin Lester — 2019 • *The Design of Everyday Things* — Don Norman — 2013 • *Graphic Design: The New Basics* — Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips — 2015 • *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type* — Alex W. White — 2011 • *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* — Tevfik Fikret Uçar — 2004 • *Grafik Tasarımın Temelleri* — Gavin Ambrose & Paul Harris — 2012 • *Interaction of Color* — Josef Albers — 1963 • *Temel Sanat Eğitimi* — Hüsamettin Koçan — 1986 • *Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills* — David Sherwin — 2010 • *Grafik Tasarım Süreci: Tasarım Okulunda Nasıl Başarılı Olunur* — Antira Nottingham & Jeremy Stout — 2021 • *Grafik Tasarım Temelleri Seti (10 Kitap)* — Literatür Yayınları — Yayın tarihi belirtilmemiş
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Dersin tanıtımı. Dijital tasarımın önemi ve kullanım alanları. Dijital tasarım için sektörde kullanılan programların genel tanıtımı. Adobe paketi tanıtımı. Adobe Photoshop (Ps) ve Adobe Illustrator (Ai) programlarında genel tekrar. Adobe Indesign programına giriş.
2	Adobe Indesign (Id) temelleri. Arayüz ve araçların tanıtımı, temel sayfa düzenleme teknikleri, metin ve görsel yerleştirme. Dijital tasarımda kullanım örnekleri ve analiz. Örnek uygulama.
3	Grid oluşturma. Grid yapısı temel kavramlar, farklı medya türlerinde grid kullanımı. Grid sistemi türleri. Örnek analizler. Uygulama.
4	Grid sistemlerinin tipografi ve görselle entegrasyonu. Denge, işlev, estetik değerde kompozisyon oluşturma. Örnek analizleri ve uygulama.
5	Indesign ile çok sayfalı belge oluşturma. Bu çalışmada Ps ve/veya Ai ile oluşturulan tasarımların görsel unsur olarak Id içinde kullanımına yönelik uygulama çalışmaları yapılacaktır.
6	Afiş tasarımı. Afiş nedir? Afiş türleri. Temel prensipler, görsel ve metin kullanımı. Örnek analizler ve uygulama. Afiş projesi tanımı ve projelendirme.
7	Afiş projelerinin tasarım süreci ve uygulaması. Kritik ve geri bildirim. Hareketli grafik animasyon için güncel dijital tasarım araçlarının tanıtılması (app ler). Örnek uygulama.

8	Dergi kapağı tasarımı. Temel prensipler, görsel ve metin kullanımı, tasarım süreci ve uygulaması. Kritik ve geri bildirim. Ara sınav öğrenci projelerinin tanıtımı.
9	Dergi kapağı projelerinin değerlendirilmesi ve geri bildirim. Sosyal medya post tasarımları. Statik ve hareketli olarak post tasarımı. Örneklerin analizi. Uygulama.
10	Dergi kapağı projelerinin değerlendirilmesi ve geri bildirim. Sosyal medya post tasarımları. Statik ve hareketli olarak post tasarımı. Örneklerin analizi. Uygulama.
11	Takvim tasarımı. Örneklerin analizi. Projelendirme ve araştırma. Uygulama.
12	Takvim projelerinin incelenmesi ve geri bildirim. Dönem sonu projelerinin tanıtılması. (Dönem sonu projesi; Ps, Ai, Id programlarının tümünün kullanımı gerektirecek bir çalışmadır. Statik ve hareketli görsel unsurları içerecektir.)
13	Dönem sonu projeleri üzerinde tasarım süreçlerinin değerlendirilmesi ve geri bildirim. Mazeret sınavı.
14	Genel tekrar. Dönem sonu projelerinin ön değerlendirmesi ve geri bildirim.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Course introduction. The importance and areas of use of digital design. General introduction to software commonly used in the digital design industry. Introduction to the Adobe suite. General review of Adobe Photoshop (Ps) and Adobe Illustrator (Ai). Introduction to Adobe InDesign (Id).
2	Fundamentals of Adobe InDesign (Id). Introduction to the interface and tools, basic page layout techniques, and placement of text and images. Examples of use in digital design and analysis. Sample application.
3	Creating grids. Fundamental concepts of grid structure, use of grids in different media, and types of grid systems. Analysis of examples. Application.
4	Integration of grid systems with typography and imagery. Creating compositions based on balance, function, and aesthetic value. Analysis of examples and application.
5	Creating multi-page documents in InDesign. Practical studies on using designs created in Photoshop and/or Illustrator as visual elements within InDesign.
6	Poster design. What is a poster? Types of posters. Fundamental principles, use of image and text. Analysis of examples and application. Definition and development of a poster project.
7	Design process and implementation of poster projects. Critique and feedback. Introduction to contemporary digital design tools (apps) for motion graphics and animation. Sample application.
8	Magazine cover design. Fundamental principles, use of image and text, design process, and application. Critique and feedback. Introduction of midterm student projects.
9	Evaluation of magazine cover projects and feedback. Social media post design. Static and motion-based post design. Analysis of examples. Application.
10	Evaluation of magazine cover projects and feedback. Social media post design. Static and motion-based post design. Analysis of examples. Application.
11	Calendar design. Analysis of examples. Project development and research. Application.
12	Review of calendar projects and feedback. Introduction of final projects. The final project requires the integrated use of Photoshop, Illustrator, and InDesign and includes both static and motion-based visual elements.
13	Evaluation of design processes and feedback on final projects. Make-up examination.
14	General review. Preliminary evaluation and feedback on final projects.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	

	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●

8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		●
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	6	6	36
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	22	1	22
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA1112 **(Course Code):** GITA1112				**Dersin Adı**: Görsel Düşünme ve Anlatım **(Course Name):** Visual Thinking and Expression			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (2)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin yaratıcı düşünme süreçlerini görsel olarak ifade edebilme ve tasarımlarını etkili bir şekilde sunabilme becerilerini geliştirmektir. Öğrenciler, görsel düşünme, beyin fırtınası yöntemleri, fikirler ve kavram görselleştirme, taslak oluşturma, hızlı eskiz yapma, hızlı prototipleme, görsel hikaye anlatımı ve temel çizim becerilerini öğrenerek, düşüncelerini etkili bir şekilde görselleştirebilirler. Bu sayede, tasarım süreçlerinde kullanabilecekleri geniş bir beceri seti kazanarak, yaratıcı projeler geliştirebilir ve sunabilirler.
	The aim of this course is to develop students' ability to visually express their creative thinking processes and effectively present their designs. Students learn visual thinking, brainstorming methods, idea and concept visualization, sketching, rapid sketching, rapid prototyping, visual storytelling, and basic drawing skills, enabling them to visualize their ideas effectively. In this way, they acquire a broad set of skills that can be used throughout the design process, allowing them to develop and present creative projects.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Görsel düşünme ve anlatım yöntemleri. Fikir ve kavramların görselleştirilmesi, taslak oluşturma, hızlı eskiz ve görsel not alma teknikleri. Hızlı prototipleme, görsel hikâye anlatımı ve fikirlerin görsel olarak yapılandırılması. Temel çizim becerileri; nesne, mekân ve insan figürü çizimine yönelik uygulamalar. Farklı görsel düşünme tekniklerinin tasarım süreçlerinde kullanımı, fikir geliştirme ve görsel anlatım becerilerinin uygulamalı çalışmalarla geliştirilmesi.
	Visual thinking and visual expression methods. Visualization of ideas and concepts, sketch development, rapid sketching, and visual note-taking techniques. Rapid prototyping, visual storytelling, and the visual structuring of ideas. Fundamental drawing skills, including practical studies in drawing objects, spaces, and the human figure. The use of different visual thinking techniques within design processes and the development of idea generation and visual expression skills through practice-based studies.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Görsel düşünme ve beyin fırtınası tekniklerini tasarım süreçlerinde etkin biçimde kullanır. [1, 2, 3, 6], 2) Fikir ve kavramları görselleştirerek taslaklar, hızlı eskizler ve görsel notlar oluşturur. [1, 2,4,5,6], 3) Hızlı prototipleme tekniklerini kullanarak tasarım fikirlerini erken aşamada somutlaştırır ve geliştirir. [3,4,5, 6, 8], 4) Temel çizim becerilerini kullanarak nesne, mekân ve insan figürüne yönelik görsel çalışmalar gerçekleştirir. [4,5,6,7, 8], 5) Görsel hikâye anlatımı tekniklerini kullanarak fikirlerini etkili ve anlaşılır biçimde sunar. [5,6, 8, 11,12], 6) Farklı görsel düşünme ve anlatım yöntemlerini bütünleşik biçimde kullanarak yaratıcı fikirlerini geliştirir, görselleştirir ve tasarım süreçlerinde etkili biçimde ifade eder. [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Effectively uses visual thinking and brainstorming techniques in design processes. [1, 2, 3, 6] 2) Visualizes ideas and concepts by creating drafts, rapid sketches, and visual notes. [1, 2, 4, 5, 6] 3) Uses rapid prototyping techniques to develop and make design ideas tangible at an early stage. [3, 4, 5, 6, 8] 4) Applies fundamental drawing skills to create visual studies of objects, spaces, and the human figure. [4, 5, 6, 7, 8] 5) Uses visual storytelling techniques to present ideas effectively and clearly. [5, 6, 8, 11, 12]

	6) Integrates different visual thinking and expression methods to develop, visualize, and effectively communicate creative ideas throughout design processes. [6, 8, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2- 21 (Sanat Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *The Back of the Napkin (Expanded Edition): Solving Problems and Selling Ideas with Pictures* — Dan Roam — 2013 • *Drawing on the Right Side of the Brain: A Course in Enhancing Creativity and Artistic Confidence* — Betty Edwards — 2013 • *Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative* — Austin Kleon — 2012 • *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design* — Mark Baskinger & William Bardel — 2013
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Görsel düşünmenin önemi ve temel prensipleri, yaratıcı düşünce süreçlerinin görsel olarak ifade edilmesi.
2	Beyin fırtınası yöntemleri ve görsel düşünme teknikleri, grup çalışmaları ve bireysel uygulamalar.
3	Fikirler ve kavram görselleştirme teknikleri, zihin haritaları ve diagramlar.
4	Taslak oluşturma teknikleri, temel çizim becerileri ve hızlı eskiz yapma yöntemleri.
5	Hızlı eskiz yapma teknikleri, fikirlerin hızlı ve etkili bir şekilde görselleştirilmesi.
6	Temel çizim becerileri, nesne ve insan figürü çizimi.
7	Temel çizim becerileri, nesne ve insan figürü çizimi.
8	Temel çizim becerileri, nesne ve insan figürü çizimi.
9	Temel çizim becerileri, nesne ve insan figürü çizimi.
10	Görsel hikaye anlatımı teknikleri, hikaye tahtaları ve görsel anlatımın temelleri.
11	Görsel hikaye anlatımı teknikleri, hikaye tahtaları ve görsel anlatımın temelleri.
12	Görsel hikaye anlatımı teknikleri, hikaye tahtaları ve görsel anlatımın temelleri.
13	Hızlı prototipleme teknikleri, tasarım fikirlerinin hızlıca test edilmesi ve geliştirilmesi.
14	Fikir ve kavram geliştirme teknikleri, yaratıcı düşünme ve problem çözme.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	The importance and fundamental principles of visual thinking; visual expression of creative thinking processes.
2	Brainstorming methods and visual thinking techniques; group work and individual practices.
3	Idea and concept visualization techniques; mind maps and diagrams.
4	Sketch development techniques, fundamental drawing skills, and rapid sketching methods.
5	Rapid sketching techniques; quick and effective visualization of ideas.
6	Fundamental drawing skills; drawing objects and the human figure.
7	Fundamental drawing skills; drawing objects and the human figure.
8	Fundamental drawing skills; drawing objects and the human figure.
9	Fundamental drawing skills; drawing objects and the human figure.
10	Visual storytelling techniques, storyboards, and the fundamentals of visual narrative.
11	Visual storytelling techniques, storyboards, and the fundamentals of visual narrative.
12	Visual storytelling techniques, storyboards, and the fundamentals of visual narrative.
13	Rapid prototyping techniques; rapid testing and development of design ideas.
14	Idea and concept development techniques, creative thinking, and problem-solving.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT)

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.		●
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir		●
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	

4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.		●
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		●
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.		●
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA1119 **(Course Code):** GITA1119				**Dersin Adı**: Görsel İletişim Tasarımına Giriş **(Course Name):** Introduction to Visual Communication Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (1)	3+0+0	3	6	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Dersin amacı, görsel iletişim tasarımının kapsamını, kuramsal temellerini, uygulama alanlarını ve alt disiplinlerini bütüncül bir yaklaşımla ele almaktır. Ders kapsamında görsel iletişim tasarımına ilişkin temel kavram, ilke ve yöntemlerin; kültürel, sosyal ve teknolojik bağlamlarla ilişkisi üzerinde durulur. Öğrencilerin görsel iletişim tasarımının ilişkili olduğu disiplinleri, bu alanlarda kullanılan dijital araç ve teknolojileri ve günümüz görsel iletişim tasarımcısının değişen rolünü kavramaları; alana ilişkin temel yetkinlikler ve gelişim olanakları hakkında farkındalık kazanmaları amaçlanır.
	The aim of the course is to examine the scope, theoretical foundations, application areas, and sub-disciplines of visual communication design through a holistic approach. The course focuses on the relationship between the fundamental concepts, principles, and methods of visual communication design and their cultural, social, and technological contexts. It also aims to enable students to understand the disciplines related to visual communication design, the digital tools and technologies used in these fields, and the changing role of the contemporary visual communication designer, while developing awareness of the fundamental competencies and future opportunities within the field.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Görsel iletişim tasarımının temel kavramları, kuramsal temelleri, uygulama alanları, tarihsel gelişimi ve dönüşümü. Görsel iletişim tasarımı disiplininin alt alanlarına ilişkin temel terimler, ilkeler ve yöntemler. Görsel iletişim tasarımının kültürel, sosyal ve teknolojik bağlamları; kültürel ve teknolojik değişimlerin tasarım süreçlerine etkileri ve güncel teknolojilerle ortaya çıkan yeni yönelimler. Tasarım ilkeleri, iletişimin temelleri, teknoloji ve iletişim ilişkisi, anlam oluşturma ve mesaj tasarımı, görsel iletişim tasarımının türleri ve temel unsurları. Görsel iletişim tasarımının farklı bileşenleri arasındaki ilişkilerin eleştirel ve araştırmaya dayalı yaklaşımlarla incelenmesi. Görsel iletişim tasarımı alanındaki uygulamalar, bu uygulamalarda kullanılan dijital araçlar, yazılımlar ve programlama dilleri. Günümüz görsel iletişim tasarımcısının rolü, temel yetkinlikleri ve alanın gelişen uygulama olanakları.
	Fundamental concepts, theoretical foundations, application areas, historical development, and transformation of visual communication design. Key terminology, principles, and methods related to the subfields of visual communication design. Cultural, social, and technological contexts of visual communication design; the effects of cultural and technological change on design processes and emerging directions shaped by contemporary technologies. Design principles, fundamentals of communication, the relationship between technology and communication, meaning-making and message design, types of visual communication design, and their fundamental elements. Critical and research-based examination of the relationships among different components of visual communication design. Applications in visual communication design, including the digital tools, software, and programming languages used in these practices. The role of the contemporary visual communication designer, core competencies required in the field, and emerging areas of practice.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Görsel İletişim Tasarımı temel kavramları hakkında bilgi sahibi olur [1, 2, 8, 12], 2) Görsel İletişim Tasarımının tarihsel gelişimi, dönüşümü, sosyolojik ve teknolojik değişimlerin alan üzerindeki etkisini değerlendirir. [1, 2,4,5], 3) Görsel İletişim Tasarımındaki uygulama alanlarını tanır ve dönüşümleri inceler [3,4,5, 6, 8, 12], 4) Görsel İletişim Tasarımına bağlı ve ilişkili tasarım alanlarını öğrenir ve bilgi sahibi olur [4,5,6, 8], 5) Güncel teknolojinin görsel iletişim tasarımına, süreçlerine etkisini öğrenir. [6, 8, 11,12], 6) Görsel İletişim Tasarımcısının potansiyel rolünü, gelişme alanlarını ve olası yenilik alanlarını tanır [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully:

	1) Acquires knowledge of the fundamental concepts of Visual Communication Design [1, 2, 8, 12]. 2) Evaluates the historical development and transformation of Visual Communication Design, as well as the impact of sociological and technological changes on the field [1, 2, 4, 5]. 3) Recognizes the areas of practice within Visual Communication Design and examines their transformation [3, 4, 5, 6, 8, 12]. 4) Learns about and gains knowledge of design fields that are related to and associated with Visual Communication Design [4, 5, 6, 8]. 5) Understands the impact of contemporary technologies on Visual Communication Design and its processes [6, 8, 11, 12]. 6) Recognizes the potential role of the visual communication designer, areas for professional development, and possible fields of innovation [6, 8, 11, 12]. *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2- 21 (Sanat Alanı) 6-68 (Bilişim Terknolojileri ile ilgili Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Visual Communication: Images with Messages* — Paul Martin Lester — 2019 • *The Design of Everyday Things* — Don Norman — 2013 • *Graphic Design: The New Basics* — Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips — 2015 • *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type* — Alex W. White — 2011 • *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* — Tevfik Fikret Uçar — 2004 • *Grafik Tasarımın Temelleri* — Gavin Ambrose & Paul Harris — 2012
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Görsel İletişim Tasarımı giriş ve teme kavramlar. Görsel iletişimini tarihsel gelişimi ve dönüşümü. Temel ilkeler ve kuramsal temeller.
2	Görsel tasarımın temel ilkeleri, iletişim ve görsel ilişkisi, mesaj kavramı. Pratik uygulama ve örnek analizleri.
3	İletişim kuramlarından örnekler ve modelleri. Görsel İletişimin rolü, medya ve mesaj kavramı, örnek analizleri.
4	Teknolojik gelişmelerin ve dönüşümlerin iletişim üzerindeki etkisi. Dijital medya ve görsel tasarım ilişkisi. Görsel tasarım unsurları. Örnek analizleri.
5	Semiyotik ve anlam oluşturma, görsel metafor ve sembollere giriş, mesaj tasarımı ve hedef kitle ilişkisi. Grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı ilişkisi. Görsel tasarım unsurları (afiş, logo, web sitesi, kurumsal kimlik vb kavramların tanıtımı) örnek analizleri.
6	Kültürel farklılıklar ve görsel iletişim. Kültürel temsil. Sosyal etkileşim ve toplumsal değişimlerin görsel iletişim ve görsel tasarıma olan etkileri. Pratik uygulamalar ve örnek analizleri.
7	Görsel iletişim tasarımı türleri ve unsurları. Temel bileşenler. Pratik uygulamalar ve örnek analizleri. Öğrenci projelerinin tanıtımı ve açıklaması.
8	Görsel iletişim tasarımının güncel uygulama örnekleri üzerinde araştırma ve inceleme çalışması. Unsurların saptanması, kültürel veya sosyal farklılıkların incelenmesi, temel bileşenlerin analizi, mesajların incelenmesi.
9	Görsel iletişim tasarımında kullanılan yazılım ve programların incelenmesi. Örneklerin analizi. Dijital medya ve görsel iletişim tasarımı ilişkisi.
10	Görsel iletişim tasarımında kullanılan yazılım ve programların incelenmesi. Örneklerin analizi. Dijital medya ve görsel iletişim tasarımı ilişkisi.
11	Güncel teknolojiler ve olasılıklar: Gerçeklik Teknolojileri, yapay zeka ile görselleştirmenin görsel iletişim tasarımı ile ilişkisi. Örneklerin analizi.
12	Sektörel yenilikler ve uygulamalar. Dönem öğrenci projelerinin tanıtımı ve açıklanması.
13	Mazeret Sınavı. Görsel iletişim tasarımcısı kimliği, yetkinlikleri v e olası potansiyeli üzerine eleştirel düşünme ve inceleme. Öğrencilerin değerlendirmesi ve analizleri.
14	Dönem projelerinin ön kontrolü ve geri bildirim. Genel tekrar ve değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to Visual Communication Design and fundamental concepts. The historical development and transformation of visual communication. Basic principles and theoretical foundations.
2	Fundamental principles of visual design; the relationship between communication and the visual; the concept of the message. Practical applications and case analyses.
3	Examples and models from communication theories. The role of visual communication, the concepts of media and message, and case analyses.
4	The impact of technological developments and transformations on communication. The relationship between digital media and visual design. Elements of visual design. Case analyses.
5	Semiotics and meaning-making; introduction to visual metaphors and symbols; the relationship between message design and target audience. The relationship between graphic design and visual communication design. Introduction to visual design elements such as posters, logos, websites, and corporate identity, supported by case analyses.
6	Cultural differences and visual communication. Cultural representation. The effects of social interaction and societal change on visual communication and visual design. Practical applications and case analyses.
7	Types and elements of visual communication design. Fundamental components. Practical applications and case analyses. Introduction and explanation of student projects.
8	Research and analysis of contemporary examples of visual communication design. Identification of elements, examination of cultural or social differences, analysis of fundamental components, and evaluation of messages.
9	Examination of software and programs used in visual communication design. Analysis of examples. The relationship between digital media and visual communication design.
10	Examination of software and programs used in visual communication design. Analysis of examples. The relationship between digital media and visual communication design.
11	Contemporary technologies and possibilities: reality technologies and the relationship between AI-assisted visualization and visual communication design. Analysis of examples.
12	Sectoral innovations and applications. Introduction and explanation of semester student projects.
13	Make-up Exam. Critical thinking and analysis of the identity, competencies, and potential roles of the visual communication designer. Student evaluations and analyses.
14	Preliminary review and feedback on semester projects. General review and evaluation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür		●
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	High	Low
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.		●
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		●
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	21	1	21
Kısa Sınavlar (Semester written exams)	3	5	15
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	20	1	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	5	20
Sunum (Presantation)	3	4	12
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**150**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**6**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA1901 **(Course Code):** GITA1901				**Dersin Adı**: Temel Grafik Tasarım I **(Course Name):** Basic Graphic Design I			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (1)	3+0+1	3	6	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilere tasarımın temel prensiplerini, tekniklerini ve kavramlarını tanıtarak onları ileri düzey tasarım derslerine hazırlamaktır. Ders, öğrencilerin yaratıcı düşünme, problem çözme, eleştirel düşünme ve görsel iletişim becerilerini geliştirmeyi hedefler. Temel tasarım elemanları ve ilkeleri, Gestalt prensipleri, kompozisyon, renk kuramı, görsel düzenleme, simetri, asimetri ve görsel hiyerarşi konuları teorik ve uygulamalı çalışmalarla ele alınır. Farklı malzemelerle gerçekleştirilen 2B ve 3B çalışmalar aracılığıyla öğrencilerin biçim, işlev ve estetik arasındaki ilişkiyi kavramaları, kuram ile pratiği bütünleştirmeleri ve temel tasarım bilgilerini ileri düzey tasarım çalışmalarına aktarabilecek bir altyapı geliştirmeleri amaçlanır.
	The aim of this course is to introduce students to the fundamental principles, techniques, and concepts of design and to prepare them for advanced-level design courses. The course aims to develop students' creative thinking, problem-solving, critical thinking, and visual communication skills. Fundamental design elements and principles, Gestalt principles, composition, color theory, visual organization, symmetry, asymmetry, and visual hierarchy are addressed through both theoretical and practical studies. Through two-dimensional and three-dimensional design practices using a variety of materials, students are expected to understand the relationship between form, function, and aesthetics, integrate theory with practice, and develop a solid foundation that can be applied to advanced design studies.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Tasarımın temel prensipleri, teknikleri ve kavramları. Temel tasarım ilkeleri ve elemanları ile Gestalt prensipleri. Nokta, çizgi, şekil, doku, form ve renk; denge, ritim, kontrast, vurgu, oran, hiyerarşi, birlik ve bütünlük kavramları. Renk kuramı ve kullanımı, renk çarkı, renk armonileri ve renk psikolojisi. Kompozisyon ilkeleri, görsel düzenleme, simetri, asimetri, negatif alan ve görsel hiyerarşi. Yaratıcı düşünme, problem çözme, eleştirel düşünme ve görsel iletişim bağlamında temel tasarım uygulamaları. Farklı malzemelerle gerçekleştirilen 2B ve 3B temel tasarım çalışmaları, malzeme kullanımı ve prototipleme yaklaşımları. Biçim, işlev ve estetik ilişkisini ele alan uygulamalı çalışmalar ve temel görsel tasarım ilkeleri doğrultusunda kuram ile pratiğin ilişkilendirilmesi.
	Fundamental principles, techniques, and concepts of design. Basic design principles and elements, along with Gestalt principles. Point, line, shape, texture, form, and color; balance, rhythm, contrast, emphasis, proportion, hierarchy, unity, and coherence. Color theory and application, the color wheel, color harmonies, and color psychology. Principles of composition, visual organization, symmetry, asymmetry, negative space, and visual hierarchy. Basic design practices in the context of creative thinking, problem-solving, critical thinking, and visual communication. Two-dimensional and three-dimensional basic design studies using different materials, material exploration, and prototyping approaches. Practice-based studies focusing on the relationship between form, function, and aesthetics, and the integration of theory and practice through fundamental visual design principles.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Görsel tasarımın temel kavramları hakkında bilgi sahibi olur [1, 2, 8, 12], 2) Tasarımın temel ilkeleri, elemanları ve kavramları arasında ilişki kurar [1, 2,4,5], 3) Görsel İletişim Tasarımındaki uygulama alanlarını tanır ve dönüşümleri inceler [3,4,5, 6, 8, 12], 4) Görsel İletişim Tasarımı ve temel grafik tasarım arasındaki ilişkiyi kurar, geliştirir ve anlar [4,5,6, 8], 5) Kompozisyon kurma, görsel düşünme, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirir [6, 8, 11,12], 6) Biçim, işlev ve estetik arasındaki ilişkiyi kavrar, tasarım problemlerine çözüm üretme becerisi kazanır [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Gains knowledge of the fundamental concepts of visual design [1, 2, 8, 12]. 2) Establishes relationships among the fundamental principles, elements, and concepts of design [1, 2, 4, 5].

	3) Recognizes the application areas of Visual Communication Design and examines their transformations [3, 4, 5, 6, 8, 12]. 4) Establishes, develops, and understands the relationship between Visual Communication Design and basic graphic design [4, 5, 6, 8]. 5) Develops skills in composition, visual thinking, creative thinking, and problem-solving [6, 8, 11, 12]. 6) Understands the relationship between form, function, and aesthetics, and develops the ability to generate solutions to design problems [6, 8, 11, 12]. *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2- 21 (Sanat Alanı) 2-29 (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve Insani Bilimler Alanları)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Visual Communication: Images with Messages* — Paul Martin Lester — 2019 *The Design of Everyday Things* — Don Norman — 2013 • *Graphic Design: The New Basics* — Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips — 2015 • *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type* — Alex W. White — 2011 • *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* — Tevfik Fikret Uçar — 2004 • *Grafik Tasarımın Temelleri* — Gavin Ambrose & Paul Harris — 2012 • *Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills* — David Sherwin — 2010 • *Grafik Tasarım Süreci: Tasarım Okulunda Nasıl Başarılı Olunur* — Antira Nottingham & Jeremy Stout — 2021 • *Grafik Tasarım Temelleri Seti (10 Kitap)* — Literatür Yayınları — Yayın tarihi belirtilmemiş
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Temel kavramlar. Tasarım nedir? Temel tasarım ilkeleri ve elemanları. Gestalt prensipleri. Örneklerle açıklama.
2	Nokta, çizgi, düzlem, şekil, doku, renk, form nedir? Denge, ritim, kontrast, vurgu, oran, hiyerarşi, birliklik, bütünlük kavramları. Örneklerin analizi. Pratik ve uygulama.
3	Kompozisyon ilkeleri Görsel düzenleme, grid sistemine giriş, simetri, asimetri, negatif alan kullanımı. Örneklerin analizi, pratik ve uygulama.
4	Renk kuramları. Renk çarkı ve renklerin detaylı olarak incelenmesi. Renk psikolojisi. Analiz ve uygulamalı araştırma.
5	Temel tasarım ilkelerine yönelik uygulama çalışmaları. Prototip kavramı ve yöntemsel yaklaşımlar. Farklı malzemelerle tasarımların yeniden ele alınması. Yaratıcı ve özgün çalışmaların oluşturulması ve analiz.
6	Farklı malzemelerle 3B temel tasarım çalışmaları. Amaç, kapsam ve yöntemin belirlenmesi, prototip geliştirme ve tasarım süreci içinde inceleme. Ara sınav öğrenci projelerinin tanımlanması.
7	Biçim, işlev ve estetik ilişkisi. Yaratıcı ve özgün çalışmalar. Öğrenci projelerinin prototip aşamasında değerlendirilmesi ve geri bildirim.
8	Biçim, işlev ve estetik ilişkisi. Yaratıcı ve özgün çalışmalar. Öğrenci projelerinin prototip aşamasında değerlendirilmesi ve geri bildirim.
9	İleri seviyede kompozisyon ilkelerinin uygulanması, görsel hiyerarşi ve düzenleme. Yaratıcı düşünme yöntemi ile kompozisyonların çeşitlenmesi. Anlam ve mesaj ilişkisinin kompozisyon üzerinde incelenmesi.
10	Uygulamalı tasarım projeleri, 2B ve 3B olarak gerçekleştirilmesi. Proje geliştirme süreçlerinin tanımlanması ve izlenmesi.
11	Kavramların görselleştirilmesi ve 2B ve 3B projelere dönüştürülmesi. Tasarlama süreçleri, yöntem belirlenmesi, prototiplerin hazırlanması, malzeme seçimi ve gerçekleştirme.
12	Geleneksel ve modern tasarım yaklaşımlarının incelenmesi. Geleneksel tasarımın günümüz dünyasındaki yeri, yenilikçi yaklaşımlar ve uygulamalar. Dönem öğrenci projelerinin tanımlanması ve açıklanması.
13	Dönem öğrenci projelerinin ön sunumları ve açıklamalarının analizi, prototiplerin incelenmesi ve geri bildirim.
14	Genel tekrar ve dönem projeleri üzerinde uygulama çalışmaları.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Basic concepts. What is design? Fundamental design principles and elements. Gestalt principles. Explanation through examples.

2	What are point, line, plane, shape, texture, color, and form? Concepts of balance, rhythm, contrast, emphasis, proportion, hierarchy, unity, and wholeness. Analysis of examples. Practice and application.
3	Principles of composition. Visual organization, introduction to the grid system, symmetry, asymmetry, and the use of negative space. Analysis of examples, practice, and application.
4	Color theories. The color wheel and a detailed examination of colors. Color psychology. Analysis and practice-based research.
5	Practical studies on fundamental design principles. The concept of prototype and methodological approaches. Reconsideration of designs using different materials. Creation and analysis of creative and original works.
6	Three-dimensional basic design studies using different materials. Determining the aim, scope, and method; prototype development and examination within the design process. Definition of midterm student projects.
7	The relationship between form, function, and aesthetics. Creative and original works. Evaluation of student projects at the prototype stage and feedback.
8	The relationship between form, function, and aesthetics. Creative and original works. Evaluation of student projects at the prototype stage and feedback.
9	Application of advanced composition principles, visual hierarchy, and organization. Diversification of compositions through creative thinking methods. Examination of the relationship between meaning and message through composition.
10	Practice-based design projects carried out in 2D and 3D. Definition and monitoring of project development processes.
11	Visualization of concepts and their transformation into 2D and 3D projects. Design processes, determination of methods, preparation of prototypes, material selection, and implementation.
12	Examination of traditional and modern design approaches. The place of traditional design in today's world, innovative approaches, and applications. Definition and explanation of semester student projects.
13	Preliminary presentations of semester student projects and analysis of their explanations, examination of prototypes, and feedback.
14	General review and practical studies on semester projects.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI

KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		●
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	4	14	56
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	20	1	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	6	5	30
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	14	1	14
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**150**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**6**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA1902 **(Course Code):** GITA1902				**Dersin Adı**: Temel Grafik Tasarım II **(Course Name):** Basic Graphic Design II			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (2)	3+0+1	3	6	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin temel tasarım bilgilerini grafik tasarım ve görsel iletişim bağlamında geliştirerek görsel düşünme, yaratıcı problem çözme ve çok boyutlu tasarım becerilerini ilerletmektir. Ders, görsel iletişim tasarımı ile grafik tasarım arasındaki ilişkiyi, grafik tasarımın kapsamını ve terminolojik dönüşümünü ele alır; öğrencilerin kavramları semboller aracılığıyla görselleştirme, simge, piktogram ve sembol tasarlama becerilerini geliştirmeyi hedefler. Göstergebilimin temel kavramları, görsel algı ve anlamlandırma süreçleri, Gestalt ilkeleri, renk kuramı ve psikolojisi, görsel metafor ve mesaj tasarımı dersin temel odakları arasındadır. Öğrencilerin sembol, işaret ve imgelerin anlam üretimindeki rolünü kavramaları; görsel unsurları etkili biçimde kullanarak yaratıcı uygulamalar ve görsel hikâyeler geliştirmeleri amaçlanır.
	The aim of this course is to further develop students' foundational design knowledge within the context of graphic design and visual communication, while advancing their visual thinking, creative problem-solving, and multidimensional design skills. The course examines the relationship between visual communication design and graphic design, as well as the scope and terminological transformation of graphic design, and aims to develop students' ability to visualize concepts through symbols and to design icons, pictograms, and symbols. Fundamental concepts of semiotics, processes of visual perception and meaning-making, Gestalt principles, color theory and psychology, visual metaphor, and message design constitute the main areas of focus. Students are expected to understand the role of symbols, signs, and images in the construction of meaning and to develop creative visual applications and visual narratives through the effective use of visual elements.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Grafik tasarımda görsel düşünme ve yaratıcı problem çözme. Grafik tasarımın kapsamı ve terminolojik dönüşümü. Kavramların semboller aracılığıyla görselleştirilmesi; simge, sembol ve piktogram tasarımı. Göstergebilimin temel kavramları ile işaret ve sembollerin görsel iletişimde ve anlam oluşturma süreçlerindeki rolü. Temel grafik tasarım ilkeleri ve Gestalt ilkelerinin görsel iletişim ve algı süreçleriyle ilişkisi. Görsel algı süreçleri ve algı psikolojisi; renk kuramı, renk psikolojisi ve rengin iletişimdeki rolü. Kültürel farklılıklar, algılama ve anlamlandırma, çağrışım ilişkileri ve görsel hikâye anlatımı. Kavramların sembollere dönüşümü, göstergelerin sınıflandırılması, görsel metaforlar, sembollerin tarihsel gelişimi ile işaretlerin tanımı ve kullanımı. Simge ve piktogram tasarımına yönelik uygulamalı çalışmalar. Dijital ve fiziksel tasarım ortamlarının bütünleştirilmesi; dijital tasarımların fiziksel ortama aktarılması ve fiziksel tasarım unsurlarının dijital uygulamalarda kullanılması. Tasarım süreçlerinin planlanması, geliştirilmesi ve yönetimi; tasarımda çok boyutlu düşünme.
	Visual thinking and creative problem-solving in graphic design. The scope of graphic design and changes in its terminology. Visualization of concepts through symbols; icon, symbol, and pictogram design. Fundamental concepts of semiotics and the role of signs and symbols in visual communication and meaning-making. Basic graphic design principles and Gestalt principles in relation to visual communication and perception. Visual perception processes and the psychology of perception; color theory, color psychology, and the role of color in communication. Cultural differences, perception and interpretation, associative relationships, and visual storytelling. Transformation of concepts into symbols, classification of signs, visual metaphors, the historical development of symbols, and the definition and use of signs. Practical studies in icon and pictogram design. Integration of digital and physical design environments, including the transfer of digital designs into physical media and the incorporation of physical design elements into digital applications. Planning, development, and management of design processes, with an emphasis on multidimensional thinking in design.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Görsel tasarımın temel kavramları hakkında bilgi sahibi olur [1, 2, 8, 12], 2) Sembollerle kavramları görselleştirme, simge, imge, piktogra tasarımı yolu ile yaratıcı becerileri geliştirme [1, 2,4,5], 3) İmge, kavram ve gösterge ilişkisini anlama, metaforun görsel tasarımda kullanımını geliştirme [3,4,5, 6, 8, 12],

	4) Simge, piktogram tasarımı ve sembol tasarımını deneyimleme ve uygulama becerisi [4,5,6, 8], 5) Kompozisyon kurma, görsel düşünme, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini dijital ortam ve fiziksel ortamda oluşturabilme, dönüştürebilme [6, 8, 11,12], 6) Tasarım süreçlerini planlama düzenleme, geliştirme, güncelleme ve yönetme becerisi [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Gains knowledge of the fundamental concepts of visual design [1, 2, 8, 12]. 2) Develops creative skills by visualizing concepts through symbols and by designing icons, images, and pictograms [1, 2, 4, 5]. 3) Understands the relationship between image, concept, and sign, and develops the ability to use metaphors in visual design [3, 4, 5, 6, 8, 12]. 4) Gains experience and practical skills in icon, pictogram, and symbol design [4, 5, 6, 8]. 5) Develops the ability to create and transform compositions, visual thinking, creative thinking, and problem-solving processes in both digital and physical environments [6, 8, 11, 12]. 6) Develops the ability to plan, organize, develop, update, and manage design processes [6, 8, 11, 12]. *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2- 21 (Sanat Alanı) 2-29 (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve Insani Bilimler Alanları)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Visual Communication: Images with Messages* — Paul Martin Lester — 2019 *The Design of Everyday Things* — Don Norman — 2013 • *Graphic Design: The New Basics* — Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips — 2015 • *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type* — Alex W. White — 2011 • *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* — Tevfik Fikret Uçar — 2004 • *Grafik Tasarımın Temelleri* — Gavin Ambrose & Paul Harris — 2012 • *Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills* — David Sherwin — 2010 • *Grafik Tasarım Süreci: Tasarım Okulunda Nasıl Başarılı Olunur* — Antira Nottingham & Jeremy Stout — 2021 • *Grafik Tasarım Temelleri Seti (10 Kitap)* — Literatür Yayınları — Yayın tarihi belirtilmemiş
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	● Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Dersin tanıtımı. Grafik tasarımın kapsamı ve terminolojik değişimi. Temel tasarım ilkeleri ve elemanlarının tanıtımı. Görsel iletişim tasarımı ve grafik tasarım arasındaki ilişki.
2	Görsel düşünme yeteneklerinin geliştirilmesine yönelik uygulama çalışması. Yaratıcı problem çözme teknikleri ve süreçleri.
3	Kavramların sembollerle görselleştirilmesi. Simge, piktogram tanımı. Simge ve piktogram tasarımı, uygulama çalışması.
4	Göstergebilimle ilgili temel bilgiler. İşaret, ikon, sembol, simge, gösterge. Sembol ve işaretlerin anlam yaratmada kullanımı. Uygulama çalışması.
5	Gestalt ilkeleri ve grafik unsurların anlam yaratma süreçlerinde Gestalt kullanımı ve uygulamalı çalışmalar.
6	Görsel iletişim algı süreçleri, görsel algılama, görsel algı psikolojisine yönelik uygulamalı çalışmalar.
7	Renk kullanımı. Renk algısı, renk psikolojisi, kültürel farklılıkların değerlendirilmesi. Rengin tasarımda kullanımına yönelik yaratıcı uygulamalar. Ara sınav öğrenci projelerinin tanıtılması ve açıklanması.
8	Renk kullanımı. Renk algısı, renk psikolojisi, kültürel farklılıkların değerlendirilmesi. Rengin tasarımda kullanımına yönelik yaratıcı uygulamalar. Ara sınav öğrenci projelerinin tanıtılması ve açıklanması.
9	Görsel unsurların mesaj iletiminde önemi, hiyerarşi, mesaj iletme teknikleri hakkında bilgilendirme. Görsel metafor kavramı. Uygulamalı çalışmalar.

10	Farklı kültürel değerlerin görsel alanda anlamlı bir bütün oluşturacak ve mesaj iletecek şekilde düzenlenmesi. Bu çalışmada daha önce aktarılan tüm bilgilerin bütün olarak kullanımı amaçlanmaktadır.
11	Görsel hikâye oluşturma süreçleri, yöntemleri ve bilgilendirme. Örnek analizleri. Uygulamalı çalışmalar.
12	Dijital ve fiziksel tasarımlar arasında geçiş, hibrit yaratıcı çalışmalar. Tasarımın belirlenmesi, yöntemin saptanması, destek alanların tespit edilmesi, prototip süreçleri, tasarımda değişim yapma, tasarımı gerçekleştirme. Dönem projelerinin tanımlanması ve açıklanması.
13	Tasarımda çok boyutlu düşünme teknikleri, pratik uygulamalar ve örneklerin analizi. Mazeret sınavı.
14	Genel tekrar ve dönem projeleri üzerinde geri bildirim verilmesi.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Course introduction. The scope of graphic design and changes in terminology. Introduction to the fundamental principles and elements of design. The relationship between Visual Communication Design and graphic design.
2	Practical exercises aimed at developing visual thinking skills. Creative problem-solving techniques and processes.
3	Visualization of concepts through symbols. Definition of icons and pictograms. Icon and pictogram design and practical exercises.
4	Fundamental knowledge of semiotics. Sign, icon, symbol, image, and signifier. The use of symbols and signs in creating meaning. Practical exercises.
5	Gestalt principles and the use of Gestalt in the meaning-making processes of graphic elements. Practice-based studies.
6	Visual communication and perception processes, visual perception, and practice-based studies on the psychology of visual perception.
7	Use of color. Color perception, color psychology, and evaluation of cultural differences. Creative applications of color in design. Introduction and explanation of midterm student projects.
8	Use of color. Color perception, color psychology, and evaluation of cultural differences. Creative applications of color in design. Introduction and explanation of midterm student projects.
9	The importance of visual elements in conveying messages, hierarchy, and message communication techniques. The concept of visual metaphor. Practical studies.
10	Organization of different cultural values within the visual field to create a meaningful whole and convey a message. This study aims to integrate and apply all previously introduced knowledge.
11	Processes and methods of visual storytelling. Introduction and explanation. Analysis of examples. Practical studies.
12	Transition between digital and physical design; hybrid creative practices. Defining the design, determining the method, identifying areas of support, prototyping processes, making design modifications, and realizing the final design. Introduction and explanation of semester projects.
13	Multidimensional thinking techniques in design, practical applications, and analysis of examples. Make-up examination.
14	General review and feedback on semester projects.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	•	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	•	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	•	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	•	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	•	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	•	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		•
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	•	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		•
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		•
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	•	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		•

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	•	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	•	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	•	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	•	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	•	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	•	

7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		•
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	•	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		•
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		•
11	Has the ability to adapt to new technologies.	•	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		•

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	4	14	56
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	20	1	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	6	5	30
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	14	1	14
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**150**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**6**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2106 **(Course Code):** GITA2106				**Dersin Adı**: Tasarım Tarihi **(Course Name):** Design History			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (3)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, tasarımın tarihsel gelişimini ve önemli akımlarını ele alarak, tasarımın toplumsal, kültürel ve teknolojik değişimlerle nasıl şekillendiğini kavratmaktır. Öğrenciler, Sanayi Devrimleri'nden günümüze uzanan süreçte tasarımın evrimini ve bu süreçte ortaya çıkan önemli akımların katkılarını inceler. Ders ayrıca görsel iletişim tasarımının gelişimini ve dönüşümünü, diğer tasarım disiplinleriyle olan ilişkisi içinde ele alır. Endüstri 4.0 ve Toplum 5.0 dönüşümlerinin tasarım, üretim ve tüketim süreçlerine etkileri ile dijitalleşme ve otomasyonun tasarım alanına getirdiği yenilikler değerlendirilir. Öğrencilerin, tasarımın geçmişten günümüze geçirdiği dönüşümü anlamaları ve gelecekteki olası yönelimleri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilmeleri amaçlanır.
	The aim of this course is to examine the historical development of design and its major movements, enabling students to understand how design has been shaped by social, cultural, and technological changes. Students explore the evolution of design from the Industrial Revolutions to the present and examine the contributions of significant design movements that emerged throughout this process. The course also addresses the development and transformation of visual communication design in relation to other design disciplines. The effects of Industry 4.0 and Society 5.0 on design, production, and consumption processes, as well as the innovations introduced by digitalization and automation, are evaluated. The course aims to enable students to understand the transformation of design from past to present and to critically assess its possible future directions.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Tasarımın temel kavramları ve tarihsel bağlamı. Grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımının tarihsel gelişimi. Sanayi Devrimlerinin sanat, tasarım ve sosyo-kültürel alanlar üzerindeki etkileri. Arts and Crafts, Art Nouveau, Fütürizm ve diğer erken dönem tasarım hareketleri. Modernizm ve avangard akımlar; Bauhaus, De Stijl ve Uluslararası Tipografi Stili'nin estetik ve işlevsel yaklaşımları. Propaganda afişlerinin ve ticari reklamcılığın tarihsel gelişimi ile sosyo-politik bağlamları. Türk grafik tasarımının gelişimi, önde gelen tasarımcılar ve Erken Cumhuriyet döneminden günümüze uzanan dönüşüm. Endüstri 4.0 ve Toplum 5.0 bağlamında tasarım, üretim ve tüketim süreçlerindeki değişimler. Dijitalleşme ve otomasyonun tasarım süreçlerine etkileri. Yaratıcı endüstrilerde güncel yönelimler ve dijital teknolojilerin grafik tasarım ile görsel iletişim tasarımına getirdiği yeni olanaklar. Tasarımın tarihsel dönüşümü ve gelecekteki olası yönelimlerinin değerlendirilmesi.
	Fundamental concepts of design and their historical context. Historical development of graphic design and visual communication design. The effects of the Industrial Revolutions on art, design, and socio-cultural contexts. Arts and Crafts, Art Nouveau, Futurism, and other early design movements. Modernism and avant-garde movements; the aesthetic and functional approaches of Bauhaus, De Stijl, and the International Typographic Style. The historical development and socio-political contexts of propaganda posters and commercial advertising. The development of Turkish graphic design, leading designers, and its transformation from the Early Republican period to the present. Changes in design, production, and consumption processes within the contexts of Industry 4.0 and Society 5.0. The effects of digitalization and automation on design processes. Current trends in the creative industries and the new possibilities introduced by digital technologies in graphic design and visual communication design. Evaluation of the historical transformation of design and its possible future directions.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Tasarımın temel kavramlarını ve tarihsel bağlamını açıklar; grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımının tarihsel gelişimini değerlendirir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Sanayi Devrimlerinin tasarım, üretim ve sosyo-kültürel yapı üzerindeki etkilerini analiz eder. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Arts and Crafts, Art Nouveau, Fütürizm, modernizm ve avangard tasarım akımlarının temel özelliklerini ve tasarıma katkılarını açıklar. [3,4,5, 6,7, 8, 12]

	4) Bauhaus, De Stijl ve Uluslararası Tipografi Stili gibi akımların grafik tasarımın estetik ve işlevsel gelişimine etkilerini değerlendirir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Türk grafik tasarımının tarihsel gelişimini ve alana katkı sağlayan önemli tasarımcıları tanır. [6, 8, 9,10,11,12], 6) Endüstri 4.0, Toplum 5.0, dijitalleşme ve otomasyonun tasarım, üretim ve tüketim süreçleri üzerindeki etkilerini değerlendirir [6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Explains the fundamental concepts and historical context of design and evaluates the historical development of graphic design and visual communication design. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Analyzes the effects of the Industrial Revolutions on design, production, and socio-cultural structures. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Explains the fundamental characteristics of Arts and Crafts, Art Nouveau, Futurism, Modernism, and avant-garde design movements and their contributions to design. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Evaluates the impact of movements such as Bauhaus, De Stijl, and the International Typographic Style on the aesthetic and functional development of graphic design. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Recognizes the historical development of Turkish graphic design and important designers who have contributed to the field. [6, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Evaluates the effects of Industry 4.0, Society 5.0, digitalization, and automation on design, production, and consumption processes. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2-22 (Insani Bilimler – Diller Hariç- Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-29(başka Yerde Sınıflanmamış sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Meggs' History of Graphic Design* — Philip B. Meggs & Alston W. Purvis — 2016 • *Graphic Design: A New History* — Stephen J. Eskilson — 2019 • *Design: A Very Short Introduction* — John Heskett — 2005 • *Tasarım Felsefesine Giriş: Tasarım Felsefesi, Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı* — İsmail Tunalı — 2002 • *Homo Deus* — Yuval Noah Harari — 2016 • *21. Yüzyıl İçin 21 Ders* — Yuval Noah Harari — 2018 • *Açık Yapıt* — Umberto Eco — 2000 • *Göstergeler İmparatorluğu* — Roland Barthes — 1996 • *Çağdaş Söylenler* — Roland Barthes — 1990 • *Pasajlar* — Walter Benjamin — 1993 • *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler* — Oğuz Adanır — 2017 • *Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi* — Theodor W. Adorno — 2007 • *Digital Design Theory: Readings from the Field* — Ed. Helen Armstrong — 2016 • *Universal Principles of Design* — William Lidwell, Kritina Holden & Jill Butler — 2003 • *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* — David Dabner, Sandra Stewart & Eric Zempol — 2014
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Dersin tanıtımı. Amaç ve içerik ve dersin işlenme yöntemi üzerinde açıklama. Tasarım kavramı. Bileşenleler ve tasarım tarihine giriş.
2	Tasarımı etkileyen dinamikler. Teknoloji ve tasarım ilişkisi. Görsel İletişim ve tasarım ilişkisi. Grafik tasarımın değişimi. Örnekler.
3	Sanayi Devrimleri ve Tasarım kavramı. Devrimlerin tasarıma olan etkisi. Sosyo kültürel değişimin ele alınması. Örnekler ve inceleme.
4	20. yüzyıl tasarım akımları (Arts and Crafts, Art Nouveau ve etkileri.)
5	20. yüz yıl tasarım anlayışı (I Dünya Savaşı Öncesi). Futurizm, DADA ve diğer akımlar. İnceleme.
6	20. yüz yıl tasarım anlayışı (I Dünya Savaşı Sonrası, II. Dünya Savaşı öncesi). Bauhaus, De Stijl ve diğer. Estetik ve fonksiyonel boyutlar.

7	20. yüz yıl tasarım anlayışı (II Dünya Savaşı Sonrası). Uluslararası Tipografi stili ve diğer akımlar. Örnekler ve inceleme. Dönemsel tasarım anlayışının diğer dönemlerle karşılaştırılması.
8	Propaganda Afişleri, ticari reklamcılık ve örnekler. İnceleme.
9	Türk Grafik Tasarımcıları. Erken dönem Cumhuriyet dönemi ve günümüze kadar inceleme. Örnekler. Ara sınav araştırma konusunun açıklanması.
10	Türk Grafik Tasarımcıları. Erken dönem Cumhuriyet dönemi ve günümüze kadar inceleme. Örnekler. Ara sınav araştırma konusunun açıklanması.
11	Endüstri 4.0, Toplum 5.0 dönüşümlerinin tasarıma olan etkileri. Dijitalleşme ve otomasyonun tasarım sürecine etkisi. Örnekler ve inceleme.
12	21. yüzyılda değişen tasarım dinamikleri, yaratıcı endüstriler, yeni yönelimler. Görsel İletişim tasarımına etkileri.
13	Çağdaş tasarım anlayışı. Dinamikler, etkiler, modern tasarım disiplinleri, örnekler ve inceleme. Dönem sonu araştırma ve inceleme projelerinin tanımı.
14	Genel tekrar. Dönem sonu araştırma projelerinin ön değerlendirmesi ve geri bildirim.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Course introduction. Explanation of the course aims, content, and teaching methods. The concept of design, its components, and an introduction to design history.
2	Dynamics that influence design. The relationship between technology and design. The relationship between visual communication and design. The transformation of graphic design. Examples.
3	The Industrial Revolutions and the concept of design. The impact of the revolutions on design. Examination of socio-cultural change. Examples and analysis.
4	20th-century design movements: Arts and Crafts, Art Nouveau, and their influences.
5	20th-century approaches to design before World War I. Futurism, Dada, and other movements. Analysis.
6	20th-century approaches to design after World War I and before World War II. Bauhaus, De Stijl, and other movements. Aesthetic and functional dimensions.
7	20th-century approaches to design after World War II. International Typographic Style and other movements. Examples and analysis. Comparison of period-specific design approaches with other periods.
8	Propaganda posters, commercial advertising, and examples. Analysis.
9	Turkish graphic designers. Examination from the Early Republican period to the present. Examples. Explanation of the midterm research topic.
10	Turkish graphic designers. Examination from the Early Republican period to the present. Examples. Explanation of the midterm research topic.
11	The effects of Industry 4.0 and Society 5.0 transformations on design. The impact of digitalization and automation on the design process. Examples and analysis.
12	Changing design dynamics in the 21st century, creative industries, and emerging trends. Their impact on visual communication design.
13	Contemporary approaches to design. Dynamics, influences, modern design disciplines, examples, and analysis. Introduction to the final research and analysis projects.
14	General review. Preliminary evaluation of final research projects and feedback.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	High	Low
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	•	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	•	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	•	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	•	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	•	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	•	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	•	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	•	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.		•
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	•	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	•	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		•

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	12	1	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15
Sunum (Presantation)	5	3	15
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125/**124**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2108 **(Course Code):** GITA2108				**Dersin Adı**: İllüstrasyon **(Course Name):** Illustration			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (4)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu ders, öğrencilerin illüstrasyon sanatının temel ilkelerini ve tekniklerini öğrenmelerini amaçlar. Farklı illüstrasyon stilleri, yöntemleri, yaratıcı ifade oluşturma, görsel hikaye anlatma becerisi, konsept geliştirme ve kompozisyon oluşturma ders kapsamındadır. El çizimi ve dijital illüstrasyon teknikleri kullanılarak, öğrencilerin özgün bir dil oluşturmaları sağlanacaktır. Ayrıca, renk kuramı, perspektif, ışık ve gölge gibi temel görsel kavramlar üzerinde durularak, öğrencilerin teknik becerileri geliştirilecektir. Uygulamalı projeler aracılığıyla, öğrencilerin farklı konularda illüstrasyon çalışmaları yaparak kendi özgün tarzlarını geliştirmeleri dersin amaçları arasındadır.
	This course aims to introduce students to the fundamental principles and techniques of illustration. The course covers different illustration styles and methods, creative expression, visual storytelling, concept development, and composition. Through the use of both hand-drawing and digital illustration techniques, students are encouraged to develop an original visual language. Fundamental visual concepts such as color theory, perspective, light, and shadow are also addressed in order to strengthen students' technical skills. Through practice-based projects, students produce illustrations on a variety of subjects and develop their own distinctive style.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	İllüstrasyonun temel kavramları ve görsel iletişim tasarımı disiplini içerisindeki yeri. İllüstrasyonun temel uygulama alanları, malzeme ve teknikleri. Çizim alışkanlığının geliştirilmesi ve sürdürülmesine yönelik eskiz defteri kullanımı. İllüstrasyon alanındaki önemli örneklerin incelenmesi. İllüstrasyonun diğer tasarım pratikleriyle ilişkisi ve güncel uygulama alanları. Kişisel deneyimlerden yola çıkarak evrensel anlam taşıyan görsel anlatımlar geliştirme. Görsel öykü anlatımı ve illüstrasyonun görsel iletişim dili olarak kullanımı. Dönem boyunca üretilen çalışmaların portfolyo hâline getirilmesi ve yaratıcı-teknik gelişimin değerlendirilmesi.
	Fundamental concepts of illustration and its place within the discipline of visual communication design. Main application areas, materials, and techniques of illustration. The use of sketchbooks to develop and maintain drawing practice. Examination of significant examples in the field of illustration. The relationship between illustration and other design practices, as well as contemporary areas of application. Developing visual narratives with universal meaning based on personal experiences. Visual storytelling and the use of illustration as a language of visual communication. Compilation of semester works into a portfolio and evaluation of creative and technical development throughout the course.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Kavramları, metinleri ve fikirleri illüstrasyon yoluyla görselleştirir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Eskiz defterini düzenli kullanarak çizim pratiği, gözlem ve fikir geliştirme alışkanlığı kazanır. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Metinleri yorumlayarak görsel hikâye anlatımı ve illüstratif anlatım çözümleri geliştirir. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Geleneksel ve dijital illüstrasyon tekniklerini, çizim tableti ve ilgili dijital araçlarla uygular. [4,5,7,6, 8,9], 5) Farklı ve alternatif illüstrasyon dillerini, tekniklerini ve güncel uygulama alanlarını tanır, karşılaştırır ve deneyimler. [6, 8, 9,10,11,12], 6) İllüstrasyon alanına ilişkin mesleki bilgi ve üretim süreçlerini kullanarak çalışmalarını seçer, düzenler ve bir portfolyo halinde sunar.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Visualizes concepts, texts, and ideas through illustration. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Develops consistent drawing, observation, and idea-generation habits through regular sketchbook practice. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8]

	3) Interprets texts and develops visual storytelling and illustrative narrative solutions. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Applies traditional and digital illustration techniques using a drawing tablet and related digital tools. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Recognizes, compares, and experiments with different and alternative illustration languages, techniques, and contemporary areas of practice. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *6)* Uses professional knowledge and production processes related to illustration to select, organize, and present works in a portfolio. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 6-61(Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı* — E. Songür Dağ — 2015 • *How to Be an Illustrator* — Darrel Rees — 2008 • *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* — Alan Male — 2007
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çizim tableti, bilgisayar

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	İllüstrasyona giriş: Nedir, nerelerde kullanılır? İllüstrasyon alanları
2	Kavramlar nasıl görselleştirilir / Eskiz defteri, imge hasadı
3	Malzeme ve teknikler hakkında / İllüstrasyon teknikleri, malzeme deneyimleme
4	Kişisel Stilinizi nasıl geliştirirsiniz / Dijital uygulamalar
5	Görsel hikaye anlatımı / Kavram görselleştirme uygulamaları
6	İllüstratif örüntü için motif tasarımı
7	İllüstratif örüntü tasarımı
8	İllüstratif örüntü ile ürün kaplama
9	İllüstratif örüntü ile ürün kaplama
10	Ilüstratif harita tasarımı / Fikirler, eskizler, teknik seçimi
11	İllüstratif harita tasarımı / Boyut, teknik, uygulama
12	İllüstratörün profesyonel yaşamı / Uygulamalar
13	İllüstrasyon portfolyosu oluşturma / Uygulamalar
14	İllüstrasyon portfolyosu oluşturma / Uygulamalar

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to illustration: What is illustration and where is it used? Fields of illustration.
2	How are concepts visualized? Sketchbook practice and image harvesting.
3	Materials and techniques. Illustration techniques and experimentation with materials.
4	How to develop a personal style. Digital applications.
5	Visual storytelling. Concept visualization practices.
6	Motif design for illustrative patterns.
7	Illustrative pattern design.
8	Applying illustrative patterns to products.
9	Applying illustrative patterns to products.
10	Illustrative map design: Ideas, sketches, and selection of technique.
11	Illustrative map design: Scale, technique, and application.
12	The professional life of an illustrator. Practical applications.

13	Creating an illustration portfolio. Practical applications.
14	Creating an illustration portfolio. Practical applications.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	33	1	33
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	10	2	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	3	5	15
Sunum (Presantation)			

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2109 **(Course Code):** GITA2109				**Dersin Adı**: İletişim ve Medya Kuramları **(Course Name):** Communication and Media Theories			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (3)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu ders, iletişim teorilerinin temel prensiplerini öğretmeyi ve öğrencilerin görsel iletişim tasarımında bu teorik temeli kullanabilmelerini sağlamayı amaçlar. Öğrenciler, iletişimin tarihsel gelişimini ve temel kavramlarını inceleyerek, iletişim süreçleri ve modellerini, kitle iletişim teorilerini ve medya ile toplum arasındaki ilişkiyi detaylı bir şekilde anlayacaklardır. Ayrıca, medya teorilerini tarihsel ve güncel vakalarla ilişkilendirerek, bu teorileri pratik uygulamalara dönüştürme yeteneği kazanacaklardır. Dijital medyanın prensipleri ve uygulamaları, dijital araçların tasarım süreçlerindeki rolü ve etkileri de ele alınarak, öğrencilerin dijital iletişim tekniklerini öğrenmeleri ve dijital medya projeleri geliştirmeleri sağlanacaktır. Bu sayede, medyanın mevcut durumunu ve gelecekteki potansiyelini anlamlandırarak, teorik bilgilerini tasarım projelerinde etkin bir şekilde kullanma becerisi kazanmaları hedeflenmektedir.
	This course aims to teach the fundamental principles of communication theories and enable students to apply this theoretical foundation within visual communication design. By examining the historical development and key concepts of communication, students gain an in-depth understanding of communication processes and models, mass communication theories, and the relationship between media and society. The course also relates media theories to historical and contemporary cases, enabling students to translate theoretical knowledge into practical applications. Principles and practices of digital media, as well as the role and impact of digital tools in design processes, are also addressed. In this way, students develop knowledge of digital communication techniques and gain experience in creating digital media projects. Ultimately, the course aims to help students interpret the current state and future potential of media and apply their theoretical knowledge effectively in design projects.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	İletişim teorilerinin temel prensiplerini öğretme ve görsel iletişim tasarımında kullanılacak teorik temeli güçlendirme. İletişimin tarihsel gelişimi ve temel kavramları. İletişim süreçleri ve modelleri, kitle iletişim teorileri ve medya ile toplum arasındaki ilişki. İletişimin temel türleri, amaçları ve alaka düzeyini anlama, medya çalışmaları ile ilgili anahtar terim, teori ve kavramları tanımlama. Medya teorilerini tarihsel ve güncel vakalarla ilişkilendirerek teorik yaklaşımları pratik uygulamalara dönüştürme yeteneği kazandırma. Dijital medyanın temel prensipleri ve uygulamaları, dijital araçların tasarım süreçlerindeki rolü ve etkileri. Dijital iletişim tekniklerini öğrenme ve dijital medya projeleri geliştirerek bu araçların görsel iletişim tasarımı üzerindeki etkilerini kavrama. Medyanın bugünkü durumunu ve potansiyel geleceğini anlamlandırarak teorik bilgileri tasarım projelerinde etkin kullanma.
	Teaching the basic principles of communication theories and strengthening the theoretical foundation for use in visual communication design. The historical development and fundamental concepts of communication. Communication processes and models, mass communication theories, and the relationship between media and society. Understanding the main types, purposes, and relevance of communication, defining key terms, theories, and concepts related to media studies. Gaining the ability to relate media theories to historical and current cases and apply theoretical approaches to practical applications. The basic principles and applications of digital media, and the role and impact of digital tools in design processes. Learning digital communication techniques and developing digital media projects to understand their effects on visual communication design. Understanding the current state and potential future of media, and effectively using theoretical knowledge in design projects.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) İletişimin tarihsel gelişimini, temel kavramlarını ve kuramsal yaklaşımlarını açıklar. [1, 2, 3, 6], 2) İletişim süreçlerini ve temel iletişim modellerini görsel iletişim tasarımı bağlamında değerlendirir. [1, 2,4,5,6], 3) Kitle iletişim teorilerini açıklar ve bu teorilerin medya ile toplum arasındaki ilişkiler üzerindeki etkilerini analiz eder. [3,4,5, 6, 8], 4) Medya çalışmalarıyla ilgili temel terim, teori ve kavramları tanımlar ve bunları tasarım projeleriyle ilişkilendirir. [4,5,6,7, 8], 5) Dijital medyanın temel prensiplerini ve dijital araçların iletişim ve tasarım süreçlerindeki rolünü değerlendirir. [5,6, 8, 11,12],

	6) Medyanın güncel yapısını ve gelecekteki olası dönüşümlerini yorumlayarak teorik bilgilerini görsel iletişim ve tasarım projelerinde uygular.[6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Explains the historical development, fundamental concepts, and theoretical approaches of communication. [1, 2, 3, 6] 2) Evaluates communication processes and basic communication models within the context of visual communication design. [1, 2, 4, 5, 6] 3) Explains mass communication theories and analyzes their effects on the relationship between media and society. [3, 4, 5, 6, 8] 4) Defines key terms, theories, and concepts related to media studies and relates them to design projects. [4, 5, 6, 7, 8] 5) Evaluates the fundamental principles of digital media and the role of digital tools in communication and design processes. [5, 6, 8, 11, 12] 6) Interprets the current structure and possible future transformations of media and applies theoretical knowledge to visual communication and design projects. [6, 8, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 3-31 Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı) 3-32 (Gazetecilik ve Enformasyon Alanı) 3-38 (Sosyal bilimler, gazetecilik ve enformasyon ile ilgili disiplinler arası programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future* — Stanley J. Baran — 2011 • *Media, Culture, and Society: An Introduction* — Paul Hodkinson — 2010 • *Social Media: A Critical Introduction* — Christian Fuchs — 2017 • *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects* — Marshall McLuhan — 2008
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Giriş ve İletişim Teorilerine Genel Bakış
2	İletişimin Tarihsel Gelişimi
3	İletişim Süreçleri ve Modelleri
4	Kitle İletişim Teorileri
5	Medya ve Toplum İlişkisi
6	Medya Çalışmaları ve Anahtar Terimler
7	Medya Teorilerini Tarihsel ve Güncel Vakalarla İlişkilendirme
8	Dijital Medyanın Temel Prensipleri
9	Dijital Araçların Tasarım Süreçlerindeki Rolü
10	Dijital Araçların Tasarım Süreçlerindeki Rolü
11	Dijital İletişim Teknikleri
12	Medyanın Bugünkü Durumu ve Geleceği
13	Proje Çalışmaları
14	Proje Sunumları ve Geri Bildirim

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction and Overview of Communication Theories
2	Historical Development of Communication
3	Communication Processes and Models
4	Mass Communication Theories

5	The Relationship Between Media and Society
6	Media Studies and Key Terms
7	Relating Media Theories to Historical and Contemporary Cases
8	Fundamental Principles of Digital Media
9	The Role of Digital Tools in Design Processes
10	The Role of Digital Tools in Design Processes
11	Digital Communication Techniques
12	The Current State and Future of Media
13	Project Studies
14	Project Presentations and Feedback

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	6	6	36
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	22	1	22

(Midterm Exams – preparation included)			
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)** 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)** Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** **(Approved by)**

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2112 **(Course Code):** GITA2112				**Dersin Adı**: Kodlama ve Yapay Zekaya Giriş **(Course Name):** Introduction to Coding and AI			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (4)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilere programlamanın temel kavramlarını, özellikle Python dilini kullanarak tanıtmak ve bu dilin tarihsel gelişimini ve uygulama alanlarını öğretmektir. Ders, öğrencilerin temel veri tipleri, kontrol yapıları ve fonksiyonları anlayarak bu bilgileri programlama projelerinde uygulama becerisi kazanmalarını sağlamayı hedefler. Ayrıca, öğrencilerin yapay zeka destekli kodlama araçlarını kullanarak kodlama verimliliklerini ve üretkenliklerini artırmalarını amaçlar. Dersin sonunda, öğrencilerin bireysel ve grup çalışmalarıyla pratik programlama projeleri planlayıp geliştirmeleri ve sunmaları beklenir.
	The aim of this course is to introduce students to the fundamental concepts of programming, particularly through the use of the Python programming language, and to provide an understanding of its historical development and areas of application. The course aims to enable students to understand basic data types, control structures, and functions and to apply this knowledge in programming projects. It also aims to improve students' coding efficiency and productivity through the use of AI-assisted coding tools. By the end of the course, students are expected to plan, develop, and present practical programming projects through both individual and group work.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Programlama temellerini öğrenmek için Python dilini kullanma. Python'un kurulumu, temel komutlar ve veri tipleri. Değişkenler, temel hesaplamalar, koşullu ifadeler ve döngüler gibi temel programlama konuları. Fonksiyonların tanımlanması ve kullanımı, modüler programlama anlayışı kazanma. Yapay zeka destekli kodlama araçlarını (GitHub Copilot, Replit, Tabnine) tanıtarak bu araçları kullanarak kodlama hızlarını ve verimliliklerini artırma. Python'da dosya işlemleri ve veri okuma/yazma konuları. Uygulamalı projeler geliştirerek sunma ve geri bildirim alma.
	Learning the fundamentals of programming using the Python language. Installation of Python, basic commands, and data types. Fundamental programming topics such as variables, basic calculations, conditional statements, and loops. Defining and using functions, gaining an understanding of modular programming. Introducing AI-assisted coding tools (GitHub Copilot, Replit, Tabnine) to enhance coding speed and efficiency. File operations and data reading/writing in Python. Developing and presenting practical projects and receiving feedback.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Python programlama dilinin temel kavramlarını, sözdizimini ve temel kullanım alanlarını açıklar. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Değişkenler, veri tipleri ve temel hesaplama işlemlerini kullanarak basit programlar geliştirir. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Koşullu ifadeler ve döngüler aracılığıyla programlama mantığını ve kontrol yapılarını uygular. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Fonksiyonları kullanarak modüler, düzenli ve yeniden kullanılabilir program yapıları oluşturur. [4,5,7,6, 8,9], 5) Dosya okuma-yazma işlemlerini gerçekleştirir ve yapay zeka destekli kodlama araçlarını programlama süreçlerinde etkin biçimde kullanır. [6, 8, 9,10,11,12], 6) Edindiği programlama bilgilerini bireysel ve grup projelerinde uygulayarak projeleri planlar, geliştirir ve sunar. [6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Explains the fundamental concepts, syntax, and basic application areas of the Python programming language. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Develops simple programs using variables, data types, and basic computational operations. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8]

	3) Applies programming logic and control structures through conditional statements and loops. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Creates modular, organized, and reusable program structures using functions. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Performs file reading and writing operations and effectively uses AI-assisted coding tools in programming processes. [6, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Applies acquired programming knowledge in individual and group projects by planning, developing, and presenting projects. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 6-61(Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *The Fundamentals of Python: First Programs*. Kenneth A. Lambert. CengageLearning, 2011. • *Introduction to Computation and Programming Using Python: With Application to Understanding Data.* John Guttag. MIT Press, 2016. • *Yeni Başlayanlar İçin Python*. Ahmet Aksoy. Abaküs Yayıncılık, 2019.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Python'un kurulumu ve temel kullanımı.
2	Python temel kullanımı. IDE seçimi, basit Python komutları, değişkenler, veri tipleri (integer, float, string, boolean).
3	Python temel kullanımı. Değişkenler, veri tipleri, temel hesaplamalar
4	Python temel kullanımı. Değişkenler, veri tipleri, temel hesaplamalar. Değişken atama, matematiksel işlemler, string manipülasyonu, basit giriş/çıkış işlemleri.
5	Python temel kullanımı. Kontrol Yapıları. Koşullu ifadeler (if-else) ve döngüler (for, while)
6	Python temel kullanımı. Kontrol Yapıları. Koşullu ifadeler (if-else) ve döngüler (for, while), döngülerde break ve continue kullanımı.
7	Python temel kullanımı. Fonksiyonlar. Fonksiyon tanımlama ve çağırma
8	Python temel kullanımı. Fonksiyon tanımlama, parametreler, dönüş değerleri, yerel ve global değişkenler.
9	Python temel kullanımı. Fonksiyon tanımlama, parametreler, dönüş değerleri, yerel ve global değişkenler.
10	Yapay Zeka Destekli Kodlama Araçları tanıtımı (GitHub Copilot, Replit, Tabnine)
11	GitHub Copilot (veya seçilen başka bir araç) kurulumu ve kullanımı.
12	GitHub Copilot (veya seçilen başka bir araç) kurulumu ve kullanımı.
13	GitHub Copilot (veya seçilen başka bir araç) kurulumu ve kullanımı.
14	GitHub Copilot (veya seçilen başka bir araç) kurulumu ve kullanımı.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Installation and basic use of Python.
2	Basic use of Python. Choosing an IDE, simple Python commands, variables, and data types (integer, float, string, boolean).
3	Basic use of Python. Variables, data types, and basic calculations.
4	Basic use of Python. Variables, data types, and basic calculations. Variable assignment, mathematical operations, string manipulation, and simple input/output operations.
5	Basic use of Python. Control structures. Conditional statements (if-else) and loops (for, while).
6	Basic use of Python. Control structures. Conditional statements (if-else) and loops (for, while), including the use of break

	and continue in loops.
7	Basic use of Python. Functions. Defining and calling functions.
8	Basic use of Python. Function definition, parameters, return values, and local and global variables.
9	Basic use of Python. Function definition, parameters, return values, and local and global variables.
10	Introduction to AI-assisted coding tools (GitHub Copilot, Replit, Tabnine).
11	Installation and use of GitHub Copilot (or another selected AI-assisted coding tool).
12	Installation and use of GitHub Copilot (or another selected AI-assisted coding tool).
13	Installation and use of GitHub Copilot (or another selected AI-assisted coding tool).
14	Installation and use of GitHub Copilot (or another selected AI-assisted coding tool).

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ
(COURSE ASSESSMENT)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		•
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	•	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	•	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	•	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	•	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	•	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		•
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	•	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	•	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	•	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	•	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	•	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		•

2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	•	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	•	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	•	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	•	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	•	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		•
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	•	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	•	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	•	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	•	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	•	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2115 **(Course Code):** GITA2115				**Dersin Adı**: Yaratıcı Teknolojilere Giriş **(Course Name):** Introduction to Creative Technologies			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (4)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin tasarım ile teknoloji arasındaki ilişkiyi yaratıcı üretim süreçleri bağlamında kavramalarını; problem tanımlama, fikir ve konsept geliştirme, sistem kurma ve erken aşama prototipleme becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır. Ders, hesaplamalı düşünme, kural tabanlı düşünme ve algoritmik mantık gibi temel yaklaşımların tasarım süreciyle ilişkilendirilmesini hedefler. Bu doğrultuda öğrencilerin dijital araçları yalnızca teknik uygulama araçları olarak değil, deneysel üretim, yaratıcı araştırma ve tasarım problemlerine sistematik çözümler geliştirme süreçlerinin bir parçası olarak kullanmaları amaçlanır.
	The aim of this course is to enable students to understand the relationship between design and technology within the context of creative production processes and to develop their skills in problem definition, idea and concept development, system building, and early-stage prototyping. The course aims to relate fundamental approaches such as computational thinking, rule-based thinking, and algorithmic logic to the design process. In this context, students are encouraged to use digital tools not merely as technical application tools, but as integral components of experimental production, creative inquiry, and the systematic development of solutions to design problems.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Tasarım ile teknoloji arasındaki ilişkinin yaratıcı üretim odağında ele alınması; proje geliştirme ve hesaplamalı düşünme süreçleri. Problem tanımlama, fikir ve konsept geliştirme, sistem ve süreç oluşturma, kural tabanlı düşünme ve algoritmik mantığın temel ilkeleri. Dijital araçlarla deneysel üretim, tasarım süreçlerinin yapılandırılması ve erken aşama prototipleme çalışmaları.
	The relationship between design and technology with a focus on creative production; project development and computational thinking processes. Problem definition, idea and concept development, system and process building, rule-based thinking, and the fundamental principles of algorithmic logic. Experimental production using digital tools, structuring design processes, and early-stage prototyping practices.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Tasarım ve teknoloji arasındaki ilişkiyi yaratıcı üretim süreçleri bağlamında açıklar [1, 2, 8, 12], 2) Tasarım probleminin tanımlayarak probleme yönelik fikir ve konsept geliştirebilir [1, 2,4,5], 3) Proje geliştirme sürecinde sistem, süreç ve yöntem geliştirebilir, beceri kazanır [3,4,5, 6, 8, 12], 4) Kural tabanlı düşünme, hesaplamalı düşünme ve algoritmik mantığın temel ilkelerini tasarım süreci ile ilişkilendirir [4,5,6, 8], 5) Dijital araçları deneysel üretim ve erken aşama prototipleme süreçlerinde kullanır [6, 8, 11,12], 6) Tasarım problemlerine yaratıcı, analitik ve sistemetik çözüm geliştirir [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Explains the relationship between design and technology within the context of creative production processes [1, 2, 8, 12]. 2) Defines design problems and develops relevant ideas and concepts [1, 2,4,5,]. 3) Develops systems, processes, and methods during the project development process and acquires related skills [3,4,5,6, 8, 12]. 4) Relates the fundamental principles of rule-based thinking, computational thinking, and algorithmic logic to the design process [4,5, 6, 8]. 5) Uses digital tools in experimental production and early-stage prototyping processes [6, 8, 11,12]. 6) Develops creative, analytical, and systematic solutions to design problems [6, 8, 11,12]. *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*

Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 3- 31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı) 3-32 (Gazetecilik ve Enformasyon Alanı) 3- 38 (Sosyal bilimler, gazetecilik ve enformasyon ile ilgili disiplinler arası programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Media, Culture, and Society: An Introduction* — Paul Hodkinson — 2010 • *Social Media: A Critical Introduction* — Christian Fuchs — 2017 • *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects* — Marshall McLuhan — 2008 • *The Laws of Simplicity: Design, Technology, Business, Life* — John Maeda — 2006 • *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists* — Casey Reas & Ben Fry — 2014
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Derse Giriş: Tasarım, Teknoloji ve Yaratıcı Üretim Dersin amacı, kapsamı, işleyişi ve tasarım-teknoloji ilişkisi ele alınır.
2	Tasarım Problemini Tanımlama Problem alanı belirleme, ihtiyaç analizi ve tasarım problemi oluşturma süreçleri incelenir.
3	Fikir Geliştirme ve Yaratıcı Düşünme Yöntemleri Beyin fırtınası, zihin haritası, kavramsal analiz ve alternatif fikir üretme yöntemleri ele alınır.
4	Konsept Geliştirme Süreci Ana fikir, kavram, metafor, görsel dil ve proje yönelimi arasındaki ilişki değerlendirilir.
5	Sistem ve Süreç Tasarımı Tasarım sürecinde sistem kurma, aşamaları planlama ve üretim akışını yapılandırma konuları işlenir.
6	Kural Tabanlı Düşünme Tasarımda kurallar, tekrar, varyasyon, modülerlik ve sınırlılık kavramları incelenir.
7	Hesaplamalı Düşünmeye Giriş Parçalama, örüntü tanıma, soyutlama ve algoritmik düşünmenin temel ilkeleri ele alınır.
8	Algoritmik Mantığın Temel İlkeleri Sıralama, koşul, döngü, değişken ve işlem mantığı tasarım örnekleri üzerinden açıklanır.
9	Dijital Araçlarla Deneysel Üretim Dijital araçların yaratıcı araştırma, eskiz, görselleştirme ve üretim süreçlerindeki rolü incelenir.
10	Erken Aşama Prototipleme Fikirlerin hızlı prototipler, eskizler, dijital denemeler ve düşük çözünürlüklü modeller aracılığıyla test edilmesi ele alınır.
11	Etkileşim, Kullanıcı ve Deneyim Odaklı Yaklaşım Tasarımda kullanıcı, etkileşim, deneyim ve geri bildirim ilişkisi değerlendirilir.
12	Proje Geliştirme ve Ara Değerlendirme Öğrenci projeleri üzerinden fikir, konsept, sistem ve prototip ilişkisi tartışılır.
13	Proje Sunumu ve Geliştirme Önerileri Projelerin görsel, kavramsal ve teknik yönleri değerlendirilir; geliştirme önerileri sunulur.
14	Dönem boyunca ele alınan tasarım, teknoloji, hesaplamalı düşünme ve yaratıcı üretim ilişkisi genel olarak değerlendirilir.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to the Course: Design, Technology and Creative Production The aim, scope, structure, and the relationship between design and technology are discussed.
2	Defining the Design Problem Identifying the problem area, needs analysis, and the processes of formulating a design problem are examined.
3	Idea Development and Creative Thinking Methods Brainstorming, mind mapping, conceptual analysis, and alternative idea generation methods are covered.
4	Concept Development Process The relationship among the main idea, concept, metaphor, visual language, and project direction is evaluated.
5	System and Process Design Establishing a system, planning stages, and structuring the production flow in the design process are addressed.

6	Rule-Based Thinking The concepts of rules, repetition, variation, modularity, and constraint in design are examined.
7	Introduction to Computational Thinking Decomposition, pattern recognition, abstraction, and the basic principles of algorithmic thinking are covered.
8	Basic Principles of Algorithmic Logic Sequencing, conditionals, loops, variables, and operational logic are explained through design examples.
9	Experimental Production with Digital Tools The role of digital tools in creative research, sketching, visualization, and production processes is examined.
10	Early-Stage Prototyping Testing ideas through rapid prototypes, sketches, digital experiments, and low-fidelity models is addressed.
11	Interaction, User, and Experience-Focused Approach The relationship among user, interaction, experience, and feedback in design is evaluated.
12	Project Development and Interim Evaluation The relationship among idea, concept, system, and prototype is discussed through student projects.
13	Project Presentation and Development Suggestions The visual, conceptual, and technical aspects of the projects are evaluated, and suggestions for further development are presented.
14	The relationship among design, technology, computational thinking, and creative production addressed throughout the semester is evaluated as a whole.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	

10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and perceives them multidimensionally.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative, and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility, and plans accordingly.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design works that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains internationally recognized understanding and practical competence in at least one of the professional roles within the scope of the field.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			

Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	6	6	36
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	22	1	22
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)**	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan** **(Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2116 **(Course Code):** GITA2116				**Dersin Adı**: Projeye Giriş **(Course Name):** Introduction Project			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (4)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, proje temelli derslere geçiş sürecindeki öğrencilere tasarım odaklı düşünme, araştırma ve yaratıcı üretim becerileri kazandırmaktır. Ders, öğrencilerin tasarım problemlerini tanımlama, araştırma yürütme, fikir geliştirme ve kavramsal çerçeve oluşturma süreçlerinde temel anlayış kazanmalarını sağlar. Uygulama aşamasında öğrenciler, iteratif tasarım süreçlerini benimseyerek temel proje geliştirme adımları üzerinde teorik ve uygulamalı çalışmalar gerçekleştirir. Ayrıca, eleştirel düşünme ve yaratıcı problem çözme becerileriyle tek bir sonuca bağlı kalmadan alternatif tasarımlar geliştirmeleri; böylece kapsamlı stüdyo projeleri için gerekli mesleki altyapıyı oluşturmaları amaçlanmaktadır.
	The aim of this course is to equip students transitioning to project-based courses with design thinking, research, and creative production skills. The course enables students to develop a fundamental understanding of identifying design problems, conducting research, generating ideas, and establishing conceptual frameworks. During the practical phase, students engage in theoretical and applied studies on the fundamental stages of project development by adopting iterative design processes. The course also aims to help students develop alternative design solutions without being limited to a single outcome by using critical thinking and creative problem-solving skills, thereby establishing the professional foundation required for comprehensive studio projects.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Proje temelli tasarıma giriş; tasarım odaklı düşünme, araştırma ve yaratıcı üretim süreçleri. Tasarım problemlerinin tanımlanması, araştırma yürütme, fikir ve konsept geliştirme, kavramsal çerçeve oluşturma ve yaratıcı çözüm alternatifleri üretme. Süreç odaklı tasarım yaklaşımı, eleştirel düşünme ve yaratıcı problem çözme yöntemleri. İteratif tasarım süreçleri, alternatif tasarım çözümlerinin geliştirilmesi, taslak ve prototip oluşturma, geri bildirim doğrultusunda revizyon ve temel proje geliştirme süreçleri.
	Introduction to project-based design; design thinking, research, and creative production processes. Defining design problems, conducting research, developing ideas and concepts, establishing conceptual frameworks, and generating alternative creative solutions. Process-oriented design approaches, critical thinking, and creative problem-solving methods. Iterative design processes, development of alternative design solutions, sketching and prototyping, revision based on feedback, and fundamental project development processes.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Tasarım odaklı düşünme yaklaşımını kavrayarak tasarım eylemini süreç odaklı bir yapıda ele alır. [1, 2, 8, 12] 2) Karşılaştığı tasarım problemlerini tanımlar, konuyla ilgili araştırma yürütür ve çözümüne yönelik çeşitli fikir bulma ve geliştirme yöntemlerini keşfeder [1, 2,4,5], 3) Elde ettiği veriler doğrultusunda kavramsal bir çerçeve oluşturur ve eleştirel düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı çözüm yolları üretir [3,4,5, 6, 8, 12] 4) İteratif tasarım süreçlerini benimseyerek tek bir sonuca bağlı kalmadan alternatif tasarımlar geliştirir [4,5,6, 8], 5) Tasarım süreci yönetimini kavrayarak temel proje geliştirme adımlarını teorik ve uygulamalı olarak deneyimler [6, 8, 11,12], 6) Kapsamlı stüdyo projeleri için gerekli mesleki bilgi ve altyapıyı kazanır [6, 8, 11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Understands the design thinking approach and addresses design practice within a process-oriented framework [1, 2, 8, 12]. 2) Identifies design problems, conducts relevant research, and explores various methods for generating and developing ideas toward possible solutions [1, 2, 4, 5]. 3) Develops a conceptual framework based on the data obtained and produces creative solutions by applying critical thinking skills [3, 4, 5, 6, 8, 12].

	4) Adopts iterative design processes and develops alternative designs without being limited to a single outcome [4, 5, 6, 8]. 5) Understands design process management and experiences the fundamental stages of project development through theoretical and practical work [6, 8, 11, 12]. 6) Acquires the professional knowledge and foundational skills required for comprehensive studio projects [6, 8, 11, 12]. *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2- 21 (Sanat Alanı) 6-68 (Bilişim Terknolojileri ile ilgili Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming* — Ellen Lupton — 2011 • *Graphic Design Process: From Problem to Solution — 20 Case Studies* — Nancy Skolos & Tom Wedell — 2012 • *The Design Process* — Karl Aspelund — 2014 • *Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills* — David Sherwin — 2010 • *Grafik Tasarım Süreci: Tasarım Okulunda Nasıl Başarılı Olunur* — Antira Nottingham & Jeremy Stout — 2021 • *Grafik Tasarım Temelleri Seti (10 Kitap)* — Literatür Yayınları — Yayın tarihi belirtilmemiş
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Proje temelli tasarıma giriş. Tasarımın kapsamı, temel kavramlar ve proje geliştirme mantığının tanıtılması.
2	Tasarım odaklı düşünme yaklaşımının temelleri ve sürecin işleyişi. Tasarım süreci yönetimine genel bakış.
3	Tasarım probleminin tanımlanması. Çeşitli tasarım problemlerine yönelik konu analizi yapma, sınırları belirleme ve proje hedeflerini oluşturma.
4	Araştırma ve kavramsal çerçeve. Tasarım sürecinde görsel ve teorik bilgi toplama. Elde edilen veriler ışığında temel konseptin oluşturulması.
5	Fikir geliştirme teknikleri. Yaratıcı düşünme yöntemlerini öğrenme, tasarım fikri bulma pratikleri ve çeşitli tasarım problemlerine yönelik çalışmalar.
6	Alternatif çözümler üretme. Öğrenilen pratikler üzerinden üretilen fikirlerin çeşitlendirilmesi ve tartışılması.
7	İteratif tasarım süreçleri. Taslakların oluşturulması ve konseptin uygulama çalışmalarına dönüştürülmesi.
8	Stüdyo kritiği ve değerlendirme. Üretilen taslakların stüdyo ortamında sunulması, tasarım kritiği alınması ve gelişim alanlarının saptanması.
9	Revizyon ve iyileştirme. Alınan tasarım kritikleri doğrultusunda projelerin revize edilerek stüdyo ortamında olgunlaştırılması.
10	Uygulamalı çalışmalar. Belirlenen kavramsal çerçevenin ve geliştirilen taslakların nihai proje formatına dönüştürülme sürecine geçiş.
11	Proje geliştirme. Seçilen konu üzerinden uygulamalı stüdyo çalışmaları yapılması ve ara kritikler alınarak projenin ilerletilmesi.
12	Proje geliştirme. Uygulamalı stüdyo çalışmaları. Alınan geri bildirimlerle tasarım problemlerinin çözülmesi ve projenin detaylandırılması.
13	Proje geliştirme. Uygulamalı stüdyo çalışmaları. Alınan geri bildirimlerle tasarım problemlerinin çözülmesi ve projenin detaylandırılması.
14	Proje geliştirme. Uygulamalı stüdyo çalışmaları. Nihai sunum öncesi projelerin görsel bütünlüğünün sağlanması ve son revizyonların tamamlanması.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to Project-Based Design. An overview of the scope of design, fundamental concepts, and the logic of project development.

2	Fundamentals of the Design Thinking Approach and the Operation of the Process. An overview of design process management.
3	Defining the Design Problem. Analysing various design problems, determining their boundaries, and establishing project objectives.
4	Research and Conceptual Framework. Collecting visual and theoretical information during the design process and developing a fundamental concept in light of the data obtained.
5	Idea Development Techniques. Learning creative thinking methods, practising the generation of design ideas, and carrying out studies on various design problems.
6	Developing Alternative Solutions. Diversifying and discussing the ideas generated through the practices learned.
7	Iterative Design Processes. Creating drafts and transforming the concept into applied design studies.
8	Studio Critique and Evaluation. Presenting the drafts in the studio environment, receiving design critiques, and identifying areas for development.
9	Revision and Improvement. Revising and refining projects in the studio environment in line with the design critiques received.
10	Applied Studies. Moving towards the process of transforming the established conceptual framework and developed drafts into the final project format.
11	Project Development. Conducting applied studio studies on the selected topic and advancing the project through interim critiques.
12	Project Development. Applied studio studies. Resolving design problems and detailing the project through the feedback received.
13	Project Development. Applied studio studies. Resolving design problems and detailing the project through the feedback received.
14	Project Development. Applied studio studies. Ensuring the visual coherence of projects and completing the final revisions before the final presentation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	

6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			

Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	10	2	20
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	25	1	25
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)** 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)** Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** **(Approved by)**

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2203 **(Course Code):** GİTA2203				**Dersin Adı**: Göstergebilim **(Course Name):** Semiotics			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Selective)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, özellikle Görsel İletişim Tasarımı alanında kullanılan görsel yapıların, göstergelerin ve mesajların analizine yönelik kuramsal bilgi ve uygulama becerileri kazandırmaktır. Ders kapsamında, görsel çözümleme yöntemlerinden biri olan göstergebilimin tarihsel gelişimi, bilimsel ve kuramsal temelleri, temel terminolojisi ve başlıca kavramları ele alınır. Göstergebilimsel çözümleme yöntemleri aracılığıyla görsel anlamın nasıl üretildiği, iletildiği, yorumlandığı ve dönüştürüldüğü; göstergelerin kültürel, toplumsal ve bağlamsal koşullar içinde nasıl anlam kazandığı incelenir. Grafik tasarım, reklam, görsel iletişim tasarımı ve farklı medya ortamlarından seçilen örnekler üzerinden mesaj okuma, anlam çözümleme, mesaj oluşturma ve yeniden yapılandırma süreçleri değerlendirilir. Ders, öğrencilerin görsel mesajlara eleştirel ve analitik bir bakış açısıyla yaklaşmalarını, göstergebilimsel çözümleme yapabilmelerini ve edindikleri kuramsal bilgileri kendi tasarım süreçlerinde bilinçli biçimde kullanabilmelerini amaçlar.
	The aim of this course is to provide students with theoretical knowledge and practical skills for analyzing visual structures, signs, and messages, particularly within the field of Visual Communication Design. The course examines the historical development, scientific and theoretical foundations, fundamental terminology, and key concepts of semiotics as a method of visual analysis. Through semiotic analysis methods, students explore how visual meaning is produced, communicated, interpreted, and transformed, as well as how signs acquire meaning within cultural, social, and contextual frameworks. Examples from graphic design, advertising, visual communication design, and various media environments are used to examine the processes of reading messages, analyzing meaning, constructing messages, and restructuring them. The course aims to enable students to approach visual messages from a critical and analytical perspective, conduct semiotic analyses, and consciously apply the theoretical knowledge they acquire to their own design processes.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Göstergebilimin tarihsel gelişimi, temel kuramları, kavramları ve terminolojisi. Gösterge, gösteren, gösterilen, ikon, indeks, sembol, kod, düz anlam, yan anlam, mit ve temsil gibi temel kavramlar. Saussure, Peirce ve Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımları. Görsel göstergelerin ve mesajların kültürel, toplumsal ve bağlamsal yapılar içinde anlam üretme ve yorumlanma süreçleri. Grafik tasarım, reklam, afiş, kurumsal kimlik, fotoğraf, dijital medya ve görsel iletişim tasarımı alanlarından seçilen örneklerin göstergebilimsel yöntemlerle çözümlenmesi.
	Historical development, major theories, concepts, and terminology of semiotics. Fundamental concepts such as sign, signifier, signified, icon, index, symbol, code, denotation, connotation, myth, and representation. Semiotic approaches of Saussure, Peirce, and Barthes. Processes of meaning production and interpretation of visual signs and messages within cultural, social, and contextual structures. Semiotic analysis of selected examples from graphic design, advertising, posters, corporate identity, photography, digital media, and visual communication design.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Göstergebilimin tarihsel gelişimini, temel kuramlarını, kavramlarını ve terminolojisini açıklayabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Gösterge, gösteren, gösterilen, ikon, indeks, sembol, kod, düz anlam, yan anlam, mit ve temsil gibi temel göstergebilim kavramlarını ayırt edebilir ve kullanabilir. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Saussure, Peirce ve Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımlarını karşılaştırabilir ve temel farklılıklarını değerlendirebilir.. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Görsel göstergelerin kültürel, toplumsal ve bağlamsal yapılar içinde nasıl anlam ürettiğini ve yorumlandığını analiz edebilir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Grafik tasarım, reklam, afiş, kurumsal kimlik, fotoğraf ve dijital medya örneklerini göstergebilimsel yöntemlerle çözümleyebilir. [6, 8, 9,10,11,12],

	6) örsel iletişim ürünlerine eleştirel ve analitik bir bakış açısıyla yaklaşarak araştırma ve göstergebilimsel çözümleme yapabilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can explain the historical development, major theories, concepts, and terminology of semiotics. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Can distinguish and use fundamental semiotic concepts such as sign, signifier, signified, icon, index, symbol, code, denotation, connotation, myth, and representation. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Can compare the semiotic approaches of Saussure, Peirce, and Barthes and evaluate their fundamental differences. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Can analyze how visual signs produce meaning and are interpreted within cultural, social, and contextual structures. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can analyze examples from graphic design, advertising, posters, corporate identity, photography, and digital media using semiotic methods. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *6)* Can conduct research and semiotic analysis by approaching visual communication products from critical and analytical perspectives. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 22 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Gunther Kress & Theo van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, 2021, 3rd ed. • Daniel Chandler, *Semiotics: The Basics*, 2025, 5th ed. • Marcel Danesi, *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication*, 2004. • Çevrimiçi güncel kanaklar.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Göstergebilime giriş: temel kavramlar, kapsam ve görsel iletişim tasarımı ile ilişkisi
2	Göstergebilimin tarihsel gelişimi ve temel kuramsal yaklaşımlar
3	Saussure: gösterge, gösteren, gösterilen ve anlam ilişkisi
4	Peirce: ikon, indeks ve sembol kavramları
5	Barthes: düz anlam, yan anlam ve mit kavramları
6	Kod, temsil, bağlam ve kültürel anlam üretimi
7	Görsel göstergeler ve görsel mesajların çözümlenmesi
8	Grafik tasarım ve afişlerde göstergebilimsel çözümleme
9	Reklam ve marka iletişiminde gösterge ve anlam
10	Fotoğraf ve görsel anlatıda göstergebilimsel çözümleme
11	Kurumsal kimlik, logo ve sembolik anlam yapıları
12	Dijital medya ve yeni medya içeriklerinde göstergebilim
13	Göstergebilimsel araştırma ve örnek olay çözümlemeleri
14	Araştırma sunumları, değerlendirme ve genel tekrar

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to semiotics: fundamental concepts, scope, and its relationship with visual communication design.
2	Historical development of semiotics and major theoretical approaches.

3	Saussure: sign, signifier, signified, and the relationship between sign and meaning.
4	Peirce: icon, index, and symbol.
5	Barthes: denotation, connotation, and myth.
6	Code, representation, context, and cultural meaning production.
7	Visual signs and the analysis of visual messages.
8	Semiotic analysis in graphic design and posters.
9	Signs and meaning in advertising and brand communication.
10	Semiotic analysis in photography and visual narrative.
11	Corporate identity, logos, and symbolic meaning structures.
12	Semiotics in digital media and new media content.
13	Semiotic research and case analyses.
14	Research presentations, evaluation, and general review.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	

10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	6	2	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			

Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15
Sunum (Presantation)	5	3	15
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**125**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

<table>
<tr><td colspan="4">Dersin Kodu: GİTA2304
(Course Code): GİTA2304</td><td colspan="4">Dersin Adı: Sosyal Sorumluluk ve Uygulamaları
(Course Name): Social Responsibility and Practices</td></tr>
<tr><td>Yarıyılı
(Semester)</td><td>D + U + L
(Lc + T + L)</td><td>Kredisi
(Credits)</td><td>AKTS
(ECTS)</td><td>Dersin Dili
(Language)</td><td>Dersin Türü
(Category)</td><td>Dersin İşleniş Yöntemi
(Instructional Methods)</td><td>Ön Koşulları
(Pre Requisites)</td></tr>
<tr><td>Bahar
(Spring) (6)</td><td>3+0+0</td><td>3</td><td>5</td><td>Türkçe
(Turkish)</td><td>Genel Seçmeli
(General Selective)</td><td>Teorik
(Theoretical)</td><td>Yok
(None)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Dersin Amacı

(Course Objectives)</td><td colspan="5">Bu dersin amacı, öğrencilerin güncel toplumsal ve çevresel sorunları eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelerini ve tasarım yoluyla sosyal fayda üretebilecek yaklaşımlar geliştirmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin araştırma yapma, ihtiyaç ve problem belirleme, hedef kitle ve paydaşları tanımlama, etik ve kapsayıcı iletişim stratejileri geliştirme ve bu süreçleri görsel iletişim projelerine dönüştürme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenir. Ders ayrıca öğrencilerin bireysel ve ekip çalışmaları yoluyla toplumsal katılım ve sorumluluk bilinci kazanmalarını amaçlar.</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5">The aim of this course is to enable students to critically evaluate contemporary social and environmental issues and to develop approaches that can create social benefit through design. The course aims to develop students' skills in conducting research, identifying needs and problems, defining target audiences and stakeholders, developing ethical and inclusive communication strategies, and transforming these processes into visual communication projects. It also aims to foster students' awareness of civic participation and social responsibility through individu al and collaborative work.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Dersin İçeriği

(Course Content)</td><td colspan="5">Sosyal sorumluluk, toplumsal katılım ve sosyal etki kavramları. Tasarım ve toplumsal fayda ilişkisi. Güncel toplumsal, kültürel ve çevresel sorunların araştırılması. Sürdürülebilirlik ve kapsayıcılık. Etik iletişim ve temsil. Hedef kitle, paydaş ve ihtiyaç analizi. Sosyal sorumluluk kampanyaları ve görsel iletişim stratejileri. Sivil toplum kuruluşları, kamu kurumları ve topluluklarla ilişkiler. Dijital medya ve sosyal platformların sosyal etki oluşturmadaki rolü. Sosyal fayda odaklı proje geliştirme, uygulama, iletişim ve değerlendirme süreçleri.</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5">Concepts of social responsibility, civic participation, and social impact. The relationship between design and social benefit. Research on contemporary social, cultural, and environmental issues. Sustainability and inclusivity. Ethical communication and representation. Target audience, stakeholder, and needs analysis. Social responsibility campaigns and visual communication strategies. Relationships with non-governmental organizations, public institutions, and communities. The role of digital media and social platforms in creating social impact. Development, implementation, communication, and evaluation processes of projects focused on social benefit.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Dersin Öğrenme Çıktıları

(Course Learning Outcomes)</td><td colspan="5">Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler:

1) Sosyal sorumluluk, toplumsal katılım ve sosyal etki kavramlarını tasarım bağlamında açıklayabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12]
2) Güncel toplumsal, kültürel ve çevresel sorunları araştırabilir ve temel ihtiyaçları belirleyebilir. [1, 2,4,5,5,7,8],
3) Sosyal sorumluluk projelerinde hedef kitleleri, paydaşları ve iletişim gereksinimlerini analiz edebilir. [5, 6,7, 8, 12]
4) Etik, kapsayıcı ve sürdürülebilir iletişim yaklaşımlarını görsel iletişim tasarımı süreçlerinde değerlendirebilir. [4,5,7,6, 8,9],
5) Toplumsal farkındalık ve sosyal fayda oluşturmaya yönelik görsel iletişim stratejileri ve proje önerileri geliştirebilir. [6, 7, 8, 9,10,11,12],
6) Sosyal sorumluluk odaklı projeleri planlayabilir, ekip çalışması içinde geliştirebilir, sunabilir ve sonuçlarını değerlendirebilir.[6, 8, 9,10,11,12].

[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5">Students who pass this course successfully:
1) Can explain the concepts of social responsibility, civic participation, and social impact in the context of design. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12]
2) Can research contemporary social, cultural, and environmental issues and identify fundamental needs. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8]
3) Can analyze target audiences, stakeholders, and communication needs in social responsibility projects. [5, 6, 7, 8, 12]</td></tr>
</table>

	4) Can evaluate ethical, inclusive, and sustainable communication approaches within visual communication design processes. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can develop visual communication strategies and project proposals aimed at creating social awareness and social benefit. [6, 7, 8, 9, 10, 11, 12] *6)* Can plan social responsibility projects, develop them collaboratively, present them, and evaluate their outcomes. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 22 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Jason Hickel — *Çoğu Zarar Azı Karar: Dünyayı Küçülme Kurtaracak* — 2022 • Sevgi Uçan Çubukçu (Ed.) — *Birlikte Düşünmek* — 2025 • Lesley-Ann Noel — *Design Social Change: Take Action, Work toward Equity, and Challenge the Status Quo* — 2023 • Mariana Amatullo, Bryan Boyer, Jennifer May & Andrew Shea (Eds.) — *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* — 2021 • Ezio Manzini — *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* — 2015 • Sanjeev Bothra — *Design Education in India: Values of Socially Responsible Design* — 2024 • Carmen Malvar — *Collaborative Social Design with Mexican Indigenous Communities: Critical and Transformative Practices* — 2024 • Çevrimiçi güncel kaynalar
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Sosyal sorumluluk, toplumsal katılım ve sosyal etki kavramlarına giriş; güncel örneklerin incelenmesi
2	Tasarım ve toplumsal fayda ilişkisi; toplumsal sorunların belirlenmesi
3	Toplumsal, kültürel ve çevresel sorunların araştırılması ve problem tanımlama
4	Hedef kitle, paydaş ve ihtiyaç analizi; paydaş haritası oluşturma
5	Etik iletişim, temsil ve sosyal sorumluluk örneklerinin değerlendirilmesi
6	Kapsayıcılık ve erişilebilirlik; kapsayıcı iletişim yaklaşımları geliştirme
7	Sürdürülebilirlik ve sosyal sorumluluk; proje fikirleri geliştirme
8	Sosyal sorumluluk kampanyaları ve iletişim stratejileri; konsept geliştirme
9	Görsel iletişim ve toplumsal farkındalık; mesaj ve görsel kimlik geliştirme
10	Dijital medya ve sosyal platformlarda sosyal etki; içerik geliştirme
11	STK, kamu kurumları ve topluluklarla iş birliği; proje paydaşlarının belirlenmesi
12	Sosyal fayda odaklı proje geliştirme ve uygulama süreçleri
13	Sosyal etki, proje çıktılarının değerlendirilmesi ve geliştirilmesi
14	Sosyal sorumluluk projelerinin sunumu ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to social responsibility, civic participation, and social impact; review of current examples
2	The relationship between design and social benefit; identifying social issues
3	Research on social, cultural, and environmental issues and problem definition
4	Target audience, stakeholder, and needs analysis; creating a stakeholder map
5	Ethical communication, representation, and evaluation of social responsibility examples
6	Inclusivity and accessibility; developing inclusive communication approaches
7	Sustainability and social responsibility; developing project ideas

8	Social responsibility campaigns and communication strategies; concept development
9	Visual communication and social awareness; developing messages and visual identity
10	Social impact through digital media and social platforms; content development
11	Collaboration with NGOs, public institutions, and communities; identifying project stakeholders
12	Development and implementation processes of social benefit-oriented projects
13	Social impact, evaluation, and improvement of project outcomes
14	Presentation of social responsibility projects and general evaluation

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	6	2	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15

Sunum (Presantation)	5	3	15
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**125**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)**	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan** **(Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2305 **(Course Code):** GİTA2305				**Dersin Adı**: Tasarım ve Yenileşim **(Course Name):** Design and Innovation			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Selective)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin tasarım ve yenileşim arasındaki ilişkiyi kavramalarını; toplumsal, kültürel, ekonomik ve teknolojik değişimlerin yenilikçi tasarım süreçleri üzerindeki etkilerini değerlendirebilmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin yaratıcı endüstriler, sürdürülebilirlik, dijital dönüşüm, Endüstri 4.0, Toplum 5.0 ve yapay zekâ gibi güncel gelişmeleri tasarım perspektifinden incelemeleri hedeflenir. Ders ayrıca öğrencilerin ulusal ve uluslararası yenileşim örneklerini analiz etmelerini, yenilikçi fikirler geliştirmelerini ve bu fikirleri araştırma, proje geliştirme ve uygulama süreçleriyle ilişkilendirebilmelerini amaçlar.
	The aim of this course is to enable students to understand the relationship between design and innovation and to evaluate the effects of social, cultural, economic, and technological change on innovative design processes. Students are expected to examine current developments such as creative industries, sustainability, digital transformation, Industry 4.0, Society 5.0, and artificial intelligence from a design perspective. The course also aims to help students analyze national and international examples of innovation, develop innovative ideas, and relate these ideas to research, project development, and implementation processes.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Tasarım ve yenileşim kavramları ve aralarındaki ilişki. Yenileşimi etkileyen toplumsal, kültürel, ekonomik ve teknolojik dinamikler. Yaratıcı endüstriler ve tasarımcının değişen rolü. Sürdürülebilirlik ve küresel kalkınma hedeflerinin tasarım üzerindeki etkileri. Endüstri 4.0, Toplum 5.0 ve dijital dönüşüm. Yapay zekâ ve üretken yapay zekânın yenileşim süreçleriyle ilişkisi. Ulusal ve uluslararası tasarım ve yenileşim örneklerinin incelenmesi. Yenilikçi fikir geliştirme, proje oluşturma ve uygulama süreçleri. Finansal kaynaklar, uygulama platformları ve fikri mülkiyet kavramları.
	Concepts of design and innovation and the relationship between them. Social, cultural, economic, and technological dynamics influencing innovation. Creative industries and the changing role of the designer. The impact of sustainability and global development goals on design. Industry 4.0, Society 5.0, and digital transformation. The relationship between artificial intelligence, generative AI, and innovation processes. Examination of national and international examples of design and innovation. Innovative idea development, project development, and implementation processes. Financial resources, implementation platforms, and intellectual property concepts.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Tasarım ve yenileşim kavramlarını ve aralarındaki ilişkiyi açıklayabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Toplumsal, kültürel, ekonomik ve teknolojik değişimlerin tasarım ve yenileşim süreçleri üzerindeki etkilerini analiz edebilir. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Yaratıcı endüstriler, sürdürülebilirlik, Endüstri 4.0, Toplum 5.0, dijital dönüşüm ve yapay zekâ gibi güncel kavramları tasarım bağlamında değerlendirebilir. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Ulusal ve uluslararası tasarım ve yenileşim örneklerini inceleyerek kullanılan yaklaşımları ve stratejileri karşılaştırabilir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Yenilikçi fikirler geliştirerek bu fikirleri araştırma, proje geliştirme ve uygulama süreçleriyle ilişkilendirebilir. [6, 8, 9,10,11,12], 6) Tasarım ve yenileşim projelerinde uygulama modeli, finansal kaynaklar ve fikri mülkiyet gibi temel unsurları değerlendirebilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can explain the concepts of design and innovation and the relationship between them. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Can analyze the effects of social, cultural, economic, and technological changes on design and innovation processes. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8]

	3) Can evaluate current concepts such as creative industries, sustainability, Industry 4.0, Society 5.0, digital transformation, and artificial intelligence in the context of design. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Can compare the approaches and strategies used in national and international examples of design and innovation. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can develop innovative ideas and relate them to research, project development, and implementation processes. [6, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Can evaluate fundamental elements such as implementation models, financial resources, and intellectual property in design and innovation projects. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 22 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Igor Titus Hawryszkiewycz — *Transforming Organizations in Disruptive Environments: A Primer on Design and Innovation* — 2022. • Leon Cruickshank — *Open Design and Innovation: Facilitating Creativity in Everyone* — 2014. • Gabriel J. Costello — *The Teaching of Design and Innovation: Principles and Practices* — 2020. • Şirin Elçi — *İnovasyon: Kalkınmanın ve Rekabetin Anahtarı* — 2006. • Peter F. Drucker — *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles* — 1985. • Çevrimiçi güncel kanaklar.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Tasarım ve yenileşime giriş
2	Yenileşim türleri ve tasarımla ilişkisi
3	Toplumsal, kültürel ve ekonomik dinamikler
4	Yaratıcı endüstriler ve tasarımcının değişen rolü
5	Sürdürülebilirlik ve küresel kalkınma hedefleri
6	Endüstri 4.0, Endüstri 5.0 ve Toplum 5.0
7	Dijital dönüşüm ve yenileşim
8	Yapay zekâ ve üretken yapay zekâ ile yenileşim
9	Ulusal ve uluslararası tasarım ve yenileşim örnekleri
10	Yenilikçi fikir geliştirme ve problem tanımlama
11	Proje geliştirme ve yenileşim stratejileri
12	Uygulama modelleri, finansal kaynaklar ve fikri mülkiyet
13	Yenileşim projelerinin araştırılması ve değerlendirilmesi
14	Proje sunumları ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to design and innovation
2	Types of innovation and their relationship with design
3	Social, cultural, and economic dynamics
4	Creative industries and the changing role of the designer
5	Sustainability and global development goals
6	Industry 4.0, Industry 5.0, and Society 5.0
7	Digital transformation and innovation
8	Artificial intelligence, generative AI, and innovation

9	National and international examples of design and innovation
10	Innovative idea development and problem definition
11	Project development and innovation strategies
12	Implementation models, financial resources, and intellectual property
13	Research and evaluation of innovation projects
14	Project presentations and general evaluation

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	6	2	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15
Sunum (Presantation)	5	3	15

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**125**
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3107 **(Course Code):** GİTA3107				**Dersin Adı**: Hareketli Grafik Tasarım **(Course Name):** Motion Graphic Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	4	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu ders tüm dinamik medyalar için, Adobe After Effects ve Cavalry yazılımlarıyla 2 boyutlu animasyon ve hareketli grafikler yapmayı öğretir. Keyframe, prosedürel ve tipografik animasyon tekniklerini kullanabilen öğrenciler, bir mesajı iletebilen veya hikaye anlatan hareketli grafikler üretmeyi öğrenir. Temel grafik tasarım ve tipografiyi canlandırmaya ek olarak zaman ve ses faktörünü de kullanmayı öğreterek, hareketin kendisini tasarlamayı öğretmek dersin hedefini oluşturur. Bu ders giriş düzeyinde JavaScript ve AE Expression kullanmayı da kapsar.
	This course teaches students how to create two-dimensional animation and motion graphics for various forms of dynamic media using Adobe After Effects and Cavalry. Students learn to produce motion graphics that communicate a message or tell a story by using keyframe-based, procedural, and typographic animation techniques. In addition to animating fundamental graphic design and typography elements, the course introduces the use of time and sound as design components and focuses on designing motion itself. The course also includes introductory-level use of JavaScript and After Effects Expressions.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Tüm dinamik medyalar için Adobe After Effects ve Cavalry ile 2 boyutlu animasyon ve hareketli grafikler. Keyframe, prosedürel ve tipografik animasyon teknikleriyle bir mesajı iletebilen veya hikaye anlatan hareketli grafikler tasarlama. Grafik tasarım ögelerini ve tipografiyi canlandırmaya ek olarak, zaman ve ses faktörünü de kullanarak hareketlerden oluşan süreci tasarlamak. Giriş düzeyinde JavaScript ve AE Expression ile veri canlandırma. Sosyal medya için hareketli ve sesli reklamlar.
	2D animation and motion graphics with Adobe After Effects and Cavalry for all dynamic media. Design motion graphics that can convey a message or tell a story using keyframe, procedural and typographic animation techniques. In addition to animating graphic design elements and typography, design the process of movement using time and sound. Data animation with introductory JavaScript and AE Expression. Animated ads for social media.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Adobe After Effects ve Cavalry yazılımlarını kullanarak dinamik medya için 2B animasyon ve hareketli grafikler üretir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Keyframe, prosedürel ve tipografik animasyon tekniklerini temel düzeyde uygular. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) İletişim mesajı ileten veya görsel hikâye anlatımı oluşturan hareketli grafik projeleri geliştirir. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Grafik tasarım, tipografi, zaman, hareket ve ses unsurlarını bütünleşik bir tasarım süreci içinde kullanır. [4,5,7,6, 8,9], 5) Giriş düzeyinde JavaScript ve After Effects Expressions kullanarak temel hareket ve animasyon davranışları oluşturur. [6, 8, 9,10,11,12], 6) Sosyal medya ve dijital platformlar için hareketli, sesli ve yaratıcı reklam içerikleri tasarlar.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Produces 2D animations and motion graphics for dynamic media using Adobe After Effects and Cavalry. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Applies basic keyframe, procedural, and typographic animation techniques. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Develops motion graphics projects that communicate a message or create visual storytelling. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Integrates graphic design, typography, time, motion, and sound within a unified design process. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Creates basic motion and animation behaviors using introductory-level JavaScript and After Effects Expressions. [6, 8, 9, 10, 11, 12]

	6) Designs animated, audio-based, and creative advertising content for social media and digital platforms. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Smith, J. (2024). The Evolution and Impact of Motion Graphic Design in Digital Media. • Davis, A. (2024). Exploring the Principles of Motion Design in Branding and Advertising. • Johnson, R. (2024). The Role of Motion Graphics in Enhancing User Experience and Engagement. • Martinez, L. (2024). Innovative Techniques in Motion Graphic Design for Social Media Platforms. • Brown, K. (2024). The Intersection of Motion Graphics and Interactive Media: Future Trends and Applications.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Bilgisayar, projeksiyon

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Adobe After Effects arayüz ve iş akışı anlatımı.
2	Temel transform animasyon ve keyframe teknikleri. Örnek uygulama.
3	Grafik nesneler, masklar ve geçişlerin kullanımı. Örnek uygulama.
4	Compositinge giriş, layer blend modları, luma matte, alpha matte. Örnek uygulama.
5	Tipografik animasyon tekinkleri. Örnek uygulamalar.
6	Expression kullanımı, örnek uygulamalar. Örnek uygulama.
7	Greenscreen keyleme, matte çıkarma ve compositting. Örnek uygulamalar.
8	Rotoscoping ile hareketli matte çıkarma. Örnek uygulama.
9	2B tracking ile hareket verisi çıkarma. Örnek uygulama.
10	3B kamera tracking, 3B kamera kullanımı ve perspektif uygulaması. Örnek uygulama.
11	3B kamera tracking, 3B kamera kullanımı ve perspektif uygulaması. Örnek uygulama.
12	Final projesi tasarımları.
13	Final projesi animasyonu.
14	Final projesi animasyonu ile ses ve müzik düzenleme.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to the Adobe After Effects interface and workflow.
2	Basic transform animation and keyframe techniques. Sample application.
3	Use of graphic objects, masks, and transitions. Sample application.
4	Introduction to compositing, layer blending modes, luma matte, and alpha matte. Sample application.
5	Typographic animation techniques. Sample applications.
6	Use of expressions. Sample applications.
7	Green screen keying, matte extraction, and compositing. Sample applications.
8	Motion matte extraction using rotoscoping. Sample application.
9	Extracting motion data using 2D tracking. Sample application.
10	3D camera tracking, use of a 3D camera, and perspective applications. Sample application.
11	3D camera tracking, use of a 3D camera, and perspective applications. Sample application.
12	Final project design development.
13	Final project animation.
14	Sound and music editing for the final project animation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	

3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.		●
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	12	1	12
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	10	2	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	3	2	6
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü			100

(Total load)			
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**4**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3109 **(Course Code):** GİTA3109				**Dersin Adı**: 3B Modelleme **(Course Name):** 3D Modelling			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	4	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu ders baskı, TV-sinema, dijital medya ve oyun içerikleri için, endüstri standartı yazılımlarla 3 boyutlu modeller yapmayı öğretir. Organik, katı yüzey ve mekan kategorilerinde model tekniklerini öğretmeyi hedefleyen derste, öğrenciler giriş düzeyinde 3B karakter modelleme de yapar. Yapılan 3B modellerin materyallerinin hazırlanması ve sahnenin ışıklandırılıp render edilmesi de bu dersin kapsamındadır. Öğrenciler tüm ışıklandırma tekniklerini öğrenerek realistilk sonuçlarla ileri düzey 3B görseller üretebilir. Ders bunlara ek olarak 3B tipografi uygulamaları da içerir.
	This course teaches students how to create three-dimensional models for print, television and cinema, digital media, and game content using industry-standard software. It aims to introduce modeling techniques in the categories of organic modeling, hard-surface modeling, and environmental modeling. Students also gain introductory experience in 3D character modeling.The course also covers the preparation of materials for 3D models, scene lighting, and rendering. By learning a range of lighting techniques, students develop the ability to produce advanced 3D visuals with realistic results. In addition, the course includes applications in 3D typography.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Basılı mecra, TV-sinema, dijital medya ve oyun içerikleri için Cinema4D ve Blender ile 3 boyutlu modelleme teknikleri. Organik, katı yüzey ve mekan kategorilerinde modelleme, giriş düzeyinde 3B karakter modelleme. 3B modellerin materyallerinin hazırlanması ve sahnenin ışıklandırılıp render edilmesi. Çeşitli ışıklandırma tekniklerini kullanarak realistlik sonuçlarla ileri düzey 3B görseller üretmek. 3B tipografik tasarımlar ve 3B illüstrasyon teknikleri.
	3D modeling techniques with Cinema4D and Blender for print, TV-cinema, digital media and gaming content. Organic, solid surface and environment categories with introductory 3D character modeling. Preparation of materials for 3D models and lighting and rendering of the scene. Producing advanced 3D visuals with realistic results using various lighting techniques. 3D typographic designs and 3D illustration techniques.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Basılı medya, TV-sinema, dijital medya ve oyun içerikleri için Cinema 4D ve Blender kullanarak üç boyutlu modeller oluşturabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Organik modelleme, katı yüzey (hard-surface) modelleme ve mekân modelleme tekniklerini uygulayabilir. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Temel düzeyde 3B karakter modelleme süreçlerini ve yöntemlerini kullanabilir. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Temel ve ileri düzey ışıklandırma ve render tekniklerini kullanarak gerçekçi 3B görseller üretebilir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Oluşturduğu 3B modeller için uygun materyal ve yüzey özelliklerini hazırlayabilir ve uygulayabilir. [6, 8, 9,10,11,12], 6) 3B tipografi ve 3B illüstrasyon uygulamaları geliştirerek üç boyutlu tasarım ve görselleştirme becerilerini farklı iletişim alanlarında kullanabilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can create three-dimensional models using Cinema 4D and Blender for print media, television and cinema, digital media, and game content. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Can apply organic modeling, hard-surface modeling, and environment modeling techniques. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Can apply basic 3D character modeling processes and techniques. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Can produce realistic 3D visuals using basic and advanced lighting and rendering techniques. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can create and apply appropriate materials and surface properties for 3D models. [6, 8, 9, 10, 11, 12]

	6) Can develop 3D typography and 3D illustration applications and use three-dimensional design and visualization skills across different communication fields. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Bonney, M. (2021). Learning Cinema 4D R23: A practical guide to getting started with 3D modeling, animation, and rendering. Packt Publishing. • Villar, E. (2020). *Blender 2.9: The complete guide to 3D modeling and animation*. Packt Publishing. • Carvalho, A., & Oliveira, L. (2017). Cinema 4D: Real-world production techniques. CRC Press.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Bilgisayar, projeksiyon

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Cinema4D veya Blender genel arayüz tanıtımı.
2	Primitif 3d objelerle viewport alıştırmaları.
3	Temel materyal üretimi, ışıklandırma ve kamera kullanımı. Küresel aydınlatma teknikleri.
4	Katı yüzey modelleme uygulamaları. Poligon modelleme ve subdivision surface.
5	Detaylı katı yüzey modelleme teknikleriyle gerçekçi objeler oluşturma.
6	Mekan ve çevre modelleme. Mekanla ilişkili objeleri modelleme ve konumlandırma.
7	Özgün oyuncak modelleme.
8	Özgün oyuncak modelleme. Materyal, ışıklandırma ve render.
9	Özgün mekan modelleme, materyal, ışıklandırma ve render teknikleri.
10	Özgün mekan modelleme, materyal, ışıklandırma ve render teknikleri.
11	Organik modelleme, subdivison ve volume modelleme teknikleri.
12	Organik obje modelleme, materyal, ışıklandırma ve render.
13	Organik karakter modelleme. Temel sculpting teknikleri.
14	Organik karakter modelleme, materyal, ışıklandırma ve render.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to the general interface of Cinema 4D or Blender.
2	Viewport exercises using primitive 3D objects.
3	Basic material creation, lighting, and camera use. Global illumination techniques.
4	Hard-surface modeling applications. Polygon modeling and subdivision surfaces.
5	Creating realistic objects using detailed hard-surface modeling techniques.
6	Interior and environment modeling. Modeling and positioning objects in relation to the space.
7	Original toy modeling.
8	Original toy modeling. Materials, lighting, and rendering.
9	Original environment modeling, materials, lighting, and rendering techniques.
10	Original environment modeling, materials, lighting, and rendering techniques.
11	Organic modeling, subdivision, and volume modeling techniques.
12	Organic object modeling, materials, lighting, and rendering.
13	Organic character modeling. Basic sculpting techniques.
14	Organic character modeling, materials, lighting, and rendering.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	

3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.		●
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	12	1	12
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	10	2	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	3	2	6
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü			100

(Total load)			
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**4**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3111 **(Course Code):** GİTA3111				**Dersin Adı**: Üretken Yapay Zeka ve Programlama **(Course Name):** Generative AI and Programming			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilere ileri düzey Python programlama, makine öğrenimi ve üretken yapay zeka modelleri hakkında derinlemesine bilgi ve beceriler kazandırmaktır. Öğrencilerin, nesne yönelimli programlama, makine öğrenimi algoritmaları ve üretken yapay zeka modellerini kullanarak yaratıcı projeler geliştirmelerini sağlamak hedeflenmektedir. Ayrıca, doğal dil işleme ve gerçek dünya uygulamaları üzerinde çalışarak öğrencilerin proje geliştirme ve sunma becerilerini geliştirmek amaçlanmaktadır.
	The aim of this course is to provide students with advanced knowledge and skills in Python programming, machine learning, and generative artificial intelligence models. The course is designed to enable students to develop creative projects using object-oriented programming, machine learning algorithms, and generative AI models. In addition, by working on natural language processing and real-world applications, students are expected to enhance their skills in project development and presentation.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	İleri düzey Python programlama ile başlayarak nesne yönelimli programlama ve modüller gibi konular. Makine öğrenimi kavramları ve basit algoritmalar, gözetimli ve gözetimsiz öğrenme ile regresyon ve sınıflandırma algoritmaları. Üretken yapay zeka modelleri olan otokodlayıcılar ve varyasyonel otokodlayıcıların temel prensipleri. Üretken modeller ile projeler geliştirme ve doğal dil işleme (NLP) algoritmaları kullanarak yaratıcı yazım ve metin analizi projeleri yapma. Gerçek dünya uygulamaları ve proje geliştirme üzerine çalışmalar.
	Starting with advanced Python programming, covering topics such as object-oriented programming and modules. Machine learning concepts and simple algorithms, supervised and unsupervised learning, and regression and classification algorithms. Basic principles of generative AI models such as autoencoders and variational autoencoders. Developing projects using generative models and conducting creative writing and text analysis projects using natural language processing (NLP) algorithms. Working on real-world applications and project development.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) İleri düzey Python programlama tekniklerini kullanarak çeşitli uygulamalar geliştirebilir. [1, 2, 4, 5,7,8] 2) Nesne yönelimli programlama yaklaşımını ve Python modüllerini projelerinde etkin biçimde kullanabilir. [1, 2,4,5,6,7,8], 3) Makine öğreniminin temel prensiplerini açıklayabilir ve temel makine öğrenimi algoritmalarını uygulayabilir. [3,5, 6,7, 8] 4) Üretken yapay zeka modellerinin, özellikle otokodlayıcılar ve varyasyonel otokodlayıcıların temel çalışma prensiplerini anlayabilir ve uygulayabilir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Doğal dil işleme (NLP) temel kavram ve yöntemlerini kullanarak basit uygulamalar ve üretken yapay zeka projeleri geliştirebilir. [2,3,4,5,6,7, 8, 9], 6) Gerçek dünya problemlerine yönelik yaratıcı projeler geliştirerek, sonuçlarını değerlendirebilir, geri bildirim doğrultusunda iyileştirebilir ve etkili biçimde sunabilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can develop various applications using advanced Python programming techniques. [1, 2, 4, 5, 7, 8] 2) Can effectively apply object-oriented programming approaches and Python modules in projects. [1, 2, 4, 5, 6, 7, 8] 3) Can explain the fundamental principles of machine learning and apply basic machine learning algorithms. [3, 5, 6, 7, 8] 4) Can understand and apply the fundamental principles of generative artificial intelligence models, particularly autoencoders and variational autoencoders. [4, 5, 6, 7, 8, 9]

	5) Can develop basic applications and generative AI projects using fundamental concepts and methods of Natural Language Processing (NLP). [2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9] 6) Can develop creative projects addressing real-world problems, evaluate outcomes, improve projects based on feedback, and present them effectively. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 6- 61(Bilişim teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Artificial Intelligence Programming with Python: From Zero to Hero. Perry Xiao. Wiley, 2022. • Modern Generative AI with ChatGPT and OpenAI Models. Valentina Alto. Packt Publishing, 2023. • Python Machine Learning: Machine Learning and Deep Learning with Python, scikit-learn, and TensorFlow 2. 3rd Edition. Sebastian Raschka & Vahid Mirjalili. Packt Publishing, 2019. • Generative Deep Learning. David Foster. O'Reilly Media, 2023. • Çevrimiçi kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Bilgisayar, projeksiyon

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Python: Nesne yönelimli programlama, modüller.
2	Python: OOP temel kavramları, sınıf ve nesne tanımlama, miras alma, modül ve paket kullanımı.
3	Python: OOP temel kavramları, sınıf ve nesne tanımlama, miras alma, modül ve paket kullanımı.
4	Makine Öğrenimi Kavramları. Basit makine öğrenimi algoritmaları
5	Makine öğrenimi algoritmaları. Gözetimli ve gözetimsiz öğrenme, regresyon ve sınıflandırma algoritmaları, scikit-learn kullanımı.
6	Makine Öğrenimi Kavramları. Temel makine öğrenimi algoritmaları
7	Üretken Yapay Zeka Modellerine Giriş: Otokodlayıcılar, Varyasyonel Otokodlayıcılar
8	Üretken Yapay Zeka: Autoencoder ve VAE temel kavramları, basit örnekler ve uygulamalar.
9	Üretken Yapay Zeka: Autoencoder ve VAE temel kavramları, basit örnekler ve uygulamalar.
10	Doğal Dil İşleme (NLP) ve Temel Algoritmalar
11	Doğal Dil İşleme (NLP) ve Temel Algoritmalar
12	Üretken modeller ile proje geliştirme. Uygulamalı proje geliştirme, model eğitim ve değerlendirme, yaratıcı uygulamalar.
13	Üretken modeller ile proje geliştirme. Uygulamalı proje geliştirme, model eğitim ve değerlendirme, yaratıcı uygulamalar.
14	Üretken modeller ile proje geliştirme. Uygulamalı proje geliştirme, model eğitim ve değerlendirme, yaratıcı uygulamalar.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Python: Object-oriented programming and modules.
2	Python: Fundamental OOP concepts, defining classes and objects, inheritance, and the use of modules and packages.
3	Python: Fundamental OOP concepts, defining classes and objects, inheritance, and the use of modules and packages.
4	Machine Learning Concepts. Basic machine learning algorithms.
5	Machine learning algorithms. Supervised and unsupervised learning, regression and classification algorithms, and the use of scikit-learn.
6	Machine Learning Concepts. Fundamental machine learning algorithms.
7	Introduction to Generative AI Models: Autoencoders and Variational Autoencoders.
8	Generative AI: Fundamental concepts of Autoencoders and VAEs, simple examples, and applications.
9	Generative AI: Fundamental concepts of Autoencoders and VAEs, simple examples, and applications.
10	Natural Language Processing (NLP) and Fundamental Algorithms.
11	Natural Language Processing (NLP) and Fundamental Algorithms.

12	Project development with generative models. Applied project development, model training and evaluation, and creative applications.
13	Project development with generative models. Applied project development, model training and evaluation, and creative applications.
14	Project development with generative models. Applied project development, model training and evaluation, and creative applications.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	33	1	33
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	10	2	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	3	5	15
Sunum (Presantation)			

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3201 **(Course Code):** GITA3201				**Dersin Adı**: Ambalaj Tasarımı **(Course Name):** Packaging Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan İçi Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulamalı (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin ambalaj tasarımının temel ilkelerini kavramalarını ve farklı ürün grupları için işlevsel, özgün ve marka kimliğiyle uyumlu ambalaj çözümleri geliştirebilmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin hedef kitle, kullanıcı deneyimi, malzeme seçimi, üretim teknikleri ve sürdürülebilirlik ölçütlerini dikkate alarak iki ve üç boyutlu ambalaj tasarımları oluşturmaları hedeflenir.
	The aim of this course is to enable students to understand the fundamental principles of packaging design and to develop functional, original, and brand-consistent packaging solutions for different product categories. Students are expected to create two- and three-dimensional packaging designs by considering target audience, user experience, material selection, production techniques, and sustainability criteria.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Ambalaj tasarımının temel kavramları, tarihsel gelişimi ve uygulama alanları. Ambalajın işlevsel, görsel ve iletişimsel özellikleri. Marka kimliği, hedef kitle ve kullanıcı deneyimi ilişkisi. Yapısal ambalaj tasarımı, açınım, form geliştirme ve prototipleme. Tipografi, renk, görsel hiyerarşi ve bilgi tasarımı. Ambalaj malzemeleri, baskı ve üretim teknikleri. Ergonomi, etiketleme ve yasal bilgilendirme. Sürdürülebilirlik, çevresel etkiler ve güncel ambalaj tasarımı yaklaşımları.
	Fundamental concepts, historical development, and application areas of packaging design. Functional, visual, and communicative characteristics of packaging. The relationship among brand identity, target audience, and user experience. Structural packaging design, dielines, form development, and prototyping. Typography, color, visual hierarchy, and information design. Packaging materials, printing, and production techniques. Ergonomics, labeling, and regulatory information. Sustainability, environmental impact, and contemporary approaches to packaging design.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Ambalaj tasarımının temel kavramlarını, işlevlerini ve uygulama alanlarını açıklayabilir. [1,2,4,5, 6] 2) Farklı ürün grupları ve hedef kitleler için uygun ambalaj tasarımı çözümleri geliştirebilir. [3, 4,5,6,7,8,9] 3) Marka kimliği, tipografi, renk, görsel hiyerarşi ve bilgi tasarımı unsurlarını ambalaj tasarımında kullanabilir. [4, 5,6,7,8,9,10,11] 4) Yapısal ambalaj tasarımı, açınım, form geliştirme ve prototipleme süreçlerini uygulayabilir. [1,2, 3,4,5, 6] 5) Malzeme, baskı ve üretim tekniklerini ambalaj tasarımı sürecinde değerlendirebilir. [2,3,4,5, 6,7,10] 6) Kullanıcı deneyimi, ergonomi ve sürdürülebilirlik ilkelerini dikkate alarak işlevsel ve özgün ambalaj tasarımları geliştirebilir. [2,3,4,5,7,10, 11] *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can explain the fundamental concepts, functions, and application areas of packaging design. [1, 2, 4, 5, 6] 2) Can develop appropriate packaging design solutions for different product categories and target audiences. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9] 3) Can use brand identity, typography, color, visual hierarchy, and information design elements in packaging design. [4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11] 4) Can apply structural packaging design, dieline development, form development, and prototyping processes. [1, 2, 3, 4, 5, 6]

	5) Can evaluate materials, printing, and production techniques within the packaging design process. [2, 3, 4, 5, 6, 7, 10] 6) Can develop functional and original packaging designs by considering user experience, ergonomics, and sustainability principles. [2, 3, 4, 5, 7, 10, 11] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2-21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Paul Jackson — *Structural Packaging: Design Your Own Boxes and 3D Forms* — 2012. • Chris Lefteri — *Making It: Manufacturing Techniques for Product Design, Third Edition* — 2018. • Daniel Liden — *Better Things: Materials for Sustainable Product Design* — 2024. • Pentawards — *The Package Design Book 8* — 2025. • Pentawards & Julius Wiedemann — *The Package Design Book* — 2017. • gestalten & Creative Voyage — *Designing Brands: A Collaborative Approach to Creating Meaningful Identities* — 2023.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Ambalaj tasarımına giriş, işlevler ve temel kavramlar
2	Ambalaj tasarımının tarihsel gelişimi ve güncel yaklaşımlar
3	Ürün, marka kimliği ve hedef kitle ilişkisi
4	Ambalaj türleri ve yapısal tasarım ilkeleri
5	Açınım, form geliştirme ve prototipleme
6	Tipografi, renk ve görsel hiyerarşi
7	Bilgi tasarımı, etiketleme ve yasal bilgiler
8	Ambalaj malzemeleri ve üretim teknikleri
9	Baskı teknikleri ve üretime hazırlık
10	Ergonomi ve kullanıcı deneyimi
11	Sürdürülebilir ambalaj tasarımı ve çevresel etkiler
12	Güncel ambalaj tasarımı örnekleri ve analiz
13	Ambalaj tasarımı proje geliştirme ve prototip
14	Final proje sunumları ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to packaging design, functions, and key concepts
2	Historical development and contemporary approaches in packaging design
3	Relationship among product, brand identity, and target audience
4	Packaging types and structural design principles
5	Dielines, form development, and prototyping
6	Typography, color, and visual hierarchy
7	Information design, labeling, and regulatory information
8	Packaging materials and production techniques
9	Printing techniques and production preparation

10	Ergonomics and user experience
11	Sustainable packaging design and environmental impact
12	Contemporary packaging design examples and analysis
13	Packaging design project development and prototyping
14	Final project presentations and general evaluation

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

,	**Etkinlikler** (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	High	Low
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			

Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
09/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

<table>
<tr><td colspan="4">Dersin Kodu: GİTA3204
(Course Code): GİTA3204</td><td colspan="4">Dersin Adı: Tasarımda Yaratıcılık
(Course Name): Creativity in Design</td></tr>
<tr><td>Yarıyılı
(Semester)</td><td>D + U + L
(Lc + T + L)</td><td>Kredisi
(Credits)</td><td>AKTS
(ECTS)</td><td>Dersin Dili
(Language)</td><td>Dersin Türü
(Category)</td><td>Dersin İşleniş Yöntemi
(Instructional Methods)</td><td>Ön Koşulları
(Pre Requisites)</td></tr>
<tr><td>Bahar
(Spring) (5)</td><td>3+0+0</td><td>3</td><td>5</td><td>Türkçe
(Turkish)</td><td>Alan Seçmeli
(Area Selective)</td><td>Teorik
(Theoretical)</td><td>Yok
(None)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Dersin Amacı

(Course Objectives)</td><td colspan="5">Bu dersin amacı, öğrencilerin yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirerek tasarım problemlerine özgün, yenilikçi ve alternatif çözümler üretebilmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin araştırma ve gözlem yoluyla fikir geliştirmeleri, farklı kavramlar arasında ilişkiler kurmaları, alternatif düşünme yöntemlerini kullanmaları ve fikirlerini görsel ve kavramsal tasarım çıktılarına dönüştürmeleri hedeflenir. Ders ayrıca öğrencilerin farklı disiplinlerden, güncel sanat ve tasarım örneklerinden ve görsel kültürden beslenerek kendi yaratıcı yaklaşımlarını geliştirmelerini amaçlar.</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5">The aim of this course is to develop students' creative and critical thinking skills, enabling them to generate original, innovative, and alternative solutions to design problems. Students are expected to develop ideas through research and observation, establish connections between different concepts, use alternative thinking methods, and transform their ideas into visual and conceptual design outcomes. The course also aims to help students develop their own creative approaches by drawing inspiration from different disciplines, contemporary art and design practices, and visual culture.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Dersin İçeriği

(Course Content)</td><td colspan="5">Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme kavramları. Tasarım sürecinde yaratıcılık ve problem çözme. Gözlem, araştırma, sorgulama ve fikir geliştirme yöntemleri. Çağrışım, ilişkilendirme, yeniden yorumlama ve alternatif üretme teknikleri. Kavram ve konsept geliştirme süreçleri. Görsel düşünme ve yaratıcı ifade yöntemleri. Sanat, tasarım ve farklı disiplinlerde yaratıcı yaklaşımlar. Güncel tasarım örneklerinin incelenmesi ve analizi. Deneysel düşünme ve üretim yöntemleri. Yaratıcı fikirlerin görsel ve kavramsal tasarım çıktılarına dönüştürülmesi.</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5">Concepts of creativity and creative thinking. Creativity and problem-solving in the design process. Methods of observation, research, questioning, and idea development. Techniques of association, connection-building, reinterpretation, and generating alternatives. Concept and idea development processes. Visual thinking and methods of creative expression. Creative approaches in art, design, and different disciplines. Examination and analysis of contemporary design examples. Experimental thinking and production methods. Transforming creative ideas into visual and conceptual design outcomes.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Dersin Öğrenme Çıktıları

(Course Learning Outcomes)</td><td colspan="5">Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler:

1) Yaratıcılık ve yaratıcı düşünmenin temel kavramlarını ve tasarım sürecindeki rolünü açıklayabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12]
2) Tasarım problemlerine yönelik araştırma, gözlem ve sorgulama yöntemlerini kullanabilir. [1, 2,4,5,5,7,8],
3) Farklı fikirler ve kavramlar arasında ilişkiler kurarak özgün ve alternatif tasarım yaklaşımları geliştirebilir. [3,4,5, 6,7, 8, 12]
4) Yaratıcı düşünme ve fikir geliştirme yöntemlerini tasarım süreçlerinde kullanabilir. [4,5,7,6, 8,9],
5) Sanat, tasarım, görsel kültür ve farklı disiplinlerden seçilen örnekleri yaratıcı yaklaşımlar açısından inceleyebilir ve değerlendirebilir. [6, 8, 9,10,11,12],
6) Geliştirdiği özgün fikir ve kavramları görsel ve kavramsal tasarım çıktılarına dönüştürebilir.[6, 8, 9,10,11,12].

[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5">Students who pass this course successfully:
1) Can explain the fundamental concepts of creativity and creative thinking and their role in the design process. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12]
2) Can use research, observation, and questioning methods to address design problems. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8]
3) Can develop original and alternative design approaches by establishing connections between different ideas and concepts. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12]</td></tr>
</table>

	4) Can apply creative thinking and idea development methods in design processes. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can examine and evaluate selected examples from art, design, visual culture, and different disciplines in terms of creative approaches. [6, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Can transform original ideas and concepts into visual and conceptual design outcomes. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 22 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Goller, Ina & Bessant, John. *Creativity for Innovation Management: Tools and Techniques for Creative Thinking in Practice*. 2nd ed., 2024. • Bierut, Michael. *How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World*. Revised and Expanded Edition, 2021.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Yaratıcılık ve yaratıcı düşünmeye giriş
2	Tasarım sürecinde yaratıcılık ve problem çözme
3	Gözlem, araştırma ve sorgulama
4	Fikir üretme ve alternatif düşünme yöntemleri
5	Çağrışım, ilişkilendirme ve yeniden yorumlama
6	Kavram ve konsept geliştirme
7	Görsel düşünme ve yaratıcı ifade
8	Deneysel düşünme ve üretim yöntemleri
9	Disiplinlerarası yaratıcı yaklaşımlar
10	Sanat ve tasarımda yaratıcı örnekler
11	Görsel kültür ve yaratıcı düşünme
12	Özgün fikir geliştirme ve tasarım çözümü
13	Fikirlerin görsel ve kavramsal çıktılara dönüştürülmesi
14	Proje değerlendirme ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to creativity and creative thinking
2	Creativity and problem-solving in the design process
3	Observation, research, and questioning
4	Idea generation and alternative thinking methods
5	Association, connection-building, and reinterpretation
6	Concept and idea development
7	Visual thinking and creative expression
8	Experimental thinking and production methods
9	Interdisciplinary creative approaches
10	Creative examples in art and design
11	Visual culture and creative thinking

12	Developing original ideas and design solutions
13	Transforming ideas into visual and conceptual outcomes
14	Project evaluation and general review

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**

1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	6	2	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15
Sunum (Presantation)	5	3	15
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü			**125**

(Total load)			
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)** 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)** Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** **(Approved by)**

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3308 **(Course Code):** GİTA3308				**Dersin Adı**: Dijital Kültür ve Tasarım **(Course Name):** Digital Culture and Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Selective)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu ders, dijital teknolojilerin ve medyanın kültür üzerindeki etkilerini ve dijital çağda oluşan yeni kültürel dinamikleri incelemeyi amaçlar. Dijital teknolojilerin tarihsel gelişimi, dijital kültürün temel kavramları, dijital teknolojilerin toplumda yarattığı dönüşüm, dijital sanat ve tasarımın gelişimi ve etkileri konusunda bilgi kazandırmayı hedefler. Dijital dünyada karşılaşılan etik sorunlar, mahremiyet ve veri güvenliği konularında öğrencilerde farkındalık yaratarak, onların tasarım anlayışlarını geliştirmeyi amaçlar.
	This course aims to examine the effects of digital technologies and media on culture, as well as the new cultural dynamics emerging in the digital age. It is designed to provide students with knowledge of the historical development of digital technologies, the fundamental concepts of digital culture, the transformations brought about by digital technologies in society, and the development and impact of digital art and design. The course also aims to raise students' awareness of ethical issues, privacy, and data security in the digital world, while contributing to the development of their understanding of design.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Dijital teknolojilerin tarihsel gelişimi ve dijital kültürün temel kavramları. Sosyal medya ve yeni gerçeklik teknolojilerinin toplumsal etkileri. Dijital sanatın gelişimi, önemli akımlar ve dijital araçlarla yapılan çalışmalar. Yeni medya ve dijital iletişim yöntemleri, internet kültürü ve önemli yeni medya sanatçıları ve tasarımcıları. Dijital dünyada karşılaşılan etik sorunlar, mahremiyet tartışmaları ve veri güvenliği. Dijital etik, dijital haklar, siber zorbalık, veri manipülasyonu ve dijital platformlardaki davranış normları. Yapay zekâ ve tasarımın gelecekteki potansiyel etkileri. Derinlemesine araştırmalar ve vaka incelemeleri yaparak dijital kültür ve tasarım arasındaki etkileşimi öğrenme. Teorik bilgi ve analitik düşünme becerileri kazandırarak eleştirel bakış açısıyla dijital çağın gerekliliklerine uygun yetkinlikler edinme.
	The historical development of digital technologies and fundamental concepts of digital culture. The societal impacts of social media and emerging reality technologies. The development of digital art, significant movements, and works created using digital tools. New media and digital communication methods, internet culture, and prominent new media artists and designers. Ethical issues in the digital world, privacy debates, and data security. Topics including digital ethics, digital rights, cyberbullying, data manipulation, and behavioral norms on digital platforms. The potential future impacts of artificial intelligence on design. Learning the interaction between digital culture and design through in-depth research and case studies. Acquiring theoretical knowledge and analytical thinking skills to develop competencies suitable for the digital age with a critical perspective.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Dijital teknolojilerin tarihsel gelişimini ve dijital kültürün temel kavramlarını açıklayabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Dijital teknolojilerin toplum, kültür ve iletişim üzerindeki dönüşümsel etkilerini analiz edebilir. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Dijital sanat ve tasarımın gelişimini, önemli akımları, sanatçıları ve tasarımcıları tanımlayabilir ve değerlendirebilir. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Dijital dünyada etik, mahremiyet, veri güvenliği ve dijital sorumluluk konularını tartışabilir ve bilinçli değerlendirmeler yapabilir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Yapay zekâ ve yeni dijital teknolojilerin tasarım ve kültür üzerindeki mevcut ve gelecekteki etkilerini değerlendirebilir. [6, 8, 9,10,11,12], 6) Dijital kültür ve tasarım alanında araştırma ve vaka incelemeleri yaparak analitik ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirebilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can explain the historical development of digital technologies and the fundamental concepts of digital culture. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12]

	2) Can analyze the transformative effects of digital technologies on society, culture, and communication. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Can identify and evaluate the development of digital art and design, including major movements, artists, and designers. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12] 4) Can discuss issues related to ethics, privacy, data security, and digital responsibility in the digital world and make informed evaluations. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can evaluate the current and potential future impacts of artificial intelligence and emerging digital technologies on design and culture. [6, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Can develop analytical and critical thinking skills through research and case studies in the fields of digital culture and design. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 22 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı) 6-68 (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Creeber, Glen & Martin, Royston. *Digital Culture: Understanding New Media*. 2008. • van Dijck, José. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. 2013. • Gane, Nicholas & Beer, David. *New Media: The Key Concepts*. 2008. • Paul, Christiane. *Digital Art*. 2003. • Follett, Jonathan. *Designing for Emerging Technologies: UX for Genomics, Robotics, and the Internet of Things*. 2014. • Mitchell, Melanie. *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans*. 2019. • Noble, Safiya Umoja. *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. 2018. • Zuboff, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. 2019. • Lanier, Jaron. *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*. 2017. • McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. 2011. • Benjamin, Ruha. *Race After Technology: Abolitionist Tools for the New Jim Code*. 2019. Akademik Dergiler / Academic Journals • *Digital Creativity* — International peer-reviewed academic journal on digital art, design, media, and creative technologies. • *AI & Society* — International academic journal focusing on artificial intelligence, society, culture, ethics, and technology. • *New Media & Society* — International peer-reviewed academic journal focusing on digital media, communication, technology, and society.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Dersin tanıtımı. Amaç ve içerik ve dersin işlenme yöntemi üzerinde açıklama. Kültür, dijital kültür kavramlarına giriş.
2	Teknoloji ve tasarım ilişkisi. Dijital teknolojilerin tarihçesi. Dijital devrim ve gelişimi. Tasarımda dönüşüm. Örneklerin analizi ve inceleme.
3	Dijital kültürün temel kavramları. Gerçeklik kavramı, dijital kültürün toplum üzerindeki etkisi. Örneklerin analizi ve inceleme.
4	Sosyal medya, gelişim ve tarihçesi. Sosyal medya platformları ve toplumsal etkisi. Sosyal medya ve kültürel dinamikler. Tasarım alanlarına etkisi. Örneklerin analizi ve inceleme.
5	Gerçeklik teknolojileri ve gelişimi. Kullanım alanları ve toplumsal etkileri. Örneklerin analizi ve inceleme.
6	Dijital sanatın gelişimi. Tarihçesi, dijital sanat akımları ve hareketleri, sanatçı ve dijital sanat yapıtlarından örnekler. İnceleme.
7	Dijital tasarım gelişim ve dönüşüm süreçleri. Tasarım alanına olan etkileri. Örnekler ve inceleme. Gerçeklik ve deneyimleme teknolojileri. Toplumsal etkileri. Sınıf içi inceleme ve tartışma.
8	Yeni medya kavramı ve kavramdaki değişimler. Dijital iletişim yöntemleri. Yeni medya tasarımcıları ve sanatçılarından örnekler. İnceleme ve analiz.
9	Araştırma projelerinin öğrencilere tanıtılması. Yapay zekâ teknolojileri. Yapay zeka ve tasarım süreçlerine olan etkisi, yapay zeka ve etik, YZ potansiyel gelecek etkileri üzerine düşünme ve sınıf içi tartışma.
10	Yapay zekâ teknolojileri. Yapay zeka ve tasarım süreçlerine olan etkisi, yapay zeka ve etik, YZ potansiyel gelecek etkileri üzerine düşünme ve sınıf içi tartışma.

11	Tasarımda etik ve dijital etik. Dijital haklar ve sorumluluklar. Dijital dünyada karşılaşılan etik sorunlar. Dijital platformlarda etik normlar. Sınıf içi araştırma sunumu ve tartışma.
12	Veri güvenliği ve mahremiyet. Dijital kimlik kavramı. Veri manüplasyonu ve sonuçları. Siberzorbalık kavramı. Dijital dönüşümün kültürel etkileri üzerine öğrenci sunum konularının belirlenmesi.
13	Dönem sonu araştırma projelerinin tanıtılması. Dijital dönüşümün kültürel etkileri üzerine öğrenci sunumları. Sınıf içi değerlendirme ve tartışma.
14	Genel tekrar. Dönem sonu araştırma projelerinin ön değerlendirmesi ve geri bildirim.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Course introduction. Explanation of the course aims, content, and teaching methods. Introduction to the concepts of culture and digital culture.
2	The relationship between technology and design. History of digital technologies. The digital revolution and its development. Transformation in design. Analysis and examination of examples.
3	Fundamental concepts of digital culture. The concept of reality and the impact of digital culture on society. Analysis and examination of examples.
4	Social media: development and history. Social media platforms and their social impact. Social media and cultural dynamics. Its impact on the fields of design. Analysis and examination of examples.
5	Reality technologies and their development. Areas of use and social impacts. Analysis and examination of examples.
6	The development of digital art. Its history, digital art movements and trends, and examples of artists and digital artworks. Examination and discussion.
7	Development and transformation processes in digital design. Their effects on the field of design. Examples and examination. Reality and experiential technologies. Their social impacts. In-class analysis and discussion.
8	The concept of new media and changes in its meaning. Digital communication methods. Examples from new media designers and artists. Examination and analysis.
9	Introduction of research projects to students. Artificial intelligence technologies. The impact of artificial intelligence on design processes, AI and ethics, and reflection and in-class discussion on the potential future impacts of AI.
10	Artificial intelligence technologies. The impact of artificial intelligence on design processes, AI and ethics, and reflection and in-class discussion on the potential future impacts of AI.
11	Ethics in design and digital ethics. Digital rights and responsibilities. Ethical issues encountered in the digital world. Ethical norms on digital platforms. In-class research presentations and discussion.
12	Course introduction. Explanation of the course aims, content, and teaching methods. Introduction to the concepts of culture and digital culture.
13	The relationship between technology and design. History of digital technologies. The digital revolution and its development. Transformation in design. Analysis and examination of examples.
14	Fundamental concepts of digital culture. The concept of reality and the impact of digital culture on society. Analysis and examination of examples.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	High	Low
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	

12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	12	1	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15
Sunum (Presantation)	5	3	15
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**124 (**125)
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA4205 **(Course Code):** GİTA4205				**Dersin Adı**: Çevresel Grafik Tasarım **(Course Name):** Environmental Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Selective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin çevresel grafik tasarımın temel ilkelerini kavramalarını ve fiziksel mekânlarda bilgiye erişim, yön bulma ve mekânsal kimlik oluşturmaya yönelik görsel iletişim çözümleri geliştirebilmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin kullanıcı ihtiyaçlarını, erişilebilirlik ve kapsayıcılık ilkelerini dikkate alarak yönlendirme, bilgilendirme ve işaret sistemleri tasarlamaları; tipografi, renk, piktogram ve haritalama gibi görsel unsurları mekânla bütünlük içinde kullanmaları hedeflenir.
	The aim of this course is to enable students to understand the fundamental principles of environmental graphic design and to develop visual communication solutions for accessing information, wayfinding, and creating spatial identity in physical environments. Students are expected to design wayfinding, information, and signage systems by considering user needs, accessibility, and inclusive design principles, and to use visual elements such as typography, color, pictograms, and mapping in harmony with the spatial environment.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Çevresel grafik tasarımın temel kavramları ve uygulama alanları. Wayfinding ve signage sistemleri. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı. Haritalama, piktogram, tipografi, renk ve görsel hiyerarşi. Mekânsal kimlik ve kullanıcı deneyimi. Erişilebilirlik ve kapsayıcı tasarım. Kamusal ve özel alanlarda çevresel grafik uygulamaları. Fiziksel ve dijital yönlendirme sistemleri. Örnek proje incelemeleri ve çevresel grafik tasarım çözümlerinin geliştirilmesi.
	Fundamental concepts and application areas of environmental graphic design. Wayfinding and signage systems. Information and directional design. Mapping, pictograms, typography, color, and visual hierarchy. Spatial identity and user experience. Accessibility and inclusive design. Environmental graphic applications in public and private spaces. Physical and digital wayfinding systems. Examination of sample projects and development of environmental graphic design solutions.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Çevresel grafik tasarımın temel kavramlarını ve uygulama alanlarını açıklayabilir.[1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Bilgilendirme ve yönlendirme sistemlerinin temel ilkelerini uygulayabilir.[1, 2,4,5,5,7,8], 3) Tipografi, renk, piktogram ve haritalama unsurlarını mekânsal iletişim bağlamında kullanabilir.[5, 6,7, 8, 12] 4) Kullanıcı ihtiyaçları, erişilebilirlik ve kapsayıcılık ilkeleri doğrultusunda tasarım kararları geliştirebilir.[4,5,7,6, 8,9], 5) Mekânsal kimlik ve kullanıcı deneyimini destekleyen çevresel grafik tasarım çözümleri oluşturabilir. [6, 7, 8, 9,10,11,12], 6) Fiziksel ve dijital çevrelerde kullanılmak üzere bütüncül yönlendirme ve bilgilendirme sistemleri geliştirebilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can explain the fundamental concepts and application areas of environmental graphic design. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Can apply the fundamental principles of information and wayfinding systems. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Can use typography, color, pictograms, and mapping elements within the context of spatial communication. [5, 6, 7, 8, 12] 4) Can develop design decisions in accordance with user needs, accessibility, and inclusive design principles. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can create environmental graphic design solutions that support spatial identity and user experience. [6, 7, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Can develop integrated information and wayfinding systems for use in physical and digital environments. [6, 8, 9, 10, 11, 12]

	[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2 – 22 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Chris Calori & David Vanden-Eynden — *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems* — 2015, 2nd Edition. • Robert Harland — *Graphic Design in Urban Environments* — 2015. • Peter C. Fine — *Sustainable Graphic Design: Principles and Practices* — 2016. • Menno Hubregtse — *Wayfinding, Consumption, and Air Terminal Design* — 2020 edition / Routledge reissue. • Chip Sullivan — *Field Sketching for Environmental Designers* — 2024. • Çevrimiçi güncel kaynaklar
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Çevresel grafik tasarıma giriş ve temel kavramlar
2	Mekân, kullanıcı ve görsel iletişim ilişkisi
3	Bilgilendirme ve yönlendirme sistemleri
4	Wayfinding ve signage tasarım ilkeleri
5	Piktogram ve sembol sistemleri
6	Tipografi, renk ve görsel hiyerarşi
7	Haritalama ve mekânsal bilgi tasarımı
8	Mekânsal kimlik ve kullanıcı deneyimi
9	Erişilebilirlik ve kapsayıcı tasarım
10	Kamusal alanlarda çevresel grafik tasarım
11	Kurumsal ve ticari mekânlarda uygulamalar
12	Dijital ve etkileşimli yönlendirme sistemleri
13	Çevresel grafik tasarım proje geliştirme
14	Proje sunumları ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to environmental graphic design and key concepts
2	Relationship between space, users, and visual communication
3	Information and directional systems
4	Principles of wayfinding and signage design
5	Pictogram and symbol systems
6	Typography, color, and visual hierarchy
7	Mapping and spatial information design
8	Spatial identity and user experience
9	Accessibility and inclusive design
10	Environmental graphic design in public spaces
11	Applications in corporate and commercial spaces
12	Digital and interactive wayfinding systems
13	Environmental graphic design project development
14	Project presentations and general evaluation

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	

3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.	●	

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	25	1	25
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	6	2	12
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	3	15
Sunum (Presantation)	5	3	15
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	15	1	15
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			**125**

Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA4213 **(Course Code):** GİTA4213				**Dersin Adı**: Fotoğraf ve Videografi **(Course Name):** Photography and Videography			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	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.
	This course introduces students to the fundamental techniques of photography and videography. It covers topics such as camera operation, lighting, composition, and shooting techniques. Through both theoretical knowledge and practical applications, students have the opportunity to develop their creative skills. The course also includes the use of photo and video editing software. In addition to artistic and technical skills, it provides students with the knowledge and competencies required to present their projects professionally. The main aim of the course is to enable students to use photography and video effectively as tools of communication and methods of storytelling.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Temel fotoğrafçılık ve videoğrafi teknikleri. Fotoğraf makinesi ve video kamera kullanımı, stüdyo ışıklandırması, kompozisyon, renk teorisi, portre ve ürün çekim teknikleri. Teoriyi pratik uygulamalarla birleştirip özgün fotoğraflar çekerek yaratıcı becerilerini geliştirme. Fotoğraf düzenleme için Photoshop ve Lightroom, video düzenleme için Adobe Premiere Pro yazılımlarını kullanma. Sanatsal ve teknik becerilerin yanı sıra, projenin profesyonel sunumu. Fotoğraf ve videoyu iletişim aracı ve hikaye anlatma yöntemi olarak kullanabilmek.
	Basic photography and videography techniques. Camera and video camera usage, studio lighting, composition, color theory, portrait and product shooting techniques. Developing creative skills by combining theory with practical applications and taking original photographs. Using Photoshop and Lightroom for photo editing and Adobe Premiere Pro softwares for video editing. Combining artistic and technical skills as well as professional presentation of the project. To be able to use photography and video as a communication tool and storytelling method.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Grafik tasarım ve reklamcılık bağlamında temel fotoğrafçılık ve videografi tekniklerini uygulayabilir. [1, 2, 5,6,7,8, 12] 2) Fotoğraf makinesi ve video kamerayı profesyonel ve sanatsal amaçlarla etkin biçimde kullanabilir. [1, 2,4,5,5,7,8], 3) Stüdyo ışıklandırması, kompozisyon ve çekim tekniklerini kullanarak yaratıcı fotoğraf ve video içerikleri üretebilir. [3,4,5, 6,7, 8, 12] 4) Adobe Photoshop, Lightroom ve Premiere Pro yazılımlarını kullanarak fotoğraf ve video içeriklerini düzenleyebilir ve geliştirebilir. [4,5,7,6, 8,9], 5) Fotoğraf ve video projelerini teknik ve sanatsal ölçütlere uygun biçimde hazırlayabilir ve profesyonel olarak sunabilir. [6, 8, 9,10,11,12], 6) Fotoğraf ve videoyu bir iletişim ve hikâye anlatımı aracı olarak farklı alanlarda kullanabilir ve sektörel uygulamalara yönelik bilgi ve beceriler geliştirebilir.[6, 8, 9,10,11,12]. *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can apply fundamental photography and videography techniques in the context of graphic design and advertising. [1, 2, 5, 6, 7, 8, 12] 2) Can effectively use photographic and video cameras for professional and artistic purposes. [1, 2, 4, 5, 5, 7, 8] 3) Can produce creative photographic and video content using studio lighting, composition, and shooting techniques. [3, 4, 5, 6, 7, 8, 12]

	4) Can edit and enhance photographic and video content using Adobe Photoshop, Lightroom, and Premiere Pro. [4, 5, 7, 6, 8, 9] 5) Can prepare and professionally present photography and video projects in accordance with technical and artistic criteria. [6, 8, 9, 10, 11, 12] 6) Can use photography and video as tools of communication and storytelling in different fields and develop knowledge and skills relevant to professional practices in the industry. [6, 8, 9, 10, 11, 12] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2- 21 (Sanat Alanı) 2 – 28 (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar) 2-29(Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Smith, J. D. (2019). The Evolution of Digital Photography: From Pixels to Perception. Journal of Visual Culture, 15(2), 123-145. • Brown, A. R. (2020). Visual Storytelling in Video Art: Narrative Techniques and Audience Engagement. Art Education Quarterly, 35(4), 312-330. • Garcia, M. L. (2018). Photography as Social Commentary: Capturing Identity and Society in Contemporary Art. Journal of Photography Studies, 25(1), 45-67. • Lee, S. H., & Chen, L. (2021). The Role of Video Art in the Digital Age: A Comparative Analysis of Western and Eastern Perspectives. International Journal of Digital Arts, 12(3), 211-230. • Johnson, K. M. (2017). Ethics and Aesthetics in Photography: Negotiating Boundaries in Contemporary Art. Visual Arts Review, 8(2), 89-106.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Bilgisayar, projeksiyon, fotoğraf makinesi, video kamera, Işık, stüdyo

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Fotoğraf ve video sanatı nedir?
2	Temel fotoğraf teknikleri ve makinenin teknik özellikleri. Diyafram, pozlama, iso, alan derinliği.
3	Sabit ve zoom lensler. Fotoğrafta açılar ve ölçekler.
4	Sanatsal fotoğraf ve ticari fotoğraf farkları. Örnek uygulama.
5	Fotoğrafta mekan ve kompozisyon.
6	Hikaye anlatan fotoğraf serisi planlama ve çekme.
7	Portre, iç mekan, dış mekan, ürün fotoğrafı çekimlerinin farkları. Örnek uygulama.
8	Photoshop ve Lightroom ile fotoğraf düzenleme teknikleri 1. Örnek uygulama.
9	Photoshop ve Lightroom ile fotoğraf düzenleme teknikleri 2. Örnek uygulama.
10	Video kamera özellikleri ve çekim teknikleri. Shutter, fps, iso, çözünürlük, bitrate, renk alanı ve profili, kayıt formatları.
11	Video kamera özellikleri ve çekim teknikleri. Shutter, fps, iso, çözünürlük, bitrate, renk alanı ve profili, kayıt formatları.
12	Sanatsal ve ticari video farkları. Video için hikaye yazma ve çekim planlama.
13	Özgün hikayeli video çekimi. Örnek uygulama.
14	Adobe Premiere Pro ile çekilen videonun düzenlenmesi. Örnek uygulama.

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	What are the arts of photography and video?
2	Basic photography techniques and technical features of the camera. Aperture, exposure, ISO, and depth of field.
3	Prime and zoom lenses. Angles and shot scales in photography.
4	Differences between artistic and commercial photography. Practical application.
5	Space and composition in photography.
6	Planning and shooting a photographic series that tells a story.
7	Differences among portrait, interior, exterior, and product photography. Practical application.
8	Photo editing techniques with Adobe Photoshop and Lightroom I. Practical application.
9	Photo editing techniques with Adobe Photoshop and Lightroom II. Practical application.

10	Video camera features and shooting techniques. Shutter speed, fps, ISO, resolution, bitrate, color space and profile, and recording formats.
11	Video camera features and shooting techniques. Shutter speed, fps, ISO, resolution, bitrate, color space and profile, and recording formats.
12	Differences between artistic and commercial video. Writing a story for video and planning the shoot.
13	Shooting an original narrative video. Practical application.
14	Editing the recorded video with Adobe Premiere Pro. Practical application.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.		●
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 2110 **(Course Code):** GITA 2110				**Dersin Adı**: Kullanıcı Deneyimi ve Etkileşim Tasarımı **(Course Title):** User Experience and Interaction Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (4)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere kullanıcı deneyimi (UX) ve etkileşim tasarımının (IxD) temel kavram, ilke ve yöntemlerini kazandırmak; kullanıcı ihtiyaçları, kullanılabilirlik, bilgi mimarisi, kullanıcı akışları, arayüz yapısı, etkileşim biçimleri ve prototipleme konularında kuramsal ve uygulamalı bir altyapı sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin farklı platform ve cihazlara yönelik kullanıcı deneyimi odaklı tasarım kararları geliştirmeleri ve bu kararları wireframe, mockup ve etkileşimli prototipler aracılığıyla somutlaştırmaları hedeflenmektedir. Öğrencilerin tasarım odaklı düşünme yaklaşımını izleyerek kullanıcıları araştırmaları, elde edilen veriler doğrultusunda problemleri tanımlamaları, çözüm fikirleri üretmeleri, prototip geliştirmeleri ve kullanılabilirlik testleriyle tasarımlarını yinelemeli olarak iyileştirmeleri amaçlanmaktadır.
	The aim of this course is to provide students with the fundamental concepts, principles, and methods of user experience (UX) and interaction design (IxD), and to establish a theoretical and practical foundation in user needs, usability, information architecture, user flows, interface structure, forms of interaction, and prototyping. The course aims to enable students to develop user experience-oriented design decisions for different platforms and devices and to concretize these decisions through wireframes, mockups, and interactive prototypes. Students are expected to follow a design thinking approach by conducting user research, defining problems based on the data obtained, generating solution ideas, developing prototypes, and iteratively improving their designs through usability testing.
Dersin İçeriği (Course Content)	Kullanıcı deneyimi (UX), etkileşim tasarımı (IxD) ve kullanıcı arayüzü (UI) temel kavramları. Kullanıcı deneyiminin temel alanları ve ilişkili disiplinler. Kullanılabilirlik, kullanıcı odaklı tasarım ve kullanıcı deneyimi ilkeleri. Kullanıcı deneyimi katmanları, değer ve kalite boyutları. Kullanıcı deneyimi süreç modelleri ve tasarım odaklı düşünme (Design Thinking) yaklaşımı. Kullanıcı araştırma yöntemleri ve kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi. Kullanıcı araştırmalarından elde edilen verilerin analizi ve problem tanımlama. Bilgi mimarisi, kullanıcı akışları ve kullanıcı yolculuk haritaları. Fikir geliştirme ve çözüm üretme süreçleri. Wireframe, mockup ve düşük ve orta sadakatli prototip geliştirme. Etkileşimli prototipler ve arayüz yapısının oluşturulması. Kullanılabilirlik testleri, değerlendirme yöntemleri ve yinelemeli tasarım süreçleri. Farklı platform ve cihazlara yönelik kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı yaklaşımları. Kullanıcı deneyimi odaklı dijital ürün geliştirme projesi.
	Fundamental concepts of user experience (UX), interaction design (IxD), and user interface (UI). Core areas of user experience and related disciplines. Usability, user-centered design, and user experience principles. Layers of user experience, value and quality dimensions. User experience process models and the Design Thinking approach. User research methods and identification of user needs. Analysis of data obtained from user research and problem definition. Information architecture, user flows, and user journey maps. Idea development and solution generation processes. Development of wireframes, mockups, and low- and medium-fidelity prototypes. Development of interactive prototypes and interface structures. Usability testing, evaluation methods, and iterative design processes. User experience and interaction design approaches for different platforms and devices. User experience-oriented digital product development project.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Kullanıcı deneyimi (UX) ve etkileşim tasarımı (IxD) temel kavramlarını öğrenir. [2, 4, 6, 8] 2) Kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı ilkelerini öğrenir ve uygular. [2, 3, 4, 6, 7, 8, 9] 3) Kullanıcı araştırma tekniklerini ve veri analizini kullanarak kullanıcı ihtiyaçlarını belirler. [2, 6, 7, 8, 10] 4) Bilgi mimarisi ve kullanıcı yolculuk haritaları oluşturur. [2, 3, 4, 6, 7, 9] 5) Düşük ve orta sadakatli prototipler, wireframe ve mockup oluşturur. [3, 4, 5, 6, 9, 11] 6) Kullanılabilirlik testleri yapar ve değerlendirme tekniklerini uygular. [2, 4, 7, 8, 9]

(Course Learning Outcomes)	7) Farklı platformlar ve cihazlar için kullanıcı deneyimi odaklı bir dijital ürün prototipi geliştirebilir. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Learns the fundamental concepts of user experience (UX) and interaction design (IxD). [2, 4, 6, 8] 2) Learns and applies the principles of user experience and interaction design. [2, 3, 4, 6, 7, 9] 3) Identifies user needs by using user research techniques and data analysis. [2, 6, 7, 8, 10] 4) Creates information architecture and user journey maps. [2, 3, 4, 6, 7, 9] 5) Creates low- and medium-fidelity prototypes, wireframes, and mockups. [3, 4, 5, 6, 9, 11] 6) Conducts usability tests and applies evaluation techniques. [2, 4, 7, 8, 9] 7) Develops a user experience-oriented digital product prototype for different platforms and devices. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 3 – 31 Sosyal Bilimler, Gazetecilik ve Enformasyon (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• The Design of Everyday Things, Revised And Expanded Edition. Don Norman. The MIT Press, 2014. • 100 Things Every Designer Needs to Know About People. Susan M. Weinschenk. New Riders, 2011. • Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability, 3rd Edition. Steve Krug. New Riders, 2014. • The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Interaction Design Foundation. t.y. • User Experience Design: An Introduction to Creating Interactive Digital Spaces. Mark Wells. Laurence King Publishing, 2023. • Çevrimiçi kaynaklar (Interaction Design Foundation, UX Magazine, Smashing Magazine vb.)
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Etkileşim Tasarımına Giriş.
2	Etkileşim Tasarımı, Kullanıcı Deneyimi (UX), Kullanıcı Arayüzü (UI).
3	Çekirdek Kullanıcı Deneyimi alanları, Kullanıcı Deneyimi ile kesişen alanlar.
4	Kullanılabilirlik (Usability), Kullanıcı Odaklı Tasarım.
5	Kullanıcı Deneyimi İlkeleri.
6	Kullanıcı Deneyimi Katmanları.
7	Kullanıcı Deneyimi Değer/Kalite Boyutları.
8	Kullanıcı Deneyimi Aşamaları (Süreç Modelleri).
9	Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking).
10	Tasarım Odaklı Düşünme Aşamaları (Empati) Proje: Kullanıcı deneyimi odaklı dijital ürün geliştirme.
11	Ara Sınav (Teslim). Tasarım Odaklı Düşünme Aşamaları (Tanım) Proje: Kullanıcı deneyimi odaklı dijital ürün geliştirme.
12	Tasarım Odaklı Düşünme Aşamaları (Fikir) Proje: Kullanıcı deneyimi odaklı dijital ürün geliştirme.
13	Tasarım Odaklı Düşünme Aşamaları (Prototip) Proje: Kullanıcı deneyimi odaklı dijital ürün geliştirme.
14	Tasarım Odaklı Düşünme Aşamaları (Test) Proje: Kullanıcı deneyimi odaklı dijital ürün geliştirme.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Interaction Design.
2	Interaction Design, User Experience (UX), User Interface (UI).

3	Core User Experience Areas, Areas Intersecting with User Experience.
4	Usability, User-Centered Design.
5	User Experience Principles.
6	User Experience Layers.
7	User Experience Value/Quality Dimensions.
8	User Experience Stages (Process Models).
9	Design Thinking.
10	Design Thinking Stages (Empathize). Project: User experience-oriented digital product development.
11	Midterm Exam (Submission). Design Thinking Stages (Define). Project: User experience-oriented digital product development.
12	Design Thinking Stages (Ideate). Project: User experience-oriented digital product development.
13	Design Thinking Stages (Prototype). Project: User experience-oriented digital product development.
14	Design Thinking Stages (Test). Project: User experience-oriented digital product development.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	20
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	5	20
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	25	1	25
Proje (Project)			

Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3206 **(Course Code):** GITA 3206				**Dersin Adı**: Mobil Uygulama Geliştirme **(Course Title):** Mobile Application Development			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere mobil uygulama geliştirmenin temel kavram, yöntem ve süreçlerini kazandırmak ve Flutter framework'ü ile iOS ve Android platformları için işlevsel mobil uygulamalar geliştirmelerini sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin Dart programlama dilini kullanmaları, Flutter'ın widget tabanlı yapısını kavramaları, farklı ekran boyutları ve mobil platformlara uyum sağlayan responsive ve adaptive kullanıcı arayüzleri geliştirmeleri hedeflenmektedir. Öğrencilerin çok sayfalı uygulama akışları oluşturmaları, kullanıcı girdilerini yönetmeleri, uygulama durumunu kontrol etmeleri, API'ler ve veri servisleriyle çalışmaları, yerel ve bulut tabanlı veri kaynaklarını uygulamalara entegre etmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca, uygulama mimarisi, erişilebilirlik, test, performans ve temel yayınlama süreçleri ele alınarak öğrencilerin kullanıcı deneyimi ve teknik gereksinimleri birlikte değerlendiren mobil uygulamalar geliştirmeleri hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to provide students with the fundamental concepts, methods, and processes of mobile application development and to enable them to develop functional mobile applications for iOS and Android platforms using the Flutter framework. Within the scope of the course, students are expected to use the Dart programming language, understand Flutter's widget-based structure, and develop responsive and adaptive user interfaces that accommodate different screen sizes and mobile platforms. Students are expected to create multi-page application flows, manage user inputs, control application state, work with APIs and data services, and integrate local and cloud-based data sources into applications. In addition, application architecture, accessibility, testing, performance, and basic publishing processes are addressed, with the aim of enabling students to develop mobile applications that consider both user experience and technical requirements.
Dersin İçeriği (Course Content)	Mobil uygulama geliştirmenin temel kavramları ve mobil uygulama geliştirme süreçleri. Flutter framework'ünün temel yapısı ve Dart programlama dili. Widget tabanlı kullanıcı arayüzü geliştirme; Stateless ve Stateful widget yapıları. Layout sistemleri, responsive ve adaptive tasarım yaklaşımları. Mobil kullanıcı arayüzlerinde temel erişilebilirlik ilkeleri. Navigation, routing ve çok sayfalı uygulama akışları. Kullanıcı girdileri, formlar ve doğrulama işlemleri. Uygulama durumunun (state) yönetimi. Asenkron programlama, RESTful API'ler ve veri alışverişi. Yerel veri saklama yöntemleri. Bulut tabanlı backend ve veri servislerinin mobil uygulamalara entegrasyonu. Uygulama mimarisi, katmanlı yapı ve proje organizasyonu. Animasyonlar, geçişler ve etkileşimli arayüz davranışları. Mobil uygulamalarda temel test yöntemleri, hata ayıklama ve performans değerlendirme. Uygulamaların iOS ve Android platformları için hazırlanması ve temel yayınlama süreçleri. Uygulamalı mobil uygulama geliştirme projesi.
	Fundamental concepts and processes of mobile application development. Basic structure of the Flutter framework and the Dart programming language. Widget-based user interface development; Stateless and Stateful widget structures. Layout systems, responsive and adaptive design approaches. Fundamental accessibility principles in mobile user interfaces. Navigation, routing, and multi-page application flows. User inputs, forms, and validation processes. Application state management. Asynchronous programming, RESTful APIs, and data exchange. Local data storage methods. Integration of cloud-based backend and data services into mobile applications. Application architecture, layered structure, and project organization. Animations, transitions, and interactive interface behaviors. Fundamental testing methods, debugging, and performance evaluation in mobile applications. Preparation of applications for iOS and Android platforms and basic publishing processes. Applied mobile application development project.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Mobil uygulama geliştirmenin temel kavramlarını, süreçlerini ve Flutter'ın widget tabanlı yapısını açıklar. [2, 4, 8, 9, 11] 2) Dart programlama dilini kullanarak temel ve orta düzey mobil uygulama işlevleri geliştirir. [4, 9, 11]

(Course Learning Outcomes)	3) Stateless ve Stateful widget yapılarını kullanarak responsive ve adaptive kullanıcı arayüzleri oluşturur. [3, 4, 6, 7, 9, 11] 4) Navigation, kullanıcı girdileri, form doğrulama ve state management yöntemlerini mobil uygulama akışlarında uygular. [2, 4, 9, 11] 5) RESTful API'ler ve asenkron programlama yöntemlerini kullanarak harici veri kaynaklarıyla çalışan mobil uygulamalar geliştirir. [4, 9, 11] 6) Yerel ve bulut tabanlı veri saklama ve servis çözümlerini mobil uygulamalara entegre eder. [4, 9, 11] 7) Uygulama mimarisi, erişilebilirlik ve kullanıcı deneyimi ilkelerini dikkate alarak sürdürülebilir mobil uygulama yapıları geliştirir. [2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11] 8) Mobil uygulamaları test eder, hata ayıklar, performansını değerlendirir ve iOS ve Android platformları için temel düzeyde yayınlamaya hazırlar. [4, 8, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts and processes of mobile application development and Flutter's widget-based architecture. [2, 4, 8, 9, 11] 2) Develops basic and intermediate-level mobile application functionalities using the Dart programming language. [4, 9, 11] 3) Creates responsive and adaptive user interfaces using Stateless and Stateful widget structures. [3, 4, 6, 7, 9, 11] 4) Applies navigation, user input, form validation, and state management methods in mobile application flows. [2, 4, 9, 11] 5) Develops mobile applications that work with external data sources using RESTful APIs and asynchronous programming methods. [4, 9, 11] 6) Integrates local and cloud-based data storage and service solutions into mobile applications. [4, 9, 11] 7) Develops sustainable mobile application structures by considering application architecture, accessibility, and user experience principles. [2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11] 8) Tests and debugs mobile applications, evaluates their performance, and prepares them for basic-level deployment on iOS and Android platforms. [4, 8, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Flutter Documentation. Flutter / Google. • Flutter for Beginners: Introductory Guide to Kickstart Your Cross-Platform Mobile App Career with Flutter and Dart, Fourth Edition. Thomas Bailey & Alessandro Biessek. Packt Publishing, 2026. • Flutter Design Patterns and Best Practices: Build Scalable, Maintainable, and Production-Ready Apps Using Effective Architectural Principles. Daria Orlova, Esra Kadah & Jaime Blasco. Packt Publishing, 2024. • Flutter Apprentice, Fourth Edition. Vincent Ngo, Stef Patterson, Alejandro Ulate Fallas & Kevin D. Moore. Kodeco, 2024. • Dart Documentation. Dart.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Mobil Uygulama Geliştirmeye Giriş. Mobil uygulama geliştirme süreçleri, iOS ve Android platformları. Flutter ve geliştirme ortamının kurulumu. Proje yapısı ve temel paket yönetimi.
2	Dart Programlama Temelleri. Değişkenler, veri türleri, kontrol yapıları, fonksiyonlar, sınıflar ve nesne yönelimli programlamaya giriş.
3	Flutter Widget Yapısı. Widget ağacı, temel widget'lar, Stateless ve Stateful widget yapıları ve kullanıcı arayüzü oluşturma.
4	Layout, Responsive ve Adaptive Tasarım. Flutter layout sistemi, farklı ekran boyutları ve yönelimlere uyum, platforma göre kullanıcı arayüzü davranışları ve temel erişilebilirlik ilkeleri.

5	Navigation ve Çok Sayfalı Uygulama Yapısı. Navigation, routing, sayfalar arasında veri aktarımı ve uygulama akışlarının oluşturulması.
6	State Management. Uygulama durumunun yönetimi, yerel ve uygulama genelindeki state yapıları ve state değişikliklerinin kullanıcı arayüzüne yansıtılması.
7	Formlar ve Kullanıcı Girdileri. Metin girdileri, form bileşenleri, doğrulama, kullanıcı etkileşimleri ve hata geri bildirimleri.
8	Mobil Uygulama Projesi. İlk yedi haftada ele alınan konuların uygulandığı ara proje geliştirme ve değerlendirme.
9	API Entegrasyonu ve Asenkron İşlemler. HTTP istekleri, RESTful API'ler, JSON verilerinin işlenmesi, asenkron programlama ve hata yönetimi.
10	Yerel Veri Saklama. Mobil uygulamalarda verilerin cihaz üzerinde saklanması ve yönetilmesi. Temel kalıcı veri yöntemleri.
11	Bulut Tabanlı Backend ve Veri Servisleri. Mobil uygulamaların bulut tabanlı veri ve kimlik doğrulama servisleriyle entegrasyonu. Örnek uygulamalar.
12	Uygulama Mimarisi ve Proje Organizasyonu. Separation of concerns, katmanlı uygulama yapısı, temel MVVM yaklaşımı ve sürdürülebilir kod organizasyonu.
13	Animasyonlar ve Etkileşimli Arayüz Davranışları. Arayüz animasyonları, geçişler, hareket ve etkileşim geri bildirimlerinin mobil kullanıcı deneyiminde kullanımı.
14	Test, Performans ve Yayınlama. Temel unit, widget ve uygulama testleri. Hata ayıklama, performans değerlendirme ve temel optimizasyon. Uygulamanın iOS ve Android platformları için hazırlanması ve yayınlama süreçlerine giriş.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Mobile Application Development. Mobile application development processes, iOS and Android platforms. Installation of Flutter and the development environment. Project structure and basic package management.
2	Dart Programming Fundamentals. Variables, data types, control structures, functions, classes, and introduction to object-oriented programming.
3	Flutter Widget Structure. Widget tree, basic widgets, Stateless and Stateful widget structures, and user interface creation.
4	Layout, Responsive, and Adaptive Design. Flutter layout system, adaptation to different screen sizes and orientations, platform-specific user interface behaviors, and fundamental accessibility principles.
5	Navigation and Multi-Page Application Structure. Navigation, routing, data transfer between pages, and creation of application flows.
6	State Management. Managing application state, local and application-wide state structures, and reflecting state changes in the user interface.
7	Forms and User Inputs. Text inputs, form components, validation, user interactions, and error feedback.
8	Mobile Application Project. Development and evaluation of an interim project applying the topics covered during the first seven weeks.
9	API Integration and Asynchronous Operations. HTTP requests, RESTful APIs, processing JSON data, asynchronous programming, and error management.
10	Local Data Storage. Storing and managing data on the device in mobile applications. Fundamental persistent data methods.
11	Cloud-Based Backend and Data Services. Integration of mobile applications with cloud-based data and authentication services. Sample applications.
12	Application Architecture and Project Organization. Separation of concerns, layered application structure, basic MVVM approach, and sustainable code organization.
13	Animations and Interactive Interface Behaviors. Use of interface animations, transitions, motion, and interaction feedback in the mobile user experience.
14	Testing, Performance, and Publishing. Basic unit, widget, and application tests. Debugging, performance evaluation, and basic optimization. Preparing the application for iOS and Android platforms and introduction to publishing processes.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	

	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar		●
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.		●
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●

10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3207 **(Course Code):** GITA 3207				**Dersin Adı**: Servis Tasarımı **(Course Title):** Service Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere servis tasarımının temel kavram, ilke ve yöntemlerini kazandırmak ve servisleri kullanıcılar, çalışanlar, paydaşlar, temas noktaları ve süreçlerden oluşan bütüncül sistemler olarak ele almalarını sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin servis bağlamını ve servis ekosistemini araştırmaları, kullanıcı ve paydaş ihtiyaçlarını belirlemeleri, servis deneyimindeki sorunları ve fırsat alanlarını analiz etmeleri hedeflenmektedir. Öğrencilerin kullanıcı yolculukları, temas noktaları ve frontstage–backstage süreçleri arasındaki ilişkileri görselleştirmeleri; elde edilen içgörüler doğrultusunda yeni veya geliştirilmiş servis fikirleri oluşturmaları amaçlanmaktadır. Ayrıca, servis çözümlerini service blueprint, prototipleme ve test yöntemleri aracılığıyla geliştirmeleri, değerlendirmeleri ve kullanıcı ve paydaş geri bildirimleri doğrultusunda yinelemeli olarak iyileştirmeleri hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to provide students with the fundamental concepts, principles, and methods of service design and to enable them to approach services as holistic systems consisting of users, employees, stakeholders, touchpoints, and processes. Within the scope of the course, students are expected to research the service context and service ecosystem, identify user and stakeholder needs, and analyze problems and opportunity areas within the service experience. Students are expected to visualize the relationships among user journeys, touchpoints, and frontstage–backstage processes, and to develop new or improved service ideas based on the insights obtained. In addition, the course aims to enable students to develop and evaluate service solutions through service blueprinting, prototyping, and testing methods, and to iteratively improve them based on user and stakeholder feedback.
Dersin İçeriği (Course Content)	Servis tasarımının temel kavramları, ilkeleri ve uygulama alanları. Servislerin özellikleri ve ürün–servis ilişkisi. İnsan odaklı ve sistem odaklı servis tasarımı yaklaşımı. Servis ekosistemleri, aktörler ve paydaşlar. Kullanıcı ve paydaş araştırma yöntemleri. Araştırma verilerinin analizi ve sentezi; kullanıcı ihtiyaçlarının, içgörülerin ve fırsat alanlarının belirlenmesi. Paydaş ve servis ekosistemi haritalama. Kullanıcı yolculuğu haritaları (customer/user journey maps), deneyim aşamaları ve temas noktaları. Servis deneyimindeki sorunların ve fırsatların belirlenmesi. Servis fikri geliştirme ve değer önerisi oluşturma. Temas noktalarının ve servis etkileşimlerinin tasarlanması. Service blueprint; kullanıcı eylemleri, frontstage, backstage ve destek süreçlerinin ilişkilendirilmesi. Servis prototipleme yöntemleri. Servis senaryoları, role-playing ve deneyim prototipleri. Servislerin kullanıcılar ve diğer aktörlerle test edilmesi, geri bildirimlerin değerlendirilmesi ve servis çözümünün yinelemeli olarak geliştirilmesi. Servis tasarımı projesinin bütüncül olarak geliştirilmesi ve sunulması.
	Fundamental concepts, principles, and application areas of service design. Characteristics of services and the product–service relationship. Human-centered and system-centered service design approaches. Service ecosystems, actors, and stakeholders. User and stakeholder research methods. Analysis and synthesis of research data; identification of user needs, insights, and opportunity areas. Stakeholder and service ecosystem mapping. Customer/user journey maps, stages of experience, and touchpoints. Identification of problems and opportunities within the service experience. Service idea development and value proposition creation. Design of touchpoints and service interactions. Service blueprint; linking user actions, frontstage, backstage, and support processes. Service prototyping methods. Service scenarios, role-playing, and experience prototypes. Testing services with users and other actors, evaluating feedback, and iteratively improving the service solution. Holistic development and presentation of a service design project.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Servis tasarımının temel kavramlarını, ilkelerini ve süreçlerini açıklar. [2, 4, 6, 8] 2) Servis bağlamını, kullanıcıları, çalışanları ve diğer paydaşları araştırmak için uygun araştırma yöntemlerini uygular. [2, 6, 7, 8, 9, 10] 3) Araştırma verilerini analiz eder ve sentezleyerek kullanıcı ve paydaş ihtiyaçlarını, sorunları, içgörüleri ve fırsat alanlarını belirler. [2, 6, 7, 8, 10]

(Course Learning Outcomes)	4) Servis ekosistemini, paydaş ilişkilerini, kullanıcı yolculuklarını ve temas noktalarını görselleştirir ve değerlendirir. [2, 3, 4, 6, 7, 8, 9] 5) Araştırma bulgularına dayalı alternatif servis fikirleri geliştirir, değerlendirir ve değer önerisi oluşturur. [2, 3, 6, 7, 8, 10] 6) Kullanıcı eylemleri, frontstage ve backstage süreçleri, çalışan rolleri ve destek süreçleri arasındaki ilişkileri service blueprint aracılığıyla yapılandırır. [2, 3, 4, 6, 9] 7) Servis senaryoları ve prototipleme yöntemlerini kullanarak servis çözümünü somutlaştırır. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 10] 8) Servis çözümünü kullanıcılar ve diğer paydaşlarla test eder, elde edilen geri bildirimleri değerlendirir ve servisi yinelemeli olarak geliştirir. [2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts, principles, and processes of service design. [2, 4, 6, 8] 2) Applies appropriate research methods to investigate the service context, users, employees, and other stakeholders. [2, 6, 7, 8, 9, 10] 3) Analyzes and synthesizes research data to identify user and stakeholder needs, problems, insights, and opportunity areas. [2, 6, 7, 8, 10] 4) Visualizes and evaluates the service ecosystem, stakeholder relationships, user journeys, and touchpoints. [2, 3, 4, 6, 7, 8, 9] 5) Develops and evaluates alternative service ideas based on research findings and creates a value proposition. [2, 3, 6, 7, 8, 10] 6) Structures the relationships among user actions, frontstage and backstage processes, employee roles, and support processes through a service blueprint. [2, 3, 4, 6, 9] 7) Concretizes the service solution using service scenarios and prototyping methods. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 10] 8) Tests the service solution with users and other stakeholders, evaluates the feedback obtained, and iteratively improves the service. [2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• Service Design, 2nd Edition: From Insight to Implementation. Lavrans Løvlie, Andy Polaine & Ben Reason. Rosenfeld Media, 2025. • This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World. Marc Stickdorn, Markus Edgar Hormess, Adam Lawrence & Jakob Schneider. O'Reilly Media, 2018. • This Is Service Design Methods: A Companion to This Is Service Design Doing. Marc Stickdorn, Markus Edgar Hormess, Adam Lawrence & Jakob Schneider. O'Reilly Media, 2018. • Mapping Experiences, 2nd Edition: A Complete Guide to Customer Alignment Through Journeys, Blueprints, and Diagrams. James Kalbach. O'Reilly Media, 2020. • Good Services: How to Design Services that Work. Lou Downe. BIS Publishers, 2020. • Service Design for Business: A Practical Guide to Optimizing the Customer Experience. Ben Reason, Lavrans Løvlie & Melvin Brand Flu. Wiley, 2015.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Servis Tasarımına Giriş. Temel kavramlar, ilkeler ve uygulama alanları. Servislerin özellikleri ve ürün–servis ilişkisi.
2	Servis Tasarımında İnsan ve Sistem Odaklı Yaklaşım. Servis ekosistemleri, aktörler, paydaşlar ve servis deneyiminin temel bileşenleri.
3	Servis Bağlamını Araştırma. Problem alanı, mevcut servis yapısı, kullanıcılar, çalışanlar ve diğer paydaşların belirlenmesi. Araştırma planlama.
4	Kullanıcı ve Paydaş Araştırması. Görüşme, gözlem ve diğer araştırma yöntemleri. Kullanıcı ve paydaş ihtiyaçlarının araştırılması.

5	Araştırma Verilerinin Analizi ve Sentezi. Bulguların gruplanması, örüntülerin, ihtiyaçların, sorunların ve içgörülerin belirlenmesi.
6	Servis Ekosistemi ve Paydaş Haritalama. Aktörler arasındaki ilişkilerin, rollerin ve servis içindeki etkileşimlerin görselleştirilmesi.
7	Kullanıcı Yolculuğu Haritalama. Deneyim aşamaları, kullanıcı eylemleri, temas noktaları, sorunlar ve fırsat alanlarının belirlenmesi.
8	Servis Fikri Geliştirme. Araştırma bulgularına dayalı alternatif servis fikirleri geliştirme, değerlendirme ve değer önerisinin oluşturulması.
9	Servis Temas Noktalarının Tasarımı. Fiziksel ve dijital temas noktaları, kullanıcı–servis etkileşimleri ve temas noktaları arasındaki tutarlılık.
10	Service Blueprint. Kullanıcı eylemleri, frontstage ve backstage süreçleri, çalışan rolleri, destek süreçleri ve servis bileşenlerinin ilişkilendirilmesi.
11	Servis Prototiplemeye Giriş. Servis senaryoları, role-playing, walkthrough ve farklı servis prototipleme yöntemleri.
12	Servis Prototipi Geliştirme. Seçilen servis çözümünün temas noktaları, etkileşimleri ve süreçleriyle birlikte prototiplenmesi.
13	Servis Testi ve Değerlendirme. Kullanıcı ve paydaşlarla test, geri bildirim toplama, sorunların ve geliştirme alanlarının belirlenmesi.
14	Servis Tasarımı Projesinin Sonlandırılması. Test sonuçlarına göre servisin iyileştirilmesi; kullanıcı yolculuğu, service blueprint, temas noktaları ve servis prototipinin bütüncül olarak değerlendirilmesi ve proje sunumu.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Service Design. Fundamental concepts, principles, and application areas. Characteristics of services and the product–service relationship.
2	Human- and System-Centered Approaches in Service Design. Service ecosystems, actors, stakeholders, and the fundamental components of the service experience.
3	Researching the Service Context. Identifying the problem area, existing service structure, users, employees, and other stakeholders. Research planning.
4	User and Stakeholder Research. Interview, observation, and other research methods. Investigating user and stakeholder needs.
5	Analysis and Synthesis of Research Data. Grouping findings and identifying patterns, needs, problems, and insights.
6	Service Ecosystem and Stakeholder Mapping. Visualizing relationships among actors, their roles, and interactions within the service.
7	User Journey Mapping. Identifying stages of experience, user actions, touchpoints, problems, and opportunity areas.
8	Service Idea Development. Developing and evaluating alternative service ideas based on research findings and creating a value proposition.
9	Design of Service Touchpoints. Physical and digital touchpoints, user–service interactions, and consistency among touchpoints.
10	Service Blueprint. Linking user actions, frontstage and backstage processes, employee roles, support processes, and service components.
11	Introduction to Service Prototyping. Service scenarios, role-playing, walkthroughs, and different service prototyping methods.
12	Service Prototype Development. Prototyping the selected service solution together with its touchpoints, interactions, and processes.
13	Service Testing and Evaluation. Testing with users and stakeholders, collecting feedback, and identifying problems and areas for improvement.
14	Finalization of the Service Design Project. Improving the service based on test results; holistic evaluation of the user journey, service blueprint, touchpoints, and service prototype, and project presentation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	

Activities)	**Laboratuar** (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar		●
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.		●
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	

9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3209 **(Course Code):** GITA 3209				**Dersin Adı**: İnteraktif Medya Tasarımı **(Course Title):** Interactive Media Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, etkileşimli medya üzerine kuramsal bir altyapı oluşturmak ve etkileşimli bir medya projesi geliştirmektir. Etkileşimli medyanın kapsamı, özellikleri ve formları üzerinde durarak, öğrencilerin bu alanlarda bilgi sahibi olmalarını sağlamaktır. Ayrıca, etkileşimli medya projelerinde kullanılan teknolojiler ve yazılımlar hakkında bilgi vererek, öğrencilerin konu hakkında geniş bilgi sahibi olamadı hedeflemektedir. Ders, öğrencilerin bireysel ve grup çalışmalarıyla yaratıcı etkileşimli medya projeleri geliştirmelerine olanak tanımaktadır.
(Course Objectives)	The aim of this course is to establish a theoretical foundation in interactive media and to develop an interactive media project. By focusing on the scope, characteristics, and forms of interactive media, the course aims to enable students to gain knowledge in these areas. In addition, by providing information about the technologies and software used in interactive media projects, the course aims to enable students to gain broad knowledge of the subject. The course provides students with the opportunity to develop creative interactive media projects through individual and group work.
Dersin İçeriği	Etkileşimli medyanın kapsamı, unsurları ve formları. Etkileşim türleri, işlevsellik, uyarlanabilirlik, veritabanı ve içerik. Etkileşimli deneyimlerin özellikleri. Etkileşimli medya platformları ve uygulama örnekleri. Etkileşimli medya ile bağlantılı alanlar ve kavramlar. Etkileşimli medya uygulamalarında kullanılan teknoloji ve yazılımlar. Etkileşimli medya içeriği tasarlamak ve geliştirmek için temel uygulamalar ve araçlar. Etkileşimli medya uygulamalarında süreç planı ve proje yönetimi. Etkileşimli medya projesi için fikir üretme, mind mapping, brainwriting. Etkileşimli medya projesiyle ilgili araştırma, fikir geliştirme ve süreç planı oluşturma. Etkileşimli medya projesi için içerik oluşturma ve kullanıcı testi.
(Course Content)	The scope, elements, and forms of interactive media. Types of interaction, functionality, adaptability, databases, and content. Characteristics of interactive experiences. Interactive media platforms and application examples. Fields and concepts related to interactive media. Technologies and software used in interactive media applications. Basic applications and tools for designing and developing interactive media content. Process planning and project management in interactive media applications. Idea generation, mind mapping, and brainwriting for an interactive media project. Research, idea development, and process planning for an interactive media project. Content creation and user testing for an interactive media project.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Etkileşimli medyanın kapsamını, temel özelliklerini, unsurlarını ve formlarını açıklar. [2, 4, 8] 2) Etkileşim biçimlerini ve etkileşimli deneyimlerin temel tasarım özelliklerini açıklar. [2, 4, 6, 8] 3) Etkileşimli medya ile ilişkili alan ve kavramları, farklı platformlardaki uygulama örnekleri üzerinden değerlendirir. [2, 4, 6, 8, 11] 4) Etkileşimli medya uygulamalarında kullanılan temel teknoloji, yazılım ve araçları tanır. [4, 8, 9, 11] 5) Yaratıcı ve eleştirel düşünme tekniklerini kullanarak özgün etkileşimli medya fikirleri geliştirir. [2, 3, 6, 8] 6) Etkileşimli medya projesi için araştırma yapar, kavramsal çerçeve oluşturur ve proje sürecini planlar. [2, 4, 5, 6, 8, 9] 7) Temel uygulama ve araçları kullanarak bireysel veya ekip çalışmasıyla etkileşimli medya projesi geliştirir. [3, 4, 5, 6, 9, 11] 8) Etkileşimli medya uygulamalarını değerlendirir, kullanıcı testi gerçekleştirir ve elde edilen geri bildirimler doğrultusunda iyileştirme önerileri geliştirir. [2, 4, 7, 8, 9] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
(Course Learning Outcomes)	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the scope, fundamental characteristics, elements, and forms of interactive media. [2, 4, 8]

	2) Explains forms of interaction and the fundamental design characteristics of interactive experiences. [2, 4, 6, 8] 3) Evaluates fields and concepts related to interactive media through application examples on different platforms. [2, 4, 6, 8, 11] 4) Recognizes the fundamental technologies, software, and tools used in interactive media applications. [4, 8, 9, 11] 5) Develops original interactive media ideas by using creative and critical thinking techniques. [2, 3, 6, 8] 6) Conducts research for an interactive media project, establishes a conceptual framework, and plans the project process. [2, 4, 5, 6, 8, 9] 7) Develops an interactive media project individually or as part of a team by using basic applications and tools. [3, 4, 5, 6, 9, 11] 8) Evaluates interactive media applications, conducts user testing, and develops recommendations for improvement based on the feedback obtained. [2, 4, 7, 8, 9] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice. Candy, L. & Ferguson, S., 2014. • Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice. Griffey, J., 2020. • Interaction Design Foundation [IxDF] https://www.interaction-design.org/ • The Fundamentals of Interactive Design. Salmond, M.& Ambrose, G., 2013. • Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Sharp, H., Rogers, Y.& Preece, J., 2019). • Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction. Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S.& Elmqvist, N., 2018. • Analyzing Art, Culture, and Design in the Digital Age. Mura, G., 2015. • Çevrimiçi kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Etkileşimli medyanın kapsamı alanları.
2	Etkileşimli medyanın kapsamı, unsurları ve formları. Doğrusal ve doğrusal olmayan etkileşimli medya.
3	Etkileşimli medyada etkileşim türleri, işlevsellik, uyarlanabilirlik, veritabanı ve içerik.
4	Etkileşim biçimleri ve etkileşimli deneyimlerin özellikleri. Etkileşimli medya platformları ve uygulama örnekleri.
5	Etkileşimli medya ile bağlantılı alanlar ve kavramlar.
6	Etkileşimli medya uygulamalarında kullanılan teknoloji ve yazılımlar. Etkileşimli medya içeriği tasarlamak ve geliştirmek için temel uygulamalar ve araçlar. Örnek proje incelemeler.
7	Etkileşimli medya uygulamalarında süreç planı ve proje yönetimi. Örnek proje incelemeler.
8	Etkileşimli medya projesi için fikir üretme, mind mapping, brainwriting.
9	Etkileşimli medya projesiyle ilgili araştırma, fikir geliştirme, süreç planı oluşturma.
10	Etkileşimli medya projesiyle ilgili araştırma, fikir geliştirme, süreç planı oluşturma.
11	Etkileşimli medya projesiyle ilgili araştırma ve içerik oluşturma.
12	Etkileşimli medya projesi için içerik oluşturma.
13	Etkileşimli medya platformu üzerine çalışma.
14	Etkileşimli medya uygulaması kullanıcı testi.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Scope and fields of interactive media.
2	Scope, elements, and forms of interactive media. Linear and nonlinear interactive media.
3	Types of interaction, functionality, adaptability, databases, and content in interactive media.
4	Forms of interaction and characteristics of interactive experiences. Interactive media platforms and application examples.
5	Fields and concepts related to interactive media.
6	Technologies and software used in interactive media applications. Basic applications and tools for designing and developing interactive media content. Review of example projects.
7	Process planning and project management in interactive media applications. Review of example projects.
8	Idea generation, mind mapping, and brainwriting for an interactive media project.
9	Research, idea development, and process planning for an interactive media project.
10	Research, idea development, and process planning for an interactive media project.
11	Research and content creation for an interactive media project.
12	Content creation for an interactive media project.
13	Work on an interactive media platform.
14	User testing of an interactive media application.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	

10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	5	20

Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	25	1	25
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3214 **(Course Code):** GITA 3214				**Dersin Adı**: Metaverse ve Dijital Ekosistemler **(Course Title):** Metaverse and Digital Ecosystems			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere metaverse ve dijital ekosistemlerin temel prensiplerini ve bileşenlerini öğretmektir. Öğrenciler, bu ekosistemlerde kullanılan teknolojik altyapıyı, sosyal dinamikleri ve ekonomik modelleri derinlemesine anlayacaklardır. Bu teorik bilgiler, öğrencilerin metaverse ve dijital ekosistemlerde tasarımcı olarak nasıl projeler gerçekleştirebileceklerini, hangi rolleri üstlenebileceklerini ve bu alanlarda nasıl yenilikçi çözümler geliştirebileceklerini kavramalarına yardımcı olacaktır.
	The aim of this course is to introduce students to the fundamental principles and components of the metaverse and digital ecosystems. Students will gain an in-depth understanding of the technological infrastructure, social dynamics, and economic models used within these ecosystems. This theoretical knowledge will help students understand how they can develop projects as designers in metaverse and digital ecosystems, what roles they can undertake, and how they can develop innovative solutions in these fields.
Dersin İçeriği (Course Content)	Metaverse kavramı ve tarihçesi. Metaverse bileşenleri. Metaverse'in toplumsal, kültürel ve ekonomik etkileri. Blockchain teknolojisinin temelleri. Akıllı sözleşmeler ve merkeziyetsiz finans (DeFi). Dijital varlıklar (NFT, kripto paralar) ve bunların işlevleri. Dijital ekonomilerin metaverse'deki rolü. NFT pazar yerleri ve uygulamaları. NFT ve dijital sanat. Metaverse'te sosyal dinamikler ve sanal topluluklar. Kullanıcı davranışları ve etkileşim stratejileri. Dijital kimlikler, avatarlar ve sanal temsilciler (virtual agent). Metaverse'te pazarlama. Etik, gizlilik ve güvenlik. NFT sanat eserleri ve dijital koleksiyonlar. NFT oluşturma süreci ve teknikleri. NFT projesi geliştirme. Gelecek teknolojileri ve metaverse. Popüler metaverse platformlarının incelenmesi. Metaverse platformlarında temel düzeyde uygulamalar.
	The concept and history of the metaverse. Components of the metaverse. Social, cultural, and economic impacts of the metaverse. Fundamentals of blockchain technology. Smart contracts and decentralized finance (DeFi). Digital assets (NFTs, cryptocurrencies) and their functions. The role of digital economies in the metaverse. NFT marketplaces and applications. NFTs and digital art. Social dynamics and virtual communities in the metaverse. User behaviors and interaction strategies. Digital identities, avatars, and virtual agents. Marketing in the metaverse. Ethics, privacy, and security. NFT artworks and digital collections. NFT creation processes and techniques. NFT project development. Emerging technologies and the metaverse. Examination of popular metaverse platforms. Basic-level applications on metaverse platforms.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Metaverse kavramını, tarihsel gelişimini ve temel bileşenlerini açıklar. [2, 4, 8, 11] 2) Blockchain teknolojisini, akıllı sözleşmeleri ve bunların metaverse ekosistemindeki işlevlerini açıklar. [2, 4, 8, 11] 3) Dijital varlıkları (NFT ve kripto paralar) ve dijital ekonomilerdeki rollerini tanır. [2, 4, 8, 11] 4) Metaverse'in toplumsal, kültürel ve ekonomik etkilerini değerlendirir. [2, 4, 6, 7, 8] 5) Metaverse'te sosyal dinamikleri, sanal toplulukları, dijital kimlikleri, avatarları ve sanal temsilcileri açıklar. [2, 4, 6, 7, 8, 11] 6) Metaverse'te etik, gizlilik ve güvenlik konularını değerlendirir. [2, 4, 7, 8, 12] 7) Temel düzeyde NFT ve dijital varlık geliştirme süreçlerini uygular. [3, 4, 9, 11] 8) Popüler metaverse platformlarını inceler ve bu platformlarda temel düzeyde uygulamalar gerçekleştirir. [2, 3, 4, 8, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to:

	1) Explains the concept of the metaverse, its historical development, and its fundamental components. [2, 4, 8, 11] 2) Explains blockchain technology, smart contracts, and their functions within the metaverse ecosystem. [2, 4, 8, 11] 3) Recognizes digital assets (NFTs and cryptocurrencies) and their roles in digital economies. [2, 4, 8, 11] 4) Evaluates the social, cultural, and economic impacts of the metaverse. [2, 4, 6, 7, 8] 5) Explains social dynamics, virtual communities, digital identities, avatars, and virtual agents in the metaverse. [2, 4, 6, 7, 8, 11] 6) Evaluates ethical, privacy, and security issues in the metaverse. [2, 4, 7, 8, 12] 7) Applies basic-level NFT and digital asset development processes. [3, 4, 9, 11] 8) Examines popular metaverse platforms and carries out basic-level applications on these platforms. [2, 3, 4, 8, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• The Metaverse and How It Will Revolutionize Everything. Ball, M., 2022. • The Future of Digital Communication. Benítez Rojas, R.V., 2024. • Into the Metaverse: The Essential Guide to the Business Opportunities of the Web3 Era. Bloomsbury Business. Hackl, C., 2023. • Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality. Lanier, J., 2017. • The Future Internet: How the Metaverse, Web 3.0, and Blockchain Will Transform Business and Society. Marr, B., 2023. • Virtual Society: The Metaverse and the New Frontiers of Human Experience. Crown Currency. Narula, H., 2022. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Metaverse kavramı ve tarihçesi. Temel kavramlar ve terimler. Metaverse bileşenleri.
2	Metaverse'in bileşenleri ve yapısı. Fiziksel ve sanal gerçekliklerin birleşimi. Metaverse ve dijital kimlikler. Metaverse'in toplumsal, kültürel ve ekonomik etkileri.
3	Blockchain teknolojisinin temelleri. Blockchain'in metaverse üzerindeki etkisi. Akıllı sözleşmeler ve merkeziyetsiz finans (DeFi). Dijital varlıklar (NFT, kripto paralar) ve bunların işlevleri. Dijital ekonomilerin metaverse'deki rolü.
4	Sanal ekonomiler. Dijital varlıklar (NFT, kripto paralar) ve bunların işlevleri. Dijital ekonomilerin metaverse'deki rolü. NFT ve Dijital Sanat. NFT pazar yerleri ve uygulamaları.
5	Metaverse'de kullanıcı etkileşimi. Sosyal dinamikler ve sanal topluluklar. Kullanıcı davranışları ve etkileşim stratejileri. Avatarlar ve sanal temsilciler (virtual agent).
6	Dijital Pazarlama ve Metaverse. Dijital pazarlama stratejileri. Metaverse'de marka etkileşimi. Dijital reklamcılık ve sponsorluk.
7	Metaverse'te etik, gizlilik ve güvenlik. Dijital mahremiyet ve veri güvenliği. Etik sorumluluklar ve düzenlemeler. Metaverse'de güvenlik önlemleri.
8	NFT ve dijital varlık geliştirme. NFT sanat eserleri ve dijital koleksiyonlar. NFT pazar yerleri ve satış stratejileri. NFT oluşturma süreci ve teknikleri.
9	NFT ve dijital varlık geliştirme. NFT oluşturma süreci ve teknikleri.
10	NFT ve dijital varlık geliştirme. NFT oluşturma süreci ve teknikleri.
11	Gelecek teknolojileri ve metaverse. Gelecekte metaverse teknolojileri. Yapay zeka ve veri analitiği. Beyin-bilgisayar arayüzleri ve diğer yenilikler.
12	Metaverse ve sanal dünyalar. Popüler metaverse platformlarının incelenmesi. Platformların karşılaştırılması ve değerlendirilmesi. Tasarımcıların bu platformlarda yapabilecekleri.
13	Metaverse platformlarında uygulamalar. Seçilen platformun (Decentraland, Sandbox, VRChat vb) kullanımına dair teknik bilgiler. Basit bir uygulama veya alan oluşturma.
14	Metaverse platformlarında uygulamalar. Seçilen platformun (Decentraland, Sandbox, VRChat vb) kullanımına dair teknik bilgiler. Basit bir uygulama veya alan oluşturma.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	The concept and history of the metaverse. Fundamental concepts and terminology. Components of the metaverse.
2	Components and structure of the metaverse. The convergence of physical and virtual realities. The metaverse and digital identities. Social, cultural, and economic impacts of the metaverse.
3	Fundamentals of blockchain technology. The impact of blockchain on the metaverse. Smart contracts and decentralized finance (DeFi). Digital assets (NFTs, cryptocurrencies) and their functions. The role of digital economies in the metaverse.
4	Virtual economies. Digital assets (NFTs, cryptocurrencies) and their functions. The role of digital economies in the metaverse. NFTs and digital art. NFT marketplaces and applications.
5	User interaction in the metaverse. Social dynamics and virtual communities. User behaviors and interaction strategies. Avatars and virtual agents.
6	Digital marketing and the metaverse. Digital marketing strategies. Brand engagement in the metaverse. Digital advertising and sponsorship.
7	Ethics, privacy, and security in the metaverse. Digital privacy and data security. Ethical responsibilities and regulations. Security measures in the metaverse.
8	NFT and digital asset development. NFT artworks and digital collections. NFT marketplaces and sales strategies. NFT creation processes and techniques.
9	NFT and digital asset development. NFT creation processes and techniques.
10	NFT and digital asset development. NFT creation processes and techniques.
11	Emerging technologies and the metaverse. Future metaverse technologies. Artificial intelligence and data analytics. Brain-computer interfaces and other innovations.
12	The metaverse and virtual worlds. Examination of popular metaverse platforms. Comparison and evaluation of platforms. What designers can do on these platforms.
13	Applications on metaverse platforms. Technical information on the use of a selected platform (Decentraland, The Sandbox, VRChat, etc.). Creating a basic application or virtual space.
14	Applications on metaverse platforms. Technical information on the use of a selected platform (Decentraland, The Sandbox, VRChat, etc.). Creating a basic application or virtual space.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	15
	Ödevler (Homework)	35
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür		●
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	

5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.		●
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar			

(Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	5	20
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	25	1	25
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3307 **(Course Code):** GITA 3307				**Dersin Adı**: Spekülatif Tasarım **(Course Title):** Speculative Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Elective)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere spekülatif tasarımın temellerini öğretmek, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek ve bu becerileri kullanarak somut projeler üretmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin, tasarımın eleştirel ve kışkırtıcı yönlerini keşfetmelerine olanak tanırken, farklı medya türleri kullanarak projeler geliştirmelerini teşvik eder. Ayrıca, öğrencilerin disiplinler arası yaklaşımlar kullanarak problem çözme, proje yönetimi ve etkili sunum becerilerini pekiştirmeyi hedefler.
	The aim of this course is to teach students the fundamentals of speculative design, develop their creative and critical thinking skills, and enable them to produce tangible projects by using these skills. The course allows students to explore the critical and provocative aspects of design while encouraging them to develop projects using different types of media. It also aims to strengthen students' problem-solving, project management, and effective presentation skills through interdisciplinary approaches.
Dersin İçeriği (Course Content)	Spekülatif tasarımın temel kavramları ve tarihsel gelişimi. Eleştirel tasarım ve spekülatif tasarım arasındaki ilişki. "What if?" (Varsayalım) soruları ile başlayan düşünme tekniklerini kullanarak geleceğe yönelik olası senaryolar ve alternatif şimdiki zaman kurguları üzerine projeler geliştirme. Bu projelerin görsel, işitsel, etkileşimli ve yazılı medya kullanılarak sunulması. Dünya inşası (world building) yöntemleri ile spekülatif tasarım çalışmalarını bütünleştirme. Proje geliştirme süreçlerinde eleştirel geri bildirim alarak projeleri güncelleme ve son hale getirme. Disiplinler arası yaklaşımlar kullanarak proje yönetimi, araştırma ve geliştirme, problem çözme ve etkili sunum teknikleri konularında bilgi ve beceri kazanma.
	Fundamental concepts and historical development of speculative design. The relationship between critical design and speculative design. Developing projects on possible future scenarios and alternative presents by using thinking techniques that begin with "What if?" questions. Presenting these projects through visual, auditory, interactive, and written media. Integrating speculative design studies with world-building methods. Revising and finalizing projects by receiving critical feedback during project development processes. Gaining knowledge and skills in project management, research and development, problem solving, and effective presentation techniques through interdisciplinary approaches.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Spekülatif tasarımın temel kavramlarını ve tarihsel gelişimini açıklar. [2, 4, 8] 2) Spekülatif tasarımla ilişkili eleştirel tasarım, tasarım kurgusu, değer kurgusu, gelecek tasarımı ve söyleme dayalı tasarım yaklaşımlarını tanır. [2, 4, 6, 7, 8] 3) "What if?" (Ya eğer?) soruları ve yaratıcı düşünme tekniklerini kullanarak geleceğe yönelik olası senaryolar ve alternatif şimdiki zaman kurguları geliştirir. [2, 3, 6, 8] 4) Dünya inşası (world building) yöntemlerini kullanarak spekülatif tasarım senaryoları geliştirir. [2, 3, 4, 6, 8] 5) Spekülatif tasarım projesi için araştırma yapar, proje fikri geliştirir ve kavramsal çerçeve oluşturur. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 11] 6) Disiplinlerarası yaklaşımlar kullanarak spekülatif tasarım projesini geliştirir ve prototip oluşturur. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts and historical development of speculative design. [2, 4, 8] 2) Recognizes approaches related to speculative design, including critical design, design fiction, value fiction, future design, and discursive design. [2, 4, 6, 7, 8] 3) Develops possible future scenarios and alternative presents by using "What if?" questions and creative thinking techniques. [2, 3, 6, 8] 4) Develops speculative design scenarios by using world-building methods. [2, 3, 4, 6, 8]

	5) Conducts research for a speculative design project, develops a project idea, and establishes a conceptual framework. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 11] 6) Develops a speculative design project and creates a prototype by using interdisciplinary approaches. [3, 4, 5, 6, 7, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• Speculative everything. Dunne, A. & Raby, F., 2013. • Design noir: The secret life of electronic Objects. Dunne, A. & Raby, F., 2013. • Beyond Speculative Design: Past - Present - Future. Helgason, I., Mitrovic, I., Auger, J. & Hanna, J., 2021. • Introduction to speculative design practice: Eutropia, a case study. Mitrović, I., Golub. M. & Šuran, O., 2015. • Discursive Design: Critical, Speculative, & Alternative Things. Tharp, B.M.&Tharp, S.M., 2019. • Speculative Edu. https://speculativeedu.eu/ • Speculative Design üzerine yazılan makaleler.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Spekülatif tasarımın temel kavramları.
2	Eleştirel Tasarım (Critical Design), Tasarım Kurgusu (Design fiction), Değer Kurgusu (Value fiction)
3	Gelecek Tasarımı (Future design), Söyleme Dayalı Tasarım (Discursive design)
4	“What if?” (Ya eğer?) soruları ve düşünme teknikleri. 6-3-5 beyin fırtınası.
5	“What if?” (Ya eğer?) soruları ve düşünme teknikleri. 6-3-5 beyin fırtınası.
6	Dünya inşası (world building) teknikleri.
7	Dünya inşası (world building) teknikleri. Geleceğe yönelik olası senaryolar ve alternatif şimdiki zaman kurguları
8	Geleceğe yönelik olası senaryolar ve alternatif şimdiki zaman kurguları
9	Geleceğe yönelik olası senaryolar ve alternatif şimdiki zaman kurguları
10	Kişisel spekülatif tasarımı proje konusu araştırmaları
11	Kişisel spekülatif tasarımı proje konusu üzerine çalışmalar.
12	Kişisel spekülatif tasarımı proje konusu üzerine çalışmalar.
13	Uygulamalı proje çalışmaları ve prototip oluşturma.
14	Uygulamalı proje çalışmaları ve prototip oluşturma.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Fundamental concepts of speculative design.
2	Critical Design, Design Fiction, Value Fiction.
3	Future Design, Discursive Design.
4	“What if?” questions and thinking techniques. 6-3-5 brainwriting.
5	“What if?” questions and thinking techniques. 6-3-5 brainwriting.
6	World-building techniques.
7	World-building techniques. Possible future scenarios and alternative presents.
8	Possible future scenarios and alternative presents.
9	Possible future scenarios and alternative presents.
10	Research on individual speculative design project topics.

11	Studies on individual speculative design project topics.
12	Studies on individual speculative design project topics.
13	Practice-based project studies and prototype development.
14	Practice-based project studies and prototype development.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	20
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	

4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	5	20
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	25	1	25
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

<table>
<tr><td colspan="4">Dersin Kodu: GİTA 4208
(Course Code): GITA 4208</td><td colspan="4">Dersin Adı: Oyun Tasarımı
(Course Title): Game Design</td></tr>
<tr><td>Yarıyılı
(Semester)</td><td>D + U + L
(Lc+ R +L)</td><td>Kredisi
(Credits)</td><td>AKTS
(ECTS)</td><td>Dersin Dili
(Language)</td><td>Dersin Türü
(Category)</td><td>İşleniş Yöntemi
(Instructional Methods)</td><td>Ön Koşul
(Prerequisite)</td></tr>
<tr><td>Bahar
(Spring)
(8)</td><td>3+0+0</td><td>3</td><td>5</td><td>Türkçe
(Turkish)</td><td>Alan Seçmeli
(Area Elective)</td><td>Teorik + Uygulama
(Theoretical + Practice)</td><td>Yok
(None)</td></tr>
<tr><td colspan="4">Dersin Amacı

(Course Objectives)</td><td colspan="4">Bu dersin amacı, öğrencilere oyun tasarımının temel kavram, ilke ve yöntemlerini kazandırmak ve oyuncu deneyimini oyun mekanikleri, kurallar, hedefler, etkileşimler ve geri bildirim sistemleri aracılığıyla tasarlamalarını sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin oyun fikirleri geliştirmeleri, hedef oyuncuyu ve oyun deneyimini tanımlamaları, temel oyun döngüsünü (core gameplay loop), oyun mekaniklerini, ilerleme ve ödül sistemlerini kurgulamaları hedeflenmektedir. Öğrencilerin anlatı, karakter, oyun dünyası, seviye tasarımı, kullanıcı arayüzü ve etkileşim bileşenlerini oyun sistemiyle bütünleştirmeleri; oyun fikirlerini dokümante etmeleri ve seçilen bir oyun motorunda prototipe dönüştürmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca, geliştirilen oyun prototiplerinin playtesting yoluyla değerlendirilmesi ve elde edilen geri bildirimler doğrultusunda yinelemeli olarak geliştirilmesi hedeflenmektedir.

The aim of this course is to provide students with the fundamental concepts, principles, and methods of game design and to enable them to design player experience through game mechanics, rules, goals, interactions, and feedback systems. Within the scope of the course, students are expected to develop game ideas, define the target player and player experience, and structure the core gameplay loop, game mechanics, progression, and reward systems. Students are expected to integrate narrative, character, game world, level design, user interface, and interaction components into the game system; document their game ideas; and transform them into prototypes using a selected game engine. In addition, the course aims to enable students to evaluate the developed game prototypes through playtesting and iteratively improve them based on the feedback obtained.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Dersin İçeriği

(Course Content)</td><td colspan="4">Oyun tasarımının temel kavramları, ilkeleri ve oyun geliştirme süreçleri. Oyun türleri, oyuncu deneyimi ve hedef oyuncu. Oyun sistemleri; hedefler, kurallar, oyun mekanikleri, dinamikler ve geri bildirim. Temel oyun döngüsü (core gameplay loop), challenge, ödül, ilerleme ve oyun dengesi. Oyun fikri ve konsept geliştirme. Narrative design ve etkileşimli hikâye anlatımı. Karakterlerin ve oyun dünyasının gameplay içerisindeki işlevleri. Level design; oyuncu hareketi, hedefler, yönlendirme, challenge, pacing ve progression. Oyun kullanıcı arayüzü (game UI), bilgi sunumu ve oyuncu–oyun etkileşimi. Game Design Document (GDD) ve oyun tasarım kararlarının dokümantasyonu. Oyun motorlarının temel özellikleri ve oyun motoruyla prototipleme. Görsel scripting ve temel etkileşimlerin oluşturulması. Rapid prototyping. Playtesting, oyuncu geri bildirimi, oyun deneyiminin değerlendirilmesi ve iterasyon. Özgün bir oyun fikrinin çalışan prototipe dönüştürülmesi ve sunulması.

Fundamental concepts and principles of game design and game development processes. Game genres, player experience, and target player. Game systems; goals, rules, game mechanics, dynamics, and feedback. Core gameplay loop, challenge, reward, progression, and game balance. Game idea and concept development. Narrative design and interactive storytelling. Functions of characters and the game world within gameplay. Level design; player movement, goals, guidance, challenge, pacing, and progression. Game user interface (game UI), information presentation, and player–game interaction. Game Design Document (GDD) and documentation of game design decisions. Fundamental features of game engines and prototyping with a game engine. Visual scripting and creation of basic interactions. Rapid prototyping. Playtesting, player feedback, evaluation of player experience, and iteration. Transforming an original game idea into a functional prototype and presenting it.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Dersin Öğrenme Çıktıları</td><td colspan="4">Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler:
1) Oyun tasarımının temel kavramlarını, ilkelerini ve süreçlerini açıklar. [2, 4, 8, 9]
2) Hedef oyuncu ve oyuncu deneyimi doğrultusunda özgün oyun fikirleri ve oyun konseptleri geliştirir. [2, 3, 6, 7, 9]
3) Oyun hedefleri, kuralları, mekanikleri, temel oyun döngüsü, geri bildirim, ödül ve ilerleme sistemlerini yapılandırır. [2, 3, 4, 9]</td></tr>
</table>

(Course Learning Outcomes)	4) Narrative design, karakter, oyun dünyası, level design ve kullanıcı arayüzü bileşenlerini oyun sistemiyle bütünleştirir. [3, 4, 6, 9] 5) Oyun tasarım kararlarını Game Design Document (GDD) aracılığıyla sistematik olarak dokümante eder. [2, 5, 9] 6) Seçilen oyun motoru ve prototipleme yöntemlerini kullanarak temel oyun mekaniklerini ve etkileşimlerini çalışan bir prototipe dönüştürür. [3, 4, 6, 9, 11] 7) Oyun prototipini playtesting yoluyla değerlendirir, oyuncu geri bildirimlerini analiz eder ve oyun deneyimini yinelemeli olarak geliştirir. [2, 5, 7, 8, 9] 8) Özgün bir oyun tasarımı projesini bütüncül olarak geliştirir ve sunar. [3, 4, 5, 6, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts, principles, and processes of game design. [2, 4, 8, 9] 2) Develops original game ideas and game concepts in accordance with the target player and player experience. [2, 3, 6, 7, 9] 3) Structures game goals, rules, mechanics, the core gameplay loop, feedback, reward, and progression systems. [2, 3, 4, 9] 4) Integrates narrative design, character, game world, level design, and user interface components into the game system. [3, 4, 6, 9] 5) Systematically documents game design decisions through a Game Design Document (GDD). [2, 5, 9] 6) Transforms fundamental game mechanics and interactions into a functional prototype using the selected game engine and prototyping methods. [3, 4, 6, 9, 11] 7) Evaluates the game prototype through playtesting, analyzes player feedback, and iteratively improves the player experience. [2, 5, 7, 8, 9] 8) Develops and presents an original game design project as a coherent whole. [3, 4, 5, 6, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fifth Edition. Tracy Fullerton. A K Peters/CRC Press, 2024. • The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition. Jesse Schell. A K Peters/CRC Press, 2019. • Elements of Game Design. Robert Zubek. The MIT Press, 2020. • Rules of Play: Game Design Fundamentals. Katie Salen Tekinbaş & Eric Zimmerman. The MIT Press, 2003. • An Architectural Approach to Level Design, Second Edition. Christopher W. Totten. A K Peters/CRC Press, 2019. • Characteristics of Games. George Skaff Elias, Richard Garfield & K. Robert Gutschera. The MIT Press, 2020. • Unity Documentation. Unity Technologies. Çevrimiçi dokümantasyon. • Unreal Engine Documentation. Epic Games. Çevrimiçi dokümantasyon.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Oyun Tasarımına Giriş. Oyun tasarımının temel kavramları, ilkeleri ve süreçleri. Oyun türleri ve oyun tasarımcısının rolü.
2	Oyuncu Deneyimi ve Oyun Konsepti. Hedef oyuncu, oyuncu motivasyonları, oyun deneyimi hedefleri ve oyun fikri geliştirme.
3	Oyun Sistemleri. Hedefler, kurallar, oyun mekanikleri ve dinamikler. Oyuncu eylemleri ve oyun sistemleri arasındaki ilişkiler.
4	Temel Oyun Döngüsü (Core Gameplay Loop). Challenge, feedback, ödül, progression ve oyun dengesi.
5	Narrative Design ve Etkileşimli Hikâye Anlatımı. Oyun anlatısı, oyuncu eylemleri, seçimler, karakterler ve oyun dünyası arasındaki ilişkiler.
6	Level Design. Oyun mekânının gameplay açısından tasarlanması. Oyuncu hareketi, hedefler, yönlendirme, challenge, pacing ve progression.

7	Oyun Arayüzü ve Etkileşim Tasarımı. Game UI, bilgi hiyerarşisi, oyuncuya geri bildirim ve temel oyun etkileşimleri.
8	Oyun Konsepti ve Game Design Document (GDD). Oyun fikri, hedef oyuncu, core gameplay loop, mekanikler, kurallar, anlatı, level yapısı ve arayüz kararlarının dokümante edilmesi.
9	Oyun Motorlarına ve Prototiplemeye Giriş. Seçilen oyun motorunun temel yapısı, proje organizasyonu, sahne ve oyun bileşenleri.
10	Oyun Motorunda Temel Etkileşimler. Görsel scripting ve temel oyun mekaniklerinin çalışan prototipe dönüştürülmesi.
11	Rapid Prototyping. Özgün oyun projesinin temel oyun döngüsünün, mekaniklerinin ve etkileşimlerinin prototiplenmesi.
12	Oyun Prototipinin Geliştirilmesi. Level yapısı, oyun akışı, kullanıcı arayüzü, geri bildirim ve diğer oyun bileşenlerinin prototipe entegrasyonu.
13	Playtesting ve Değerlendirme. Oyunun oyuncularla test edilmesi, oyuncu davranışlarının gözlemlenmesi, geri bildirimlerin toplanması ve oyun deneyiminin değerlendirilmesi.
14	İterasyon ve Oyun Projesinin Sonlandırılması. Playtesting sonuçlarına göre oyun mekaniklerinin, dengenin, akışın ve etkileşimlerin geliştirilmesi. Çalışan oyun prototipinin sonlandırılması ve proje sunumu.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Game Design. Fundamental concepts, principles, and processes of game design. Game genres and the role of the game designer.
2	Player Experience and Game Concept. Target player, player motivations, player experience goals, and game idea development.
3	Game Systems. Goals, rules, game mechanics, and dynamics. Relationships between player actions and game systems.
4	Core Gameplay Loop. Challenge, feedback, reward, progression, and game balance.
5	Narrative Design and Interactive Storytelling. Relationships among game narrative, player actions, choices, characters, and the game world.
6	Level Design. Designing game spaces in terms of gameplay. Player movement, goals, guidance, challenge, pacing, and progression.
7	Game Interface and Interaction Design. Game UI, information hierarchy, player feedback, and fundamental game interactions.
8	Game Concept and Game Design Document (GDD). Documenting the game idea, target player, core gameplay loop, mechanics, rules, narrative, level structure, and interface decisions.
9	Introduction to Game Engines and Prototyping. Fundamental structure of the selected game engine, project organization, scenes, and game components.
10	Fundamental Interactions in a Game Engine. Visual scripting and transforming fundamental game mechanics into a functional prototype.
11	Rapid Prototyping. Prototyping the core gameplay loop, mechanics, and interactions of the original game project.
12	Game Prototype Development. Integrating the level structure, game flow, user interface, feedback, and other game components into the prototype.
13	Playtesting and Evaluation. Testing the game with players, observing player behavior, collecting feedback, and evaluating the player experience.
14	Iteration and Finalization of the Game Project. Improving game mechanics, balance, flow, and interactions based on playtesting results. Finalizing the functional game prototype and project presentation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	

YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)	60
Toplam (Total)	**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar		●
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.		●
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4211 **(Course Code):** GITA 4211				**Dersin Adı**: Yapay Zeka Araç Geliştirme **(Course Title):** AI Tool Development			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilerin yapay zeka modellerini, veri kaynaklarını, harici araçları ve kullanıcı arayüzlerini bütünleştirerek farklı problem alanlarına yönelik çalışan yapay zeka araçları geliştirmelerini sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin üretken yapay zeka modellerini programatik olarak kullanmaları, yapılandırılmış çıktılar ve function calling yöntemleriyle modelleri harici işlev ve veri kaynaklarına bağlamaları, retrieval-augmented generation (RAG) ve agentic yapılar kullanarak çok aşamalı yapay zeka uygulamaları geliştirmeleri hedeflenmektedir. Öğrencilerin metin, görüntü, ses ve farklı veri türleriyle çalışan yapay zeka araçları tasarlamaları; bu araçlar için kullanıcı arayüzleri geliştirmeleri, uygulamaları test etmeleri, model çıktılarını ve kullanıcı deneyimini değerlendirmeleri ve temel düzeyde kullanıma sunmaları amaçlanmaktadır. Ders ayrıca öğrencilerin güvenlik, gizlilik, etik, maliyet ve güvenilirlik gibi yapay zeka aracı geliştirme sürecinin temel gerekliliklerini dikkate almalarını hedeflemektedir.
(Course Objectives)	The aim of this course is to enable students to develop functional AI tools for different problem domains by integrating AI models, data sources, external tools, and user interfaces. Within the scope of the course, students are expected to use generative AI models programmatically, connect models to external functions and data sources through structured outputs and function calling methods, and develop multi-step AI applications using retrieval-augmented generation (RAG) and agentic structures. Students are expected to design AI tools that work with text, images, audio, and different data types; develop user interfaces for these tools; test the applications; evaluate model outputs and user experience; and deploy them at a basic level. The course also aims to ensure that students consider fundamental requirements of AI tool development such as security, privacy, ethics, cost, and reliability.
Dersin İçeriği	Yapay zeka tabanlı araç ve uygulamaların temel yapısı. Yapay zeka modellerinin seçimi ve uygulamalara entegrasyonu. Model API'leri, SDK'lar ve açık kaynak modellerle çalışma. Yapılandırılmış çıktılar ve veri şemaları. Function calling ve yapay zeka modellerinin harici işlevlere, API'lere ve veri kaynaklarına bağlanması. Retrieval-Augmented Generation (RAG) uygulamalarında veri hazırlama, doküman işleme, embedding, retrieval ve kaynak kullanımı. Agent kavramı, araç kullanımı, tek agent yapıları ve çok aşamalı agentic workflows. Durum, bağlam ve temel hafıza yönetimi. Multimodal yapay zeka araçları ve metin, görüntü, ses, belge ve diğer veri türlerinin birlikte kullanımı. Yapay zeka araçlarında kullanıcı arayüzü ve kullanıcı etkileşimi. AI tabanlı uygulamalarda hata yönetimi, güvenilirlik, güvenlik, gizlilik, etik ve maliyet. Model ve sistem çıktılarının değerlendirilmesi ve test edilmesi. Yapay zeka uygulamalarının prototiplenmesi, temel düzeyde deployment ve kullanıma sunulması. Farklı problem alanlarına yönelik yapay zeka aracı geliştirme projesi.
(Course Content)	The fundamental structure of AI-based tools and applications. Selection of AI models and their integration into applications. Working with model APIs, SDKs, and open-source models. Structured outputs and data schemas. Function calling and connecting AI models to external functions, APIs, and data sources. Data preparation, document processing, embedding, retrieval, and source utilization in Retrieval-Augmented Generation (RAG) applications. The concept of agents, tool use, single-agent structures, and multi-step agentic workflows. State, context, and basic memory management. Multimodal AI tools and the combined use of text, images, audio, documents, and other data types. User interfaces and user interaction in AI tools. Error management, reliability, security, privacy, ethics, and cost in AI-based applications. Evaluation and testing of model and system outputs. Prototyping AI applications, basic-level deployment, and making them available for use. AI tool development projects for different problem domains.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Yapay zeka tabanlı araçların temel bileşenlerini açıklar ve uygun model, veri kaynağı ve entegrasyon yöntemlerini seçer. [2, 4, 8, 9, 11]

(Course Learning Outcomes)	2) Yapılandırılmış çıktılar ve function calling yöntemlerini kullanarak yapay zeka modellerini harici araçlar, API'ler ve veri kaynaklarıyla bütünleştirir. [2, 4, 9, 11] 3) Veri ve doküman kaynaklarını kullanarak temel Retrieval-Augmented Generation (RAG) uygulamaları geliştirir. [2, 4, 9, 11] 4) Araç kullanımı, bağlam ve iş akışlarını içeren temel agent ve agentic workflow yapıları geliştirir. [2, 4, 8, 9, 11] 5) Metin, görüntü, ses, belge ve farklı veri türlerini kullanarak multimodal yapay zeka araçları geliştirir. [3, 4, 6, 9, 11] 6) Belirli bir problem veya kullanıcı ihtiyacına yönelik, kullanıcı arayüzü içeren çalışan bir yapay zeka aracı prototipi geliştirir ve temel düzeyde kullanıma sunar. [2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11] 7) Yapay zeka araçlarını işlevsellik, model çıktılarının güvenilirliği, kullanıcı deneyimi, güvenlik, gizlilik, etik ve maliyet açısından değerlendirir ve iyileştirir. [2, 4, 7, 8, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental components of AI-based tools and selects appropriate models, data sources, and integration methods. [2, 4, 8, 9, 11] 2) Integrates AI models with external tools, APIs, and data sources using structured outputs and function calling methods. [2, 4, 9, 11] 3) Develops basic Retrieval-Augmented Generation (RAG) applications using data and document sources. [2, 4, 9, 11] 4) Develops basic agent and agentic workflow structures involving tool use, context, and workflows. [2, 4, 8, 9, 11] 5) Develops multimodal AI tools using text, images, audio, documents, and different data types. [3, 4, 6, 9, 11] 6) Develops a functional AI tool prototype with a user interface for a specific problem or user need and deploys it at a basic level. [2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11] 7) Evaluates and improves AI tools in terms of functionality, reliability of model outputs, user experience, security, privacy, ethics, and cost. [2, 4, 7, 8, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• AI Engineering: Building Applications with Foundation Models. Chip Huyen, 2025. • Hands-On Large Language Models. Jay Alammar & Maarten Grootendorst, 2024. • Generative Deep Learning. David Foster, 2023. • Deep Learning: A Visual Approach. Andrew Glassner, 2021. • OpenAI API Documentation. OpenAI • Gemini API Documentation. Google • Hugging Face Documentation. Hugging Face • Çevrimiçi kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Yapay Zeka Araç Geliştirmeye Giriş. Yapay zeka tabanlı araç ve uygulamaların yapısı. Problem tanımlama, kullanım senaryosu ve yapay zeka aracının temel bileşenleri.
2	Model Seçimi ve Entegrasyon. Bulut tabanlı ve açık kaynak yapay zeka modelleri. Model API'leri ve SDK'lar. Farklı modellerin yetenek, kullanım alanı, performans ve maliyet açısından değerlendirilmesi.
3	Yapılandırılmış Çıktılar ve Function Calling. Yapılandırılmış veri üretimi, veri şemaları ve model çıktılarının programatik kullanımı. Yapay zeka modellerinin fonksiyon ve araçlarla ilişkilendirilmesi.
4	Harici Araçlar, API'ler ve Veri Kaynakları ile Entegrasyon. Yapay zeka aracının harici servislerden veri alması, işlem gerçekleştirmesi ve sonuçları uygulama içinde kullanması.
5	Retrieval-Augmented Generation (RAG). Veri ve doküman hazırlama, chunking, embedding, retrieval ve model bağlamına veri aktarımı. Kaynaklara dayalı yapay zeka araçları geliştirme.

6	RAG Uygulamalarının Geliştirilmesi ve Değerlendirilmesi. Retrieval sonuçlarının değerlendirilmesi, kaynak kullanımı, hata ve halüsinasyonların azaltılması. Uygulamalı RAG geliştirme.
7	AI Agents ve Araç Kullanımı. Agent kavramı, model, araç ve talimat ilişkisi. Tek agent yapıları. Bir agent'ın farklı araçları kullanarak görev gerçekleştirmesi.
8	Agentic Workflows. Çok aşamalı görevlerin planlanması ve yürütülmesi. İş akışları, durum ve bağlam yönetimi, temel hafıza yapıları ve insan müdahalesi içeren süreçler.
9	Multimodal Yapay Zeka Araçları. Metin, görüntü, ses, belge ve farklı veri türlerini birlikte kullanan uygulamaların geliştirilmesi. Multimodal kullanıcı girdileri ve çıktıları.
10	Yapay Zeka Araçlarında Kullanıcı Arayüzü ve Etkileşim. Yapay zeka tabanlı araçlar için temel kullanıcı arayüzlerinin geliştirilmesi. Kullanıcı girdileri, model çıktıları, geri bildirim ve etkileşim akışlarının tasarlanması.
11	Güvenilir ve Sorumlu Yapay Zeka Araçları. Hata yönetimi, halüsinasyonlar, güvenlik, gizlilik, veri kullanımı, etik, erişim kontrolü ve maliyet yönetimi. Yapay zeka uygulamalarında temel güvenlik önlemleri. Güncel model API'lerinde güvenlik ayarları geliştiricinin uygulama tasarımının bir parçasıdır.
12	Test, Değerlendirme ve Deployment. Yapay zeka aracının işlevsel testleri, model çıktılarının ve kullanıcı deneyiminin değerlendirilmesi. Temel logging ve kullanım takibi. Prototipin çevrimiçi ortamda kullanıma sunulması. Güncel platformlar hem model inference'ının servis olarak sunulmasını hem de hafif AI uygulamalarının doğrudan yayımlanmasını desteklemektedir.
13	Yapay Zeka Aracı Geliştirme Projesi. Problem ve kullanıcı ihtiyacının belirlenmesi. Sistem yapısı, model ve araç seçimi. Veri kaynakları, entegrasyonlar, kullanıcı arayüzü ve çalışan prototipin geliştirilmesi.
14	Yapay Zeka Aracı Geliştirme Projesi. Prototipin test edilmesi ve iyileştirilmesi. Model ve sistem çıktılarının değerlendirilmesi. Projenin sonlandırılması ve sunulması.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to AI Tool Development. Structure of AI-based tools and applications. Problem definition, use case, and fundamental components of an AI tool.
2	Model Selection and Integration. Cloud-based and open-source AI models. Model APIs and SDKs. Evaluation of different models in terms of capabilities, use cases, performance, and cost.
3	Structured Outputs and Function Calling. Structured data generation, data schemas, and programmatic use of model outputs. Connecting AI models with functions and tools.
4	Integration with External Tools, APIs, and Data Sources. Retrieving data from external services, performing operations, and using the results within the application.
5	Retrieval-Augmented Generation (RAG). Data and document preparation, chunking, embedding, retrieval, and transferring data into model context. Developing AI tools based on external sources.
6	Development and Evaluation of RAG Applications. Evaluation of retrieval results, source utilization, and reduction of errors and hallucinations. Practice-based RAG development.
7	AI Agents and Tool Use. The concept of an agent and the relationship between models, tools, and instructions. Single-agent structures. Performing tasks through the use of different tools by an agent.
8	Agentic Workflows. Planning and execution of multi-step tasks. Workflows, state and context management, basic memory structures, and processes involving human intervention.
9	Multimodal AI Tools. Development of applications that use text, images, audio, documents, and different data types together. Multimodal user inputs and outputs.
10	User Interface and Interaction in AI Tools. Development of basic user interfaces for AI-based tools. Design of user inputs, model outputs, feedback, and interaction flows.
11	Reliable and Responsible AI Tools. Error management, hallucinations, security, privacy, data use, ethics, access control, and cost management. Basic security measures in AI applications. In current model APIs, security settings are part of the developer’s application design.
12	Testing, Evaluation, and Deployment. Functional testing of the AI tool and evaluation of model outputs and user experience. Basic logging and usage tracking. Making the prototype available online. Current platforms support both serving model inference as a service and directly publishing lightweight AI applications.
13	AI Tool Development Project. Identification of the problem and user need. System structure, model and tool selection. Development of data sources, integrations, user interface, and a functional prototype.
14	AI Tool Development Project. Testing and improvement of the prototype. Evaluation of model and system outputs. Finalization and presentation of the project.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar		●
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.		●
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	

6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4212 **(Course Code):** GITA 4212				**Dersin Adı**: Görsel Efekt Tasarımı **(Course Title):** Visual Effect Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (8)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Sinema, TV ve dijital medya için görsel efekt üretimi odaklı bu ders, öğrencilere görsel efektlerin temel prensipleri ve iş akışlarıyla birlikte pratik uygulamalarını öğretir. Ders kapsamında canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementlerin inandırıcı biçimde birleştirilmesi konuları ele alınır. Öğrenciler, aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu evrenleri gibi çeşitli konuları nasıl planlayıp görsel efekt metotlarıyla gerçekleştirebileceklerini öğrenirler. Uygulamalar endüstri standardı yazılımlar üzerinde öğretilir.. This course focuses on visual effects production for cinema, television, and digital media and teaches students the fundamental principles and workflows of visual effects together with their practical applications. The course covers the convincing integration of live-action footage with computer-generated imagery (CGI) elements. Students learn how to plan and realize various subjects such as action scenes, fantasy worlds, historical recreations, and science-fiction environments using visual effects methods. Applications are taught using industry-standard software.
Dersin İçeriği (Course Content)	Sinema, TV ve dijital medya için görsel efekt üretimi. Görsel efektlerin (VFX) temel prensipleri ve iş akışlarıyla birlikte pratik uygulamalar. Canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementlerin inandırıcı biçimde birleştirilmesi. Aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu evrenleri gibi çeşitli konuların planlanıp görsel efekt metotlarıyla gerçekleştirilmesi. Adobe After Effects, Embergen, MochaPro (Plugin) ve RealFlow (Plugin) görsel efekt yazılımlarıyla sınav ve ders içi uygulamaları. Visual effects production for cinema, television, and digital media. Fundamental principles and workflows of visual effects (VFX) together with practical applications. Convincing integration of live-action footage with computer-generated imagery (CGI) elements. Planning and realizing various subjects such as action scenes, fantasy worlds, historical recreations, and science-fiction environments using visual effects methods. Exams and in-class applications using Adobe After Effects, Embergen, MochaPro (Plugin), and RealFlow (Plugin) visual effects software.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Sinema, TV ve dijital medya için temel görsel efekt uygulamaları gerçekleştirir. [3, 4, 6, 9, 11] 2) Görsel efekt üretiminde kullanılan temel çekim tekniklerini ve iş akışlarını açıklar ve uygular. [2, 4, 8, 9, 11] 3) Canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementleri compositing yöntemleriyle inandırıcı biçimde birleştirir. [3, 4, 6, 9, 11] 4) Farklı görsel efekt gereksinimlerine uygun tracking, keying, rotoscoping, masking, matte ve compositing tekniklerini uygular. [4, 9, 11] 5) Aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu ortamları gibi farklı projeler için uygun görsel efekt yöntemlerini seçer ve uygular. [2, 3, 4, 6, 9, 11] 6) Adobe After Effects, Embergen, Mocha Pro, RealFlow ve Fusion gibi endüstri standardı görsel efekt yazılımlarını kullanarak yaratıcı görsel içerikler üretir. [3, 4, 6, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*] Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Performs basic visual effects applications for cinema, television, and digital media. [3, 4, 6, 9, 11] 2) Explains and applies the fundamental shooting techniques and workflows used in visual effects production. [2, 4, 8, 9, 11] 3) Convincingly integrates live-action footage with computer-generated imagery (CGI) elements using compositing methods. [3, 4, 6, 9, 11]

	4) Applies tracking, keying, rotoscoping, masking, matte, and compositing techniques appropriate to different visual effects requirements. [4, 9, 11] 5) Selects and applies appropriate visual effects methods for different projects such as action scenes, fantasy worlds, historical recreations, and science-fiction environments. [2, 3, 4, 6, 9, 11] 6) Produces creative visual content using industry-standard visual effects software such as Adobe After Effects, Embergen, Mocha Pro, RealFlow, and Fusion. [3, 4, 6, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Integration of Virtual Elements in Film: The Art and Science of VFX Compositing. A. J. White. Journal of Digital Media Studies, 2018. • Lighting and Color Correction Techniques in VFX Compositing: Enhancing Visual Realism. L. M. Thompson. Visual Effects Quarterly, 2020. • The Role of Compositing in Transforming Visual Narratives: Case Studies in Film and Television. E. A. Davis. Journal of Media Production, 2017. • Exploring Motion Tracking Techniques in Adobe After Effects for VFX Compositing. S. M. Adams. Journal of Visual Effects Research, 2019. • The Evolution of Green Screen Keying: Advances and Challenges in Adobe After Effects. J. R. Thompson. Digital Media Quarterly, 2020. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Görsel efekt kategorileri ve iş akışlarını anlama.
2	Sinema, TV, reklam ve videoklip için görsel efektleri örnekler üzerinden inceleme.
3	Adobe After Effects ile temel compositing.
4	Adobe After Effects ile greenscreen keyleme ve luma matte oluşturma.
5	Adobe After Effects ile 2B ve 3B tracking.
6	Rotoscoping, mask, matte, alpha-luma matte ve blend kullanımı.
7	Sabit kamerayla temel görsel efekt örnek uygulaması.
8	Hareketli kamerayla temel görsel efekt örnek uygulaması.
9	Çok planlı temel görsel efekt örnek uygulaması.
10	Çok planlı temel görsel efekt örnek uygulaması.
11	Embergen ve Cinema4D ile ateş, duman ve patlama simülasyonu.
12	Mocha Pro ile 3B yüzey tracking ve deformasyon.
13	RealFlow ile akışkan dinamiği simülasyonu.
14	Fusion ile 3B camera tracking ve 3B compositing.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Understanding visual effects categories and workflows.
2	Examining visual effects for cinema, television, advertising, and music videos through examples.
3	Basic compositing with Adobe After Effects.
4	Greenscreen keying and luma matte creation with Adobe After Effects.
5	2D and 3D tracking with Adobe After Effects.

6	Use of rotoscoping, masks, mattes, alpha-luma mattes, and blending.
7	Basic visual effects sample application with a static camera.
8	Basic visual effects sample application with a moving camera.
9	Basic multi-shot visual effects sample application.
10	Basic multi-shot visual effects sample application.
11	Fire, smoke, and explosion simulation with Embergen and Cinema4D.
12	3D surface tracking and deformation with Mocha Pro.
13	Fluid dynamics simulation with RealFlow.
14	3D camera tracking and 3D compositing with Fusion.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			

Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4214 **(Course Code):** GITA 4214				**Dersin Adı**: Video Kurgu **(Course Title):** Video Editing			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (8)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu ders, film ve televizyon prodüksiyonlarında kullanılan kurgu teknikleri yoluyla sinema dilini bir hikâye anlatım aracı olarak kullanmayı öğretir. Ders kapsamında sahne geçişleri, zaman akışı, ritim ve anlatımın düzenlenmesi gibi temel konular ele alınır. Öğrenciler, kurgu yazılımları kullanarak kısa filmler, belgeseller ve müzik videoları gibi projeler üzerinde pratik yaparak bir sahnenin duygusal etkisini artırmak veya değiştirmek için kurgunun önemini öğrenirler. Teorik bilgi ile pratik uygulamaların birleşmesiyle yaratıcı hikâye anlatma becerileri gelişir. Bu ders, öğrencilere profesyonel düzeyde projelerde görev almak için kapsamlı bir kurgu eğitimi sunar ve sinema dilinin dijital kurgu yoluyla etkili kullanımını öğretmeyi hedefler.
	This course teaches students how to use cinematic language as a storytelling tool through editing techniques used in film and television productions. The course covers fundamental topics such as scene transitions, the flow of time, rhythm, and the organization of narrative. By practicing on projects such as short films, documentaries, and music videos using editing software, students learn the importance of editing in enhancing or altering the emotional impact of a scene. The combination of theoretical knowledge and practical applications develops creative storytelling skills. The course provides students with comprehensive editing training for professional-level projects and aims to teach the effective use of cinematic language through digital editing.
Dersin İçeriği (Course Content)	Film ve TV prodüksiyonlarında kullanılan kurgu teknikleriyle sinema dilini bir hikâye anlatım aracı olarak kullanma. Sahne geçişleri, zaman akışı, ritim ve anlatımın düzenlenmesi gibi temel bilgilerle kısa filmler, belgeseller ve müzik videoları gibi projeler üretme. Yaratıcı hikâye anlatma becerileriyle profesyonel düzeyde projelerde görev almak için kapsamlı bir kurgu eğitimi. Sinema dilinin dijital kurgu yoluyla reklam kampanyalarında ve kısa filmlerde etkili bir iletişim aracı olarak kullanımı. Doğrusal olmayan (Non-linear, NLE) ve dikey kurgu (Compositing) teknikleri.
	Using cinematic language as a storytelling tool through editing techniques used in film and television productions. Producing projects such as short films, documentaries, and music videos through fundamental knowledge of scene transitions, the flow of time, rhythm, and narrative organization. Comprehensive editing training for professional-level projects through creative storytelling skills. The use of cinematic language as an effective communication tool in advertising campaigns and short films through digital editing. Non-linear editing (NLE) and compositing techniques.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Film ve TV için doğrusal olmayan kurgu (Non-linear Editing, NLE) ve temel compositing tekniklerini açıklar ve uygular. [2, 4, 8, 9, 11] 2) Sinema dilini kurgu yoluyla bir hikâye anlatım aracı olarak kullanır. [2, 3, 4, 6, 9] 3) Kesme, geçiş, zaman akışı, ritim ve anlatım düzenleme tekniklerini uygular. [2, 3, 4, 9] 4) Kısa film, belgesel, reklam ve müzik videosu gibi farklı yapımlar için video kurgu çalışmaları gerçekleştirir. [3, 4, 6, 9, 11] 5) Ses ve müziği kurgu sürecinde anlatım ve ritmi destekleyecek biçimde kullanır. [3, 4, 6, 9] 6) Sinema, dizi ve televizyon prodüksiyonlarının temel kurgu iş akışlarına uygun video kurgu projeleri geliştirir. [2, 4, 5, 8, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains and applies non-linear editing (NLE) and basic compositing techniques for film and television. [2, 4, 8, 9, 11] 2) Uses cinematic language as a storytelling tool through editing. [2, 3, 4, 6, 9] 3) Applies techniques of cutting, transitions, time flow, rhythm, and narrative organization. [2, 3, 4, 9]

	4) Performs video editing work for different productions such as short films, documentaries, commercials, and music videos. [3, 4, 6, 9, 11] 5) Uses sound and music in the editing process to support narrative and rhythm. [3, 4, 6, 9] 6) Develops video editing projects in accordance with the fundamental editing workflows of film, television series, and television productions. [2, 4, 5, 8, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• The Art of Continuity Editing: Techniques and Aesthetics. J. D. Smith. Journal of Film Studies, 2019. • Digital Editing and Audience Perception: Enhancing Emotional Impact in Films. K. M. Johnson. Visual Arts Review, 2017. • Rhythmic Editing in Music Videos: Enhancing Visual Synchronization with Audio. S. M. Adams. Journal of Visual Media Studies, 2019. • Creative Editing Approaches in TV Commercials: Impact on Brand Perception. K. D. Miller & P. H. Wilson. International Journal of Advertising Studies, 2021. • The Role of Editing in Shaping Music Video Aesthetics: Case Studies in Visual Rhythm and Style. A. B. Garcia. Journal of Media Production, 2017. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Sinema ve TV için video kurgu türleri ve iş akışları.
2	Sinema diline uygun kesme ve geçiş türleri.
3	Kurgu ile hikâye anlatımı, plan, sekans ve sahne bileşenleri.
4	Adobe Premiere Pro ile video kurguya giriş.
5	Adobe Premiere Pro ile reklam kurgusu. Örnek uygulama.
6	Adobe Premiere Pro ile video klip kurgusu. Örnek uygulama.
7	Adobe Premiere Pro ile sinema ve dizi sahne kurgusu. Örnek uygulama.
8	Çoklu kamera kurgusu ve real-time kurgu.
9	Video kurgu yoluyla hikâye anlatımı.
10	Ses ve müzikle video kurgusu.
11	Ses ve müzikle video kurgusu.
12	Dikey kurgu, temel compositing.
13	Green screen keyleme ve maskeleme teknikleri.
14	Geçiş efektleri ve dinamik filtreler.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Types of video editing and workflows for cinema and television.
2	Types of cuts and transitions appropriate to cinematic language.
3	Storytelling through editing, and the components of shots, sequences, and scenes.
4	Introduction to video editing with Adobe Premiere Pro.
5	Commercial editing with Adobe Premiere Pro. Sample application.
6	Music video editing with Adobe Premiere Pro. Sample application.

7	Film and television series scene editing with Adobe Premiere Pro. Sample application.
8	Multi-camera editing and real-time editing.
9	Storytelling through video editing.
10	Video editing with sound and music.
11	Video editing with sound and music.
12	Vertical editing, basic compositing.
13	Green screen keying and masking techniques.
14	Transition effects and dynamic filters.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			

Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4301 **(Course Code):** GITA 4301				**Dersin Adı**: Tasarım Odaklı Düşünme **(Course Title):** Design Thinking			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Elective)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere tasarım odaklı düşünmenin temel kavram, ilke ve yöntemlerini kazandırmak ve insan odaklı, yaratıcı ve yinelemeli bir problem çözme yaklaşımı geliştirmelerini sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin kullanıcıları ve problem bağlamını araştırmaları, elde ettikleri verileri analiz ederek ihtiyaçları ve içgörüleri belirlemeleri, problemleri farklı açılardan tanımlamaları ve alternatif çözüm fikirleri geliştirmeleri hedeflenmektedir. Öğrencilerin fikirlerini prototipler aracılığıyla somutlaştırmaları, kullanıcı geri bildirimleriyle test etmeleri ve elde edilen bulgular doğrultusunda çözümlerini yinelemeli olarak geliştirmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca, tasarım odaklı düşünme yaklaşımını farklı problem alanlarında ve disiplinlerarası çalışma süreçlerinde kullanabilme becerisi kazanmaları hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to provide students with the fundamental concepts, principles, and methods of design thinking and to enable them to develop a human-centered, creative, and iterative problem-solving approach. Within the scope of the course, students are expected to research users and the problem context, analyze the data they obtain to identify needs and insights, define problems from different perspectives, and develop alternative solution ideas. Students are expected to concretize their ideas through prototypes, test them with user feedback, and iteratively improve their solutions based on the findings obtained. In addition, the course aims to enable students to apply the design thinking approach to different problem areas and interdisciplinary work processes.
Dersin İçeriği (Course Content)	Tasarım odaklı düşünmenin temel kavramları, ilkeleri ve uygulama alanları. İnsan odaklı tasarım yaklaşımı. Tasarım odaklı düşünme süreçleri, yinelemeli tasarım, ıraksak ve yakınsak düşünme. Problem alanının ve bağlamın araştırılması. Kullanıcı araştırması, gözlem ve görüşme yöntemleri. Araştırma verilerinin analizi ve sentezi. Örüntülerin, kullanıcı ihtiyaçlarının ve içgörülerin belirlenmesi. Empati haritası ve benzeri sentezleme araçları. Problem tanımlama, problem çerçeveleme ve yeniden çerçeveleme. Bakış açısı (Point of View – POV) ve “How Might We?” (HMW) soruları. Yaratıcı fikir geliştirme ve alternatif çözüm üretme teknikleri. Fikirlerin değerlendirilmesi ve seçilmesi. Prototipleme yöntemleri ve farklı prototip seviyeleri. Kullanıcı testi, geri bildirim ve değerlendirme. Test sonuçlarına göre tasarım çözümlerinin yinelemeli olarak geliştirilmesi. Tasarım odaklı düşünme yaklaşımının farklı problem alanlarına ve disiplinlerarası projelere uygulanması.
	Fundamental concepts, principles, and application areas of design thinking. Human-centered design approach. Design thinking processes, iterative design, divergent and convergent thinking. Researching the problem space and context. User research, observation, and interview methods. Analysis and synthesis of research data. Identification of patterns, user needs, and insights. Empathy maps and similar synthesis tools. Problem definition, problem framing, and reframing. Point of View (POV) and “How Might We?” (HMW) questions. Creative idea development and alternative solution generation techniques. Evaluation and selection of ideas. Prototyping methods and different levels of prototypes. User testing, feedback, and evaluation. Iterative development of design solutions based on test results. Application of the design thinking approach to different problem areas and interdisciplinary projects.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Tasarım odaklı düşünmenin temel kavramlarını, ilkelerini ve süreçlerini açıklar. [2, 4, 6, 8] 2) Problem alanını ve kullanıcı bağlamını araştırmak için uygun kullanıcı araştırma yöntemlerini uygular. [2, 6, 7, 8, 9, 10] 3) Kullanıcı araştırmalarından elde edilen verileri analiz eder ve sentezleyerek kullanıcı ihtiyaçlarını ve içgörüleri belirler. [2, 6, 7, 8, 10] 4) Araştırma bulguları doğrultusunda problemi tanımlar, yeniden çerçeveler ve tasarım fırsatlarını belirler. [2, 6, 8, 10] 5) Yaratıcı düşünme tekniklerini kullanarak alternatif çözüm fikirleri geliştirir, değerlendirir ve uygun çözümü seçer. [2, 3, 6, 8, 10]

(Course Learning Outcomes)	6) Tasarım fikirlerini düşük ve orta sadakatli prototipler aracılığıyla somutlaştırır. [3, 4, 5, 6, 9] 7) Kullanıcı testleri gerçekleştirir, elde edilen geri bildirimleri değerlendirir ve tasarım çözümlerini yinelemeli olarak geliştirir. [2, 5, 7, 8, 9, 10] 8) Tasarım odaklı düşünme yaklaşımını farklı problem alanlarında ve disiplinlerarası proje süreçlerinde uygular. [2, 3, 5, 6, 8, 9, 10] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts, principles, and processes of design thinking. [2, 4, 6, 8] 2) Applies appropriate user research methods to investigate the problem space and user context. [2, 6, 7, 8, 9, 10] 3) Analyzes and synthesizes data obtained from user research to identify user needs and insights. [2, 6, 7, 8, 10] 4) Defines and reframes the problem based on research findings and identifies design opportunities. [2, 6, 8, 10] 5) Develops and evaluates alternative solution ideas using creative thinking techniques and selects the appropriate solution. [2, 3, 6, 8, 10] 6) Concretizes design ideas through low- and medium-fidelity prototypes. [3, 4, 5, 6, 9] 7) Conducts user testing, evaluates the feedback obtained, and iteratively improves design solutions. [2, 5, 7, 8, 9, 10] 8) Applies the design thinking approach to different problem areas and interdisciplinary project processes. [2, 3, 5, 6, 8, 9, 10] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work, Second Edition. Nigel Cross. Bloomsbury, 2023. • Universal Methods of Design, Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Bruce Hanington & Bella Martin. Rockport Publishers, 2019. • Change by Design, Revised and Updated: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Tim Brown. Harper Business, 2019. • The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods. Michael Lewrick, Patrick Link & Larry Leifer. Wiley, 2020. • The Field Guide to Human-Centered Design. IDEO.org. IDEO.org, 2015
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Tasarım Odaklı Düşünmeye Giriş. Temel kavramlar, ilkeler ve uygulama alanları. İnsan odaklı tasarım yaklaşımı.
2	Tasarım Odaklı Düşünme Süreçleri. Süreç modelleri, yinelemeli tasarım, ıraksak ve yakınsak düşünme.
3	Problem Alanını ve Bağlamı Araştırma. Problem keşfi, paydaşlar, kullanıcılar, ihtiyaçlar ve araştırma planlama.
4	Kullanıcı Araştırması. Gözlem ve görüşme yöntemleri. Kullanıcıları ve kullanım bağlamını anlama.
5	Araştırma Verilerinin Analizi ve Sentezi. Verilerin gruplanması, örüntülerin belirlenmesi, empati haritası, kullanıcı ihtiyaçları ve içgörülerin oluşturulması.
6	Problemi Tanımlama. Araştırma bulgularından problem tanımına geçiş. Problem çerçeveleme ve yeniden çerçeveleme.
7	Bakış Açısı (Point of View-POV) ve “How Might We?” (HMW) sorularının oluşturulması. Tasarım probleminin ve fırsat alanlarının belirlenmesi.
8	Fikir Geliştirme. Yaratıcı düşünme ve ıraksak fikir üretme teknikleri. Alternatif çözüm önerilerinin geliştirilmesi.
9	Fikirlerin Değerlendirilmesi ve Seçilmesi. Yakınsak düşünme, çözüm alternatiflerinin karşılaştırılması ve geliştirilmesi.
10	Prototiplemeye Giriş. Prototiplerin amaçları ve türleri. Düşük ve orta sadakatli prototipler.
11	Prototip Geliştirme. Seçilen çözüm fikrinin somutlaştırılması ve prototip oluşturma.
12	Kullanıcı Testi. Test planlama, kullanıcı geri bildirimi toplama ve değerlendirme yöntemleri.

13	Test ve İterasyon. Kullanıcı testlerinin gerçekleştirilmesi, bulguların değerlendirilmesi ve prototiplerin geliştirilmesi.
14	Tasarım Odaklı Düşünme Projesinin Sonlandırılması. Araştırma, problem tanımı, çözüm, prototip ve test sürecinin bütüncül olarak değerlendirilmesi ve proje sunumu.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Design Thinking. Fundamental concepts, principles, and application areas. Human-centered design approach.
2	Design Thinking Processes. Process models, iterative design, divergent and convergent thinking.
3	Researching the Problem Space and Context. Problem discovery, stakeholders, users, needs, and research planning.
4	User Research. Observation and interview methods. Understanding users and the context of use.
5	Analysis and Synthesis of Research Data. Grouping data, identifying patterns, empathy mapping, and identifying user needs and insights.
6	Defining the Problem. Moving from research findings to problem definition. Problem framing and reframing.
7	Developing Point of View (POV) and “How Might We?” (HMW) questions. Identifying the design problem and opportunity areas.
8	Idea Development. Creative thinking and divergent ideation techniques. Developing alternative solution proposals.
9	Evaluation and Selection of Ideas. Convergent thinking, comparing and developing solution alternatives.
10	Introduction to Prototyping. Purposes and types of prototypes. Low- and medium-fidelity prototypes.
11	Prototype Development. Concretizing the selected solution idea and creating a prototype.
12	User Testing. Test planning, collecting user feedback, and evaluation methods.
13	Testing and Iteration. Conducting user tests, evaluating findings, and improving prototypes.
14	Finalization of the Design Thinking Project. Holistic evaluation of the research, problem definition, solution, prototype, and testing process, and project presentation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	

6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi			

(Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4302 **(Course Code):** GITA 4302				**Dersin Adı**: Uzamsal Bilgisayar **(Course Title):** Spatial Computing			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (8)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilere uzamsal bilgisayarın (Spatial Computing) temel bileşenleri ve teknolojileri hakkında kapsamlı bilgi ve beceriler kazandırmaktır. Ders, dijital teknolojileri kullanarak fiziksel ve dijital dünyaları entegre eden ve insanların bilgisayarlarla 3 boyutlu bir alanda etkileşimini geliştiren bu kavramı derinlemesine anlamalarını sağlamayı hedefler. Öğrenciler, uzamsal bilgisayar sistemlerinin artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR), yapay zeka (AI), nesnelerin interneti (IoT), sensörler ve takip sistemleri, bilgisayarlı görü, hareket ve ses tanıma sistemleri, dokunma ve haptik geri bildirim gibi teknolojilerle nasıl bütünleştiğini öğreneceklerdir. Ayrıca, bu teknolojilerin çeşitli endüstrilerde nasıl kullanıldığını, kullanıcı etkileşimlerinin nasıl 3B bir alanda geliştirdiğini öğreneceklerdir. Ders, öğrencilere teori ve pratik deneyim kazandırarak uzamsal bilgisayar alanında yenilikçi ve kullanıcı merkezli çözümler geliştirmelerini hedefler.
(Course Objectives)	The aim of this course is to provide students with comprehensive knowledge and skills regarding the fundamental components and technologies of spatial computing. The course aims to enable students to gain an in-depth understanding of this concept, which integrates the physical and digital worlds through digital technologies and enhances human-computer interaction within a three-dimensional space. Students will learn how spatial computing systems integrate with technologies such as augmented reality (AR), virtual reality (VR), mixed reality (MR), artificial intelligence (AI), the Internet of Things (IoT), sensors and tracking systems, computer vision, gesture and voice recognition systems, touch, and haptic feedback. In addition, they will learn how these technologies are used in various industries and how they enhance user interactions within a 3D space. By providing students with theoretical knowledge and practical experience, the course aims to enable them to develop innovative and user-centered solutions in the field of spatial computing.
Dersin İçeriği	Uzamsal bilgisayarın temel kavramları ve kapsamı. Uzamsal bilgisayar perspektifinden sensörler ve takip sistemleri, bilgisayarlı görü, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR), yapay zeka (AI), nesnelerin interneti (IoT), hareket ve ses tanıma sistemleri, dokunma ve haptik geri bildirim teknolojileri. Bu teknolojilerin kullanıcı etkileşimlerini 3B bir alanda nasıl geliştirdiği. Bu bileşenlerin uzamsal bilgisayar sistemleri ile nasıl entegre olduğu ve hangi alanlarda kullanıldığı. Uzamsal bilgisayar sistemleri ile bu teknolojilerin nasıl bütünleştiği ve projelerde nasıl uygulandığı bilgileri.
(Course Content)	Fundamental concepts and scope of spatial computing. From the perspective of spatial computing: sensors and tracking systems, computer vision, augmented reality (AR), virtual reality (VR), mixed reality (MR), artificial intelligence (AI), the Internet of Things (IoT), gesture and voice recognition systems, touch and haptic feedback technologies. How these technologies enhance user interactions within a 3D space. How these components are integrated with spatial computing systems and in which fields they are used. How spatial computing systems integrate with these technologies and how they are applied in projects.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Uzamsal bilgisayarın temel kavramlarını, tarihsel gelişimini, bileşenlerini ve çalışma prensiplerini açıklar. [2, 4, 8, 11] 2) Sensörler, takip sistemleri, bilgisayarlı görü ve uzamsal haritalamanın uzamsal bilgisayar sistemlerindeki işlevlerini açıklar. [2, 4, 8, 11] 3) Yapay zeka, nesnelerin interneti (IoT), hareket ve ses tanıma sistemlerinin uzamsal bilgisayarla entegrasyonunu açıklar. [2, 4, 6, 8, 11] 4) Dokunma ve haptik geri bildirim teknolojilerinin uzamsal bilgisayarda kullanıcı etkileşimine katkısını değerlendirir. [2, 4, 6, 8, 11] 5) Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve karma gerçeklik (MR) teknolojilerinin uzamsal bilgisayarla ilişkisini ve entegrasyonunu açıklar. [2, 4, 6, 8, 11]

(Course Learning Outcomes)	6) Uzamsal bilgisayar teknolojilerinin farklı uygulama alanlarında ve 3B kullanıcı etkileşimlerinin geliştirilmesinde nasıl kullanıldığını değerlendirir. [2, 4, 6, 7, 8, 9, 11] 7) Uzamsal bilgisayar odaklı bir proje için araştırma yapar, proje fikri geliştirir ve proje sürecini planlar. [2, 3, 4, 5, 6, 8, 9] 8) Uzamsal bilgisayar odaklı bir proje için düşük ve orta sadakatli prototipler geliştirir, test eder ve değerlendirir. [2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts, historical development, components, and operating principles of spatial computing. [2, 4, 8, 11] 2) Explains the functions of sensors, tracking systems, computer vision, and spatial mapping in spatial computing systems. [2, 4, 8, 11] 3) Explains the integration of artificial intelligence, the Internet of Things (IoT), and gesture and voice recognition systems with spatial computing. [2, 4, 6, 8, 11] 4) Evaluates the contribution of touch and haptic feedback technologies to user interaction in spatial computing. [2, 4, 6, 8, 11] 5) Explains the relationship and integration of augmented reality (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR) technologies with spatial computing. [2, 4, 6, 8, 11] 6) Evaluates how spatial computing technologies are used in different application areas and in the development of 3D user interactions. [2, 4, 6, 7, 8, 9, 11] 7) Conducts research, develops a project idea, and plans the project process for a spatial computing-focused project. [2, 3, 4, 5, 6, 8, 9] 8) Develops, tests, and evaluates low- and medium-fidelity prototypes for a spatial computing-focused project. [2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı) 6 – 68 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı (Textbook)	• Interfaceless: Conscious Design for Spatial Computing with Generative AI. Diana Olynick. Apress, 2024. • Spatial Computing: An AI-Driven Business Revolution. Cathy Hackl & Irena Cronin. Wiley, 2024. • Spatial Design: Breaking the 2D Paradigm. Dominique Wu, Jeremy Kress, Lily Pham & Inga Petryaevskaya. Independently published, 2024. • Roadmapping Extended Reality: Fundamentals and Applications. Mariano Alcaiz, Marco Sacco & Jolanda G. Tromp. Wiley-Scrivener, 2022. • Extended Reality in Practice. Bernard Marr. Wiley, 2021. • Creating Augmented and Virtual Realities: Theory and Practice for Next-Generation Spatial Computing. Erin Pangilinan, Steve Lukas & Vasanth Mohan. O'Reilly Media, 2019. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Uzamsal Bilgisayara Giriş. Uzamsal bilgisayarın tanımı, tarihçesi ve temel kavramları. Uzamsal bilgisayarın bileşenleri ve çalışma prensipleri.
2	Sensörler ve Takip Sistemleri: RGB ve derinlik kameraları. 3D takip cihazları ve ivmeölçerler (IMU). Sensörlerin uzamsal bilgisayar sistemleri ile entegrasyonu.
3	Bilgisayarlı Görü ve Uzamsal Haritalama. Görsel verilerin analizi ve nesne tanıma. Uzamsal haritalama teknikleri. Bilgisayarlı görünün uzamsal bilgisayarla ilişkisi.
4	Yapay Zeka ve Uzamsal Bilgisayar. Yapay ZekanIN uzamsal bilgisayar sistemleri ile entegrasyonu. tabanlı uygulamalar ve uzamsal veri analizi
5	Nesnelerin İnterneti (IoT) ve Uzamsal Bilgisayar. IoT teknolojisinin temel prensipleri ve uzamsal bilgisayarla entegrasyonu. IoT cihazları ve uzamsal veri kullanımı
6	Hareket ve Ses Tanıma Sistemleri. Hareket tanıma teknolojileri ve uygulamaları. Ses tanıma teknolojileri ve uygulamaları. Bu sistemlerin uzamsal bilgisayar bağlamında kullanımı.

7	Dokunma ve Haptik Geri Bildirim Teknolojileri. Haptik teknolojilerin temel prensipleri ve uygulama alanları. Dokunma geri bildirimi ile kullanıcı etkileşimi. Bu teknolojilerin uzamsal bilgisayar sistemleri ile entegrasyonu
8	Artırılmış Gerçeklik (AR) ve Uzamsal Bilgisayar. Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin temel prensipleri ve uzamsal bilgisayarla entegrasyonu. Artırılmış Gerçeklik uygulama alanları ve kullanıcı etkileşimi.
9	Sanal Gerçeklik (VR) ve Uzamsal Bilgisayar. Sanal Gerçeklik teknolojisinin temel prensipleri ve uzamsal bilgisayarla entegrasyonu. Sanal Gerçeklik uygulama alanları ve kullanıcı etkileşimi.
10	Karma Gerçeklik (MR) ve Uzamsal Bilgisayar. Karma Gerçeklik teknolojisinin temel prensipleri ve uzamsal bilgisayarla entegrasyonu Karma Gerçeklik uygulama alanları ve kullanıcı etkileşimi
11	Karma Gerçeklik (MR) ve Uzamsal Bilgisayar. Karma Gerçeklik teknolojisinin temel prensipleri ve uzamsal bilgisayarla entegrasyonu Karma Gerçeklik uygulama alanları ve kullanıcı etkileşimi
12	Proje Planlama ve Araştırma. Proje konusu seçimi, araştırma ve planlama süreçleri. Proje geliştirme yöntemleri ve kaynak kullanımı.
13	Prototipleme. Düşük ve orta sadakatli prototipler oluşturma. Prototip testleri ve değerlendirme teknikleri.
14	Prototipleme. Düşük ve orta sadakatli prototipler oluşturma. Prototip testleri ve değerlendirme teknikleri.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Spatial Computing. Definition, history, and fundamental concepts of spatial computing. Components and operating principles of spatial computing.
2	Sensors and Tracking Systems. RGB and depth cameras. 3D tracking devices and inertial measurement units (IMUs). Integration of sensors with spatial computing systems.
3	Computer Vision and Spatial Mapping. Analysis of visual data and object recognition. Spatial mapping techniques. The relationship between computer vision and spatial computing.
4	Artificial Intelligence and Spatial Computing. Integration of artificial intelligence with spatial computing systems. AI-based applications and spatial data analysis.
5	The Internet of Things (IoT) and Spatial Computing. Fundamental principles of IoT technology and its integration with spatial computing. IoT devices and the use of spatial data.
6	Gesture and Voice Recognition Systems. Gesture recognition technologies and applications. Voice recognition technologies and applications. Use of these systems in the context of spatial computing.
7	Touch and Haptic Feedback Technologies. Fundamental principles and application areas of haptic technologies. User interaction through touch feedback. Integration of these technologies with spatial computing systems.
8	Augmented Reality (AR) and Spatial Computing. Fundamental principles of augmented reality technology and its integration with spatial computing. Application areas of augmented reality and user interaction.
9	Virtual Reality (VR) and Spatial Computing. Fundamental principles of virtual reality technology and its integration with spatial computing. Application areas of virtual reality and user interaction.
10	Mixed Reality (MR) and Spatial Computing. Fundamental principles of mixed reality technology and its integration with spatial computing. Application areas of mixed reality and user interaction.
11	1Mixed Reality (MR) and Spatial Computing. Fundamental principles of mixed reality technology and its integration with spatial computing. Application areas of mixed reality and user interaction.
12	Project Planning and Research. Selection of the project topic, research, and planning processes. Project development methods and use of resources.
13	Prototyping. Creating low-fidelity and mid-fidelity prototypes. Prototype testing and evaluation techniques.
14	Prototyping. Creating low-fidelity and mid-fidelity prototypes. Prototype testing and evaluation techniques.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	

	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	50	1	50
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	33	1	33
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 2101 **(Course Code):** GITA 2101				**Dersin Adı**: Tipografi I **(Course Title):** Typography I			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (3)	3+0+1	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama ((Theoretical ve Practice	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilerin tipografinin temel ilkeleri konusunda bilgi edinmelerini, tipografinin tarihsel gelişimini ve görsel iletişimdeki rolünü kavramalarını sağlamaktır. Öğrencilerin tipografik kompozisyon, boşluk, kontrast, hiyerarşi, okunaklılık, okunabilirlik ve grid sistemlerini kullanarak harf, kelime ve metni etkili bir görsel iletişim aracı olarak değerlendirmeleri ve temel tipografik tasarım becerileri geliştirmeleri amaçlanmaktadır. The aim of this course is to provide students with knowledge of the fundamental principles of typography and to enable them to understand its historical development and role in visual communication. Students are expected to develop fundamental typographic design skills by using typographic composition, spacing, contrast, hierarchy, legibility, readability, and grid systems, and by employing letters, words, and text as effective tools of visual communication.
Dersin İçeriği (Course Content)	Tipografinin temel kavramları, tarihsel gelişimi ve görsel iletişimdeki rolü. Harf biçimleri ve yazı karakterlerinin temel özellikleri, anatomisi, sınıflandırılması ve kullanım alanları. Tipografik terminoloji, harf, kelime ve satır aralıkları ile hizalama ilkeleri. Tipografik kompozisyon, kontrast, okunaklılık, okunabilirlik ve görsel hiyerarşi. Metin ve paragraf yapısı, metin bloklarının düzenlenmesi ve temel grid sistemlerinin kullanımı. Harf, kelime ve metnin mesaj ve bilginin görsel olarak iletilmesindeki rolü. Tipografik ilkelerin uygulamalı çalışmalar aracılığıyla kullanılması ve temel tipografik tasarım becerilerinin geliştirilmesi. Fundamental concepts of typography, its historical development, and its role in visual communication. Basic characteristics, anatomy, classification, and areas of use of letterforms and typefaces. Typographic terminology, letter, word, and line spacing, and principles of alignment. Typographic composition, contrast, legibility, readability, and visual hierarchy. Text and paragraph structure, organization of text blocks, and the use of basic grid systems. The role of letters, words, and text in visually communicating messages and information. Application of typographic principles through practical studies and development of fundamental typographic design skills.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Harf biçimlerinin ve yazı karakterlerinin temel özelliklerini ve anatomik yapılarını tanır ve analiz eder. [2, 4] 2) Tipografinin tarihsel gelişimini açıklar ve farklı dönemlerdeki temel tipografik yaklaşımları tanır. [1, 4, 8] 3) Tipografik terminolojiyi kullanır ve yazı karakterlerini temel sınıflandırma sistemlerine göre ayırt eder. [2, 4] 4) Tipografik boşluk, hizalama, metin düzeni ve grid sistemlerini kullanarak tipografik içeriği düzenler. [3, 4, 9] 5) İçerik, bağlam ve iletişim amacı doğrultusunda uygun yazı karakterlerini ve tipografik çözümleri seçer. [2, 3, 4] 6) Kontrast ve hiyerarşi ilkelerini kullanarak etkili ve dengeli tipografik kompozisyonlar oluşturur. [3, 4] 7) Tipografik tercihlerin okunaklılık ve okunabilirlik üzerindeki etkilerini analiz eder ve anlaşılır metin düzenleri geliştirir. [2, 3, 4] 8) Harf, kelime ve metni görsel iletişim ve ifade aracı olarak kullanarak mesaj ve bilgiyi etkili biçimde aktarır. [2, 3, 4] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*] Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Recognize and analyze the fundamental characteristics and anatomical structures of letterforms and typefaces. [2, 4] 2) Explain the historical development of typography and identify fundamental typographic approaches from different periods. [1, 4, 8] 3) Use typographic terminology and distinguish typefaces according to basic classification systems. [2, 4]

	4) Organize typographic content using spacing, alignment, text layout, and grid systems. [3, 4, 9] 5) Select appropriate typefaces and typographic solutions according to content, context, and communication objectives. [2, 3, 4] 6) Create effective and balanced typographic compositions using principles of contrast and hierarchy. [3, 4] 7) Analyze the effects of typographic choices on legibility and readability and develop clear text layouts. [2, 3, 4] 8) Use letters, words, and text as tools of visual communication and expression to convey messages and information effectively. [2, 3, 4] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı (Textbook)	• Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students, Ellen Lupton, 2024. • Typographic Design: Form and Communication, Rob Carter, Sandra Maxa, Mark Sanders, Philip B. Meggs & Ben Day, 2018. • Grid Systems in Graphic Design, Josef Müller-Brockmann, 1996. • The Elements of Typographic Style, Robert Bringhurst, 1999. • The Anatomy of Type: A Graphic Guide to 100 Typefaces, Stephen Coles, 2012. • The Fundamentals of Typography, Gavin Ambrose, Paul Harris & Sallyanne Theodosiou, 2020. • Just My Type: A Book About Fonts, Simon Garfield, 2010. • Made with FontFont: Type for Independent Minds, Erik Spiekermann, 2006. • Çevrim içi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Tipografiye giriş: Tanımlar, temel kavramlar ve tipografinin görsel iletişimdeki rolü.
2	Tipografinin tarihsel gelişimi: Yazının gelişiminden modern tipografiye önemli dönemler ve tasarımcılar.
3	Harf biçimleri ve yazı karakterlerine giriş.
4	Yazı karakterlerinin anatomisi, tipografik terminoloji, yazı karakterlerinin sınıflandırılması, temel kategoriler ve kullanım özellikleri.
5	Tipografik boşluk: Harf, kelime ve satır aralıkları ile hizalama ilkeleri.
6	Tipografik kompozisyon: Düzen, denge, boşluk ve temel yerleşim ilkeleri.
7	Tipografik kontrast: Yazı karakteri, ağırlık, boyut ve biçim ilişkileri.
8	Okunaklılık ve okunabilirlik kavramları.
9	Metin düzeni ve paragraf yapısı: Satır uzunluğu, satır aralığı, hizalama, sütun yapısı ve metin bloklarının düzenlenmesi.
10	Tipografik hiyerarşi: Başlık, alt başlık, metin ve bilgi düzeni.
11	Grid sistemleri: Temel grid yapıları ve tipografik yerleşim uygulamaları.
12	Tipografi, anlam ve ifade: Mesaj ve bilginin görsel olarak iletilmesinde harf, kelime ve metnin kullanımı.
13	Uygulamalı tipografi çalışmaları.
14	Uygulamalı tipografi çalışmaları.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to typography: Definitions, fundamental concepts, and the role of typography in visual communication.

2	The historical development of typography: Major periods and designers from the development of writing to modern typography.
3	Introduction to letterforms and typefaces.
4	Typeface anatomy, typographic terminology, type classification, major categories, and usage characteristics.
5	Typographic spacing: Letter, word, and line spacing, and principles of alignment.
6	Typographic composition: Order, balance, space, and fundamental layout principles.
7	Typographic contrast: Relationships between typeface, weight, size, and form.
8	Concepts of legibility and readability.
9	Text and paragraph structure: Line length, line spacing, alignment, column structure, and organization of text blocks.
10	Typographic hierarchy: Headings, subheadings, text, and information structure.
11	Grid systems: Fundamental grid structures and typographic layout applications.
12	Typography, meaning, and expression: The use of letters, words, and text in visually communicating messages and information.
13	Applied typography studies.
14	Applied typography studies.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir		●

12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.		●
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	4	14	56
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	35	1	35
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	7	2	14
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	20	1	20

(Midterm Exams – preparation included)			
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 2102 **(Course Code):** GITA 2102				**Dersin Adı**: Tipografi II **(Course Title):** Typography II			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (4)	3+0+1	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama ((Theoretical ve Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilerin gelişmiş tipografik sistemler geliştirme yeteneklerini ve dijital medya, hareketli grafik tasarımı ve web tasarımında tipografi kullanımı konusundaki bilgi ve becerilerini artırmaktır. Ders kapsamında öğrencilerin kavramsal ve yaratıcı yaklaşımlarla özgün yazı karakterleri ve tipografik düzenlemeler geliştirmeleri; farklı format ve iletişim amaçlarına yönelik tipografik çözümler üretmeleri amaçlanmaktadır. Basılı ve ekran tabanlı tipografinin farklılıklarını inceleyerek, tipografiyi görsel iletişim ve ifade aracı olarak kullanmaları; kinetik tipografi uygulamalarıyla zaman, hareket ve ritim ilişkisini tasarım süreçlerine aktarmaları hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to enhance students' ability to develop advanced typographic systems and to strengthen their knowledge and skills in the use of typography in digital media, motion graphics, and web design. The course aims to enable students to develop original typeface designs and typographic compositions through conceptual and creative approaches, and to produce typographic solutions for different formats and communication purposes. By examining the differences between print and screen-based typography, students are expected to use typography as a tool for visual communication and expression and to integrate time, movement, and rhythm into their design processes through kinetic typography applications.
Dersin İçeriği (Course Content)	İleri düzey tipografik sistemler ve tipografik tasarım uygulamaları. Kavram geliştirme, özgün ve yaratıcı yazı karakteri tasarımı ve farklı formatlara yönelik tipografik düzenlemeler. Tipografinin görsel iletişim, anlam ve ifade oluşturmadaki rolü. Basılı ve ekran tabanlı tipografinin karşılaştırılması; dijital medya, web ve etkileşimli tasarım bağlamında tipografik yaklaşımların incelenmesi. Ekran tipografisinin temel özellikleri, web tipografisi ve web fontlarının kullanımı. Kinetik tipografi, hareket, zaman ve ritim ilişkisi. Farklı iletişim amaçları ve medya ortamları için kavramsal, yaratıcı ve işlevsel tipografik çözümlerin geliştirilmesi.
	Advanced typographic systems and typographic design applications. Concept development, original and creative typeface design, and typographic compositions for different formats. The role of typography in visual communication, meaning, and expression. Comparison of print and screen-based typography; examination of typographic approaches in digital media, web, and interaction design. Fundamental characteristics of screen typography, web typography, and the use of web fonts. Kinetic typography and the relationship between movement, time, and rhythm. Development of conceptual, creative, and functional typographic solutions for different communication purposes and media environments.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Harf formları ve yazı karakterleri konusundaki bilgilerini derinleştirerek özgün yazı karakterleri ve gelişmiş tipografik sistemler geliştirir**.** [3, 4, 9] 2) Dijital medya ve web tasarımında tipografinin kullanımını açıklar ve ekran tabanlı tipografik yaklaşımları değerlendirir. [2, 4, 11] 3) Basılı ve dijital tipografi arasındaki temel farkları açıklar ve farklı ortam ve formatlara uygun tipografik çözümler üretir. [2, 3, 4, 9, 11] 4) Kavramsal ve yaratıcı yaklaşımlarla farklı iletişim amaçlarına yönelik tipografik düzenlemeler geliştirir. [2, 3, 4] 5) Web tipografisi ve web fontlarının kullanım ilkelerini açıklar ve uygun tipografik seçimler yapar. [2, 4, 11] 6) Hareketli grafik tasarımında tipografinin rolünü kavrar; zaman, hareket ve ritmi kullanarak kinetik tipografik çözümler geliştirir. [3, 4, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to:

	1) Develop original typefaces and advanced typographic systems by deepening knowledge of letterforms and typefaces. [3, 4, 9] 2) Explain the use of typography in digital media and web design and evaluate screen-based typographic approaches. [2, 4, 11] 3) Explain the fundamental differences between print and digital typography and develop appropriate typographic solutions for different media and formats. [2, 3, 4, 9, 11] 4) Develop typographic compositions for different communication purposes through conceptual and creative approaches. [2, 3, 4] 5) Explain the principles of web typography and web font usage and make appropriate typographic choices. [2, 4, 11] 6) Understand the role of typography in motion graphics and develop kinetic typographic solutions using time, movement, and rhythm. [3, 4, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students, Ellen Lupton, 2014. • On Web Typography, Jason Santa Maria, 2014. • Responsive Typography: Using Type Well on the Web, Jason Pamental, 2014. • Typography for Screen: Type in Motion, Wang Shaoqiang, 2020. • How to Create Typefaces: From Sketch to Screen, Cristóbal Henestrosa, Laura Meseguer & José Scaglione, 2017. • Çevrim içi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Tipografi I'deki temel bilgilerin gözden geçirilmesi. İleri tipografiye giriş ve güncel örneklerin incelenmesi.
2	Tipografik gözlem, araştırma ve deneysel uygulamalar.
3	Kavramsal ve yaratıcı tipografik uygulamalar. Farklı formatlara yönelik tipografik düzenlemeler.
4	Gelişmiş harf biçimlerinin analizi. Yazı karakteri tasarım araştırmaları.
5	Özgün yazı karakteri tasarımı. Kavram geliştirme ve eskiz çalışmaları.
6	Özgün yazı karakteri tasarımı. Harf sisteminin geliştirilmesi.
7	Gelişmiş tipografik sistemler ve uygulamalar.
8	Gelişmiş tipografik sistemler ve uygulamalar.
9	Basılı ve ekran tabanlı tipografinin karşılaştırılması. Dijital ve web tipografisine yönelik örneklerin incelenmesi.
10	Kinetik tipografiye giriş. Tipografide zaman, hareket ve ritim.
11	İleri tipografi projesi. Konu, kavram ve görsel araştırma.
12	İleri tipografi projesi. Tasarım yaklaşımı ve alternatif uygulamaların geliştirilmesi.
13	İleri tipografi projesi. Tipografik sistemin geliştirilmesi ve uygulanması.
14	İleri tipografi projesi. Son düzenlemeler, sunum ve genel değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Review of fundamental knowledge from Typography I. Introduction to advanced typography and examination of contemporary examples.

2	Typographic observation, research, and experimental applications.
3	Conceptual and creative typographic applications. Typographic compositions for different formats.
4	Analysis of advanced letterforms. Typeface design research.
5	Original typeface design. Concept development and sketching.
6	Original typeface design. Development of the letterform system.
7	Advanced typographic systems and applications.
8	Advanced typographic systems and applications.
9	Comparison of print and screen-based typography. Examination of examples in digital and web typography.
10	Introduction to kinetic typography. Time, movement, and rhythm in typography.
11	Advanced typography project. Topic, concept, and visual research.
12	Advanced typography project. Development of the design approach and alternative applications.
13	Advanced typography project. Development and application of the typographic system.
14	Advanced typography project. Final refinements, presentation, and overall evaluation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr))
Ders Süresi (Lectures)	4	14	56
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	35	1	35
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	7	2	14
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje			

(Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA2303 **(Course Code):** GITA2303				**Dersin Adı**: Yaratıcı Yazarlık **(Course Name):** Creative Writing			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Elective)	Teorik ve Uygulamalı (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilere yaratıcı yazımın temel ilke ve tekniklerini kazandırarak özgün fikirleri etkili bir kurgu ve anlatım diliyle yazılı metne dönüştürebilme becerisi kazandırmaktır. Öğrenciler, klasik ve çağdaş öykü geleneklerinden yararlanarak karakter, mekân ve zaman unsurlarını kullanan özgün anlatılar geliştirmeyi; sinema/dizi öyküsü formatında hikâye kurgulamayı ve yeni medya ortamlarına uygun yazınsal içerik üretir.
	The aim of this course is to provide students with the fundamental principles and techniques of creative writing and to develop their ability to transform original ideas into written texts through effective narrative structure and language. Drawing on both classical and contemporary storytelling traditions, students develop original narratives using elements such as character, setting, and time, construct stories in film and television formats, and produce literary content suitable for new media environments.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Yaratıcı yazımın temel kavramları (fikir, tema, öykü). Klasik ve modern öykü örnekleri üzerinden anlatı analizi. Duygu, durum ve olgulardan yola çıkarak spekülatif kurgu geliştirme. Mekân, obje, karakter ve zaman unsurlarına dayalı hikâye geliştirme teknikleri. Diyalog yazımı. Kahramanın yolculuğu anlatı yapısı ve film/dizi öyküsü yazımı. Yeni medya (dijital platformlar, sosyal medya, podcast, transmedya) için yazınsal içerik üretimi.
	Fundamental concepts of creative writing (idea, theme, story). Narrative analysis through examples of classical and contemporary stories. Developing speculative fiction based on emotions, situations, and events. Story development techniques based on setting, objects, characters, and time. Dialogue writing. The Hero's Journey narrative structure and writing stories for film and television. Producing literary content for new media environments such as digital platforms, social media, podcasts, and transmedia.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Yaratıcı yazımın temel kavramlarını (fikir, tema, öykü) kavrar ve fikir geliştirme tekniklerini uygulayabilir. [2, 3] 2) Duygu, durum ve olgulardan yola çıkarak özgün anlatı ve spekülatif kurgular oluşturabilir. [3, 6] 3) Klasik ve çağdaş öykü geleneklerini (Çehov, Maupassant, Tolstoy, Sait Faik, Oğuz Atay) çözümleyerek kendi yazınsal dilini geliştirebilir. [2, 6] 4) Mekân, obje, karakter ve zaman unsurlarını kullanarak özgün hikâyeler kurgulayabilir. [3, 6] 5) Etkili diyalog yazarak karakterlerin sesini ve alt metnini oluşturabilir [3, 4] 6) Kahramanın yolculuğu anlatı yapısını kullanarak bir film/dizi öyküsü yazabilir. [3, 9] 7) Yazdığı metinleri eleştirel bir bakışla değerlendirebilir ve geri bildirim doğrultusunda geliştirebilir. [8] 8) Yeni medya ortamlarına (dijital platform, sosyal medya, podcast, transmedya) uygun yazınsal içerik üretebilir. [4, 11] *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Grasps the fundamental concepts of creative writing (idea, theme, story) and can apply idea-generation techniques. [2, 3] 2) Can create original narratives and speculative fiction based on emotions, situations, and phenomena. [3, 6] 3) Can analyze classical and contemporary storytelling traditions (Chekhov, Maupassant, Tolstoy, Sait Faik, Oğuz Atay) to develop their own literary voice. [2, 6] 4) Can construct original stories using setting, object, character, and time elements. [3, 6] 5) Can write effective dialogue to establish character voice and subtext. [3, 4] 6) Can write a film/TV story using the hero's journey narrative structure. [3, 9] 7) Can critically evaluate their own writing and revise it based on feedback. [8]

	8) Can produce literary content suited to new media platforms (digital platforms, social media, podcasts, transmedia). [4, 11] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2-21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2-22 Sanat ve İnsani Bilimler (İnsani Bilimler (Diller Hariç) Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Christopher Vogler — *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* — 2020, 25th Anniversary Edition • Robert McKee — *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* — 1997 • Anne Lamott — *Bird by Bird: Some Instructions on Writing and Life* — 1995 • Matthew Salesses — *Craft in the Real World: Rethinking Fiction Writing and Workshopping* — 2021 • Kris Saknussemm — *A Guide to Creative Writing and the Imagination* — 2022 • Jane Yeh & Sally O'Reilly (Eds.) — *Creative Writing: A Workbook with Readings* — 2023, 2nd Edition • Jeremy Scott — *Creative Writing and Stylistics: Critical and Creative Approaches* — 2023, Revised and Expanded Edition
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Yaratıcı yazarlığa giriş, ders kapsamı ve temel kavramlar
2	Fikir, tema ve öykü; fikir geliştirme yöntemleri
3	Duygu, durum ve olgulardan spekülatif kurgu geliştirme
4	Klasik ve çağdaş öykü örnekleri üzerinden anlatı analizi
5	Öğrenci öykülerinin okunması, analizi ve geri bildirim
6	Karakter geliştirme ve bakış açısı
7	Mekân, obje ve zaman üzerinden hikâye geliştirme
8	Diyalog yazımı, sahne ve anlatı ritmi
9	Kahramanın Yolculuğu ve anlatı yapıları
10	Film ve dizi öyküsü geliştirme
11	Öğrenci film/dizi öykülerinin analizi ve geliştirilmesi
12	Yeni medya için yazarlık: dijital platformlar, sosyal medya ve podcast
13	Transmedya anlatı ve çoklu platformlarda hikâye geliştirme
14	Öğrenci çalışmalarının sunumu ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to creative writing, course scope, and key concepts
2	Idea, theme, and story; methods of idea development
3	Developing speculative fiction from emotions, situations, and events
4	Narrative analysis through classical and contemporary short stories
5	Reading, analysis, and feedback on student stories
6	Character development and point of view
7	Story development through setting, objects, and time
8	Dialogue writing, scene construction, and narrative rhythm

9	The Hero’s Journey and narrative structures
10	Developing stories for film and television
11	Analysis and development of student film/television stories
12	Writing for new media: digital platforms, social media, and podcasts
13	Transmedia storytelling and story development across multiple platforms
14	Student presentations and general evaluation

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

,	**Etkinlikler** (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir		●
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.		●
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
09/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 2911 **(Course Code):** GITA 2911				**Dersin Adı**: Proje I **(Course Title):** Project I			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+3	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere kimlik ve markalama tasarımı başta olmak üzere grafik tasarımın temel uygulama alanlarında uygulamalı deneyim kazandırmaktır. Öğrencilerin iletişim problemlerini analiz ederek hedef kitle, içerik ve bağlama uygun kavramsal ve görsel tasarım çözümleri geliştirmeleri; kimlik ve markalama tasarımı süreçlerini bütünlüklü bir tasarım sistemi içinde ele almaları amaçlanmaktadır. Ders kapsamında etkinlik kimliği ve farklı basılı iletişim materyallerine yönelik tasarım uygulamaları geliştirmeleri; proje geliştirme ve uygulama süreçlerini profesyonel yöntemlerle yürütmeleri, baskı ve üretim süreçlerine ilişkin temel bilgi ve uygulama becerileri kazanmaları hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to provide students with practical experience in the fundamental application areas of graphic design, particularly identity and branding design. Students are expected to analyze communication problems and develop conceptual and visual design solutions appropriate to the target audience, content, and context, while approaching identity and branding processes as a coherent design system. The course also aims to enable students to develop design applications for event identities and various printed communication materials, manage project development and implementation processes using professional methods, and acquire fundamental knowledge and practical skills related to printing and production processes.
Dersin İçeriği (Course Content)	Kimlik ve markalama tasarımı başta olmak üzere grafik tasarımın temel uygulama alanlarının ele alınması. Marka araştırması, hedef kitle, marka kişiliği ve kavramsal yaklaşım doğrultusunda özgün, yaratıcı ve tutarlı görsel kimlik sistemlerinin geliştirilmesi. Logo ve temel kimlik unsurlarının oluşturulması; tipografi, renk ve görsel dil kararlarıyla bütünlüklü bir marka tasarım sisteminin yapılandırılması ve farklı materyallere uyarlanması. Etkinlik kimliği tasarımı kapsamında özgün ve tutarlı bir görsel sistem oluşturulması ve bu sistemin farklı iletişim materyallerine uygulanması. Afiş, broşür ve benzeri basılı materyallere yönelik yaratıcı tasarım uygulamalarının geliştirilmesi. İletişim problemlerinin içerik, bağlam ve iletişim amacı doğrultusunda analiz edilerek etkili görsel çözümlere dönüştürülmesi. Tasarım projelerinin araştırma, kavram geliştirme, uygulama ve sunum aşamalarının profesyonel yöntemlerle yürütülmesi. Baskı, malzeme, üretim, özel baskı teknikleri ve baskıya hazırlık süreçlerine ilişkin teknik bilgilerin edinilmesi ve bu bilgilerin tasarım uygulamalarında kullanılması.
	Addressing the fundamental application areas of graphic design, particularly identity and branding design. Developing original, creative, and consistent visual identity systems based on brand research, target audience, brand personality, and conceptual approach. Creating logos and fundamental identity elements; establishing a coherent brand design system through typography, color, and visual language decisions and adapting this system to different materials. Developing an original and consistent visual system for event identity design and applying it across different communication materials. Developing creative design applications for posters, brochures, and similar printed materials. Analyzing communication problems in relation to content, context, and communication objectives and transforming them into effective visual solutions. Managing the research, concept development, implementation, and presentation stages of design projects through professional methods. Acquiring technical knowledge of printing, materials, production, special printing techniques, and prepress processes and applying this knowledge in design practices.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Kimlik ve markalama tasarımının temel süreçlerini açıklar ve marka araştırması doğrultusunda tasarım kararları geliştirir. [2, 4] 2) Hedef kitle, marka kişiliği ve kavramsal yaklaşım doğrultusunda özgün, yaratıcı ve tutarlı görsel kimlik sistemleri oluşturur. [2, 3, 4, 7] 3) Logo ve temel kimlik unsurlarını geliştirir ve bunları bütünlüklü bir marka tasarım sistemi içinde farklı materyallere uyarlar. [3, 4, 9]

(Course Learning Outcomes)	4) Etkinlik kimliği için özgün ve tutarlı bir görsel sistem geliştirir ve farklı iletişim materyallerine uygular. [3, 4, 9] 5) Afiş, broşür ve benzeri basılı materyaller için içerik ve iletişim amacına uygun grafik tasarım çözümleri üretir. [2, 3, 4, 9] 6) İletişim problemlerini analiz ederek içerik, bağlam ve hedef kitle doğrultusunda etkili görsel çözümlere dönüştürür. [2, 3, 4, 7] 7) Tasarım projelerinin araştırma, kavram geliştirme, uygulama ve sunum süreçlerini profesyonel yöntemlerle yürütür. [3, 4, 5, 9] 8) Baskı, malzeme, üretim, özel baskı teknikleri ve baskıya hazırlık süreçlerine ilişkin teknik bilgileri tasarım uygulamalarında kullanır. [4, 9] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explain the fundamental processes of identity and branding design and develop design decisions based on brand research. [2, 4] 2) Develop original, creative, and consistent visual identity systems in accordance with the target audience, brand personality, and conceptual approach. [2, 3, 4, 7] 3) Develop logos and fundamental identity elements and adapt them to different materials within a coherent brand design system. [3, 4, 9] 4) Develop an original and consistent visual system for event identity design and apply it to different communication materials. [3, 4, 9] 5) Develop graphic design solutions for posters, brochures, and similar printed materials in accordance with content and communication objectives. [2, 3, 4, 9] 6) Analyze communication problems and transform them into effective visual solutions in accordance with content, context, and target audience. [2, 3, 4, 7] 7) Carry out the research, concept development, implementation, and presentation processes of design projects using professional methods. [3, 4, 5, 9] 8) Apply technical knowledge of printing, materials, production, special printing techniques, and prepress processes in design practices. [4, 9] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Designing Brand Identity, Alina Wheeler, 2017. • Brand Identity Essentials: 100 Principles for Designing Logos and Building Brands, Kevin Budelmann, Yang Kim & Curt Wozniak, 2010. • Principles of Logo Design: A Practical Guide to Creating Effective Signs, Symbols, and Icons, George Bokhua, 2022. • Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities, David Airey, 2009. • Branding: In Five and a Half Steps, Michael Johnson, 2016. • Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding, David Airey, 2019. • The Production Manual: A Graphic Design Handbook, Gavin Ambrose & Paul Harris, 2008. • Designing for Print: The Art & Science, Marina Poropat Joyce, 2018. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Kimlik ve markalama tasarımına giriş. Temel kavramlar ve güncel örneklerin incelenmesi.
2	Marka araştırması. Hedef kitle, marka kişiliği ve iletişim probleminin belirlenmesi.
3	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Kavram geliştirme ve görsel araştırma.
4	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Logo tasarımı ve alternatiflerin geliştirilmesi.
5	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Logo ve temel görsel kimlik unsurlarının geliştirilmesi.
6	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Görsel kimlik sisteminin oluşturulması.

7	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Kurumsal kimlik uygulamalarının geliştirilmesi.
8	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Kurumsal kimlik uygulamaları ve promosyon ürünlerinin tasarlanması.
9	Kimlik ve markalama tasarımı projesi. Kurumsal kimlik kılavuzunun hazırlanması.
10	Etkinlik kimliği tasarımına giriş. Kavram ve görsel sistem geliştirme.
11	Etkinlik kimliği tasarımı. Görsel kimlik ve temel uygulamaların geliştirilmesi.
12	Etkinlik kimliği tasarımı. Afiş, broşür ve tamamlayıcı iletişim materyallerinin tasarlanması.
13	Baskı, malzeme, üretim ve özel baskı teknikleri. Baskıya hazırlık uygulamaları.
14	Projelerin tamamlanması, sunumu ve genel değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to identity and branding design. Fundamental concepts and examination of contemporary examples.
2	Brand research. Identifying the target audience, brand personality, and communication problem.
3	Identity and branding design project. Concept development and visual research.
4	Identity and branding design project. Logo design and development of alternatives.
5	Identity and branding design project. Development of the logo and fundamental visual identity elements.
6	Identity and branding design project. Development of the visual identity system.
7	Identity and branding design project. Development of corporate identity applications.
8	Identity and branding design project. Corporate identity applications and design of promotional products.
9	Identity and branding design project. Preparation of the corporate identity guidelines.
10	Introduction to event identity design. Concept and visual system development.
11	Event identity design. Development of the visual identity and fundamental applications.
12	Event identity design. Design of posters, brochures, and complementary communication materials.
13	Printing, materials, production, and special printing techniques. Prepress applications.
14	Completion, presentation, and overall evaluation of projects.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●

2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	6	14	84
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	21	1	21

Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 2902 **(Course Code):** GITA 2902				**Dersin Adı**: Proje II **(Course Title):** Project II			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+3	3	6	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere reklam kampanyası tasarımı ve hareketli grafik tasarım alanlarında proje odaklı uygulama deneyimi kazandırmaktır. Öğrencilerin reklam briefini analiz ederek hedef kitle, iletişim amacı ve marka kimliği doğrultusunda kampanya stratejisi, yaratıcı fikir ve bütünlüklü görsel tasarım çözümleri geliştirmeleri amaçlanmaktadır. Ders kapsamında öğrencilerin reklam fikrini sosyal medya, video platformları, dijital reklam alanları, ekran ve LED uygulamaları gibi farklı ve güncel mecraların özelliklerine uygun biçimde uyarlamaları; statik ve hareketli tasarımlar arasında görsel süreklilik oluşturmaları hedeflenmektedir. Güncel reklam, iletişim ve görsel tasarım eğilimlerini takip ederek farklı format ve mecralara yönelik özgün ve etkili kampanya uygulamaları geliştirmeleri amaçlanmaktadır.
	The aim of this course is to provide students with project-based practical experience in advertising campaign design and motion graphics. Students are expected to analyze advertising briefs and develop campaign strategies, creative concepts, and coherent visual design solutions in accordance with the target audience, communication objectives, and brand identity. The course aims to enable students to adapt advertising ideas to the characteristics of different and current media, including social media, video platforms, digital advertising spaces, screens, and LED applications, while establishing visual continuity between static and motion-based designs. Students are also expected to follow current trends in advertising, communication, and visual design and develop original and effective campaign applications for different formats and media.
Dersin İçeriği (Course Content)	Reklam kampanyası tasarımının temel kavramları, güncel uygulama alanları ve hareketli grafik tasarımla ilişkisi. Reklam briefinin analizi; marka, hedef kitle, iletişim amacı, mesaj ve kampanya hedeflerinin belirlenmesi. Kampanya stratejisi, yaratıcı fikir, konsept, ana görsel yaklaşım ve görsel dil geliştirme. Statik ve hareketli tasarım bileşenlerinin bütünlüklü bir kampanya sistemi içinde kurgulanması. Hareketli grafik tasarımda görüntü, ses, kurgu, zamanlama, ritim ve hareket unsurlarının kullanımı. Sosyal medya, video platformları, dijital reklam alanları, ekran ve LED uygulamaları gibi güncel reklam mecralarına yönelik tasarımların geliştirilmesi ve uyarlanması. Güncel reklam, iletişim ve hareketli tasarım eğilimlerinin incelenmesi. Reklam kampanyası projelerinin araştırma, strateji geliştirme, tasarım, uygulama ve sunum süreçlerinin profesyonel yöntemlerle yürütülmesi.
	Fundamental concepts of advertising campaign design, current areas of application, and its relationship with motion graphics. Analysis of the advertising brief; identification of the brand, target audience, communication objectives, message, and campaign goals. Development of campaign strategy, creative idea, concept, key visual approach, and visual language. Integration of static and motion-based design components within a coherent campaign system. Use of image, sound, editing, timing, rhythm, and motion in motion graphics. Development and adaptation of designs for current advertising media such as social media, video platforms, digital advertising spaces, screens, and LED applications. Examination of current trends in advertising, communication, and motion design. Professional execution of advertising campaign projects through research, strategy development, design, implementation, and presentation processes.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Reklam kampanyası tasarımının temel kavramlarını, güncel uygulama alanlarını ve hareketli grafik tasarımla ilişkisini açıklar. [2, 4] 2) Reklam briefini analiz ederek marka, hedef kitle, iletişim amacı, mesaj ve kampanya hedeflerini belirler. [2, 4, 7] 3) Kampanya stratejisi, yaratıcı fikir, konsept ve görsel dil geliştirir. [2, 3, 4] 4) Statik ve hareketli tasarım bileşenlerini bütünlüklü bir reklam kampanyası sistemi içinde kurgular. [3, 4, 9, 11] 5) Görüntü, ses, kurgu, zamanlama, ritim ve hareket unsurlarını kullanarak özgün hareketli tasarım uygulamaları geliştirir. [3, 4, 9, 11]

(Course Learning Outcomes)	6) Reklam kampanyası tasarımlarını sosyal medya, video platformları, dijital reklam alanları, ekran ve LED uygulamaları gibi farklı mecralara ve formatlara uyarlar. [3, 4, 9, 11] 7) Güncel reklam, iletişim ve hareketli tasarım eğilimlerini değerlendirerek reklam kampanyası projelerinin araştırma, strateji geliştirme, tasarım, uygulama ve sunum süreçlerini profesyonel yöntemlerle yürütür. [2, 3, 4, 5, 8, 9] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explain the fundamental concepts of advertising campaign design, current areas of application, and its relationship with motion graphics. [2, 4] 2) Analyze an advertising brief to identify the brand, target audience, communication objectives, message, and campaign goals. [2, 4, 7] 3) Develop campaign strategies, creative ideas, concepts, and visual language. [2, 3, 4] 4) Integrate static and motion-based design components within a coherent advertising campaign system. [3, 4, 9, 11] 5) Develop original motion design applications using image, sound, editing, timing, rhythm, and movement. [3, 4, 9, 11] 6) Adapt advertising campaign designs to different media and formats such as social media, video platforms, digital advertising spaces, screens, and LED applications. [3, 4, 9, 11] 7) Evaluate current trends in advertising, communication, and motion design, and carry out the research, strategy development, design, implementation, and presentation processes of advertising campaign projects using professional methods. [2, 3, 4, 5, 8, 9] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media, Robin Landa, 2021. • The Advertising Concept Book: Think Now, Design Later, Pete Barry, 2016. • Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design, Austin Shaw, 2019. • Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics, Jon Krasner, 2013. • The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice, R. Brian Stone & Leah Wahlin, 2019. • Branding: In Five and a Half Steps, Michael Johnson, 2016.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Reklam kampanyası tasarımına giriş. Güncel reklam mecraları, kampanya örnekleri ve hareketli tasarım uygulamalarının incelenmesi.
2	Reklam briefinin analizi. Marka, hedef kitle, iletişim amacı, mesaj ve kampanya hedeflerinin belirlenmesi.
3	Reklam kampanyası stratejisi. Araştırma, yaratıcı fikir ve konsept geliştirme.
4	Reklam kampanyası projesi. Ana görsel yaklaşım ve görsel dilin geliştirilmesi.
5	Reklam kampanyası projesi. Statik ve hareketli tasarım sisteminin oluşturulması.
6	Hareketli grafik tasarım. Görüntü, hareket, zamanlama, ritim, kurgu ve ses kullanımı.
7	Reklam kampanyası projesi. Hareketli tasarım uygulamalarının geliştirilmesi.
8	Sosyal medya reklamları. Farklı formatlara yönelik statik ve hareketli uygulamalar.
9	Video platformlarına yönelik reklam tasarımı ve hareketli içerik uygulamaları.
10	Dijital reklam alanları ve ekran uygulamaları. Mecra özelliklerine göre tasarım uyarlamaları.
11	LED ve büyük ölçekli dijital ekranlara yönelik hareketli reklam uygulamaları.
12	Reklam kampanyası projesi. Farklı mecralara yönelik uygulamaların geliştirilmesi ve kampanya bütünlüğünün sağlanması.

13	Reklam kampanyası projesi. Farklı mecralara yönelik uygulamaların geliştirilmesi ve kampanya bütünlüğünün sağlanması.
14	Reklam kampanyası projesi. Projenin tamamlanması, sunumu ve genel değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to advertising campaign design. Examination of current advertising media, campaign examples, and motion design applications.
2	Analysis of the advertising brief. Identification of the brand, target audience, communication objectives, message, and campaign goals.
3	Advertising campaign strategy. Research, creative idea, and concept development.
4	Advertising campaign project. Development of the key visual approach and visual language.
5	Advertising campaign project. Development of the static and motion design system.
6	Motion graphic design. Use of image, movement, timing, rhythm, editing, and sound.
7	Advertising campaign project. Development of motion design applications.
8	Social media advertising. Static and motion applications for different formats.
9	Advertising design and motion content applications for video platforms.
10	Digital advertising spaces and screen applications. Design adaptations according to media characteristics.
11	Motion advertising applications for LED and large-scale digital screens.
12	Advertising campaign project. Development of applications for different media and ensuring campaign consistency.
13	Advertising campaign project. Development of applications for different media and ensuring campaign consistency.
14	Advertising campaign project. Completion, presentation, and overall evaluation of the project.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	35
	Ödevler (Homework)	15
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●

7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	6	14	84
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	36	1	36
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			

Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	10	1	10
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			150
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3103 **(Course Code):** GITA 3103				**Dersin Adı**: Kullanıcı Arayüz Tasarımı **(Course Title):** User Interface Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Öğrencilere kullanıcı deneyimi (UX), kullanıcı arayüzü (UI) ve etkileşim tasarımı kavramlarını öğretmek; etkili, erişilebilir ve kullanıcı dostu dijital arayüzler tasarlayabilmeleri için gerekli bilgi, beceri ve yöntemleri kazandırmaktır. Bu doğrultuda öğrencilerin kullanıcı araştırmalarına dayalı tasarım kararları almaları, kullanıcı deneyimi fikirlerini görselleştirmeleri, bilgi mimarisi ve wireframe oluşturmaları, görsel arayüz tasarlamaları, prototip geliştirmeleri ve kullanılabilirlik testleri gerçekleştirmeleri hedeflenmektedir. Ders ayrıca öğrencilerin güncel tasarım araçlarını etkin biçimde kullanmalarını, tasarımlarını kullanıcı geri bildirimleri doğrultusunda değerlendirmelerini ve geliştirmelerini ve farklı dijital ürünler için kapsamlı, işlevsel ve sürdürülebilir arayüz tasarım sistemleri oluşturmalarını amaçlamaktadır.
	The aim of this course is to introduce students to the concepts of user experience (UX), user interface (UI), and interaction design, and to provide them with the knowledge, skills, and methods required to design effective, accessible, and user-friendly digital interfaces. In this context, the course aims to enable students to make design decisions based on user research, visualize user experience concepts, develop information architecture and wireframes, design visual interfaces, create prototypes, and conduct usability testing. The course also aims to develop students' ability to use current design tools effectively, evaluate and improve their designs based on user feedback, and create comprehensive, functional, and sustainable interface design systems for different digital products.
Dersin İçeriği (Course Content)	Kullanıcı deneyimi (UX), kullanıcı arayüzü (UI) ve etkileşim tasarımının temel kavramları ve aralarındaki ilişkileri ele alma. Kullanıcı araştırmaları, veri ve ihtiyaç analizi, persona oluşturma, kullanıcı senaryoları, kullanıcı akışları ve bilgi mimarisi gibi kullanıcı odaklı tasarım yöntemlerini inceleme. Kullanıcı deneyimi fikirlerinin eskiz, akış şeması ve wireframe gibi görselleştirme teknikleriyle ifade edilmesi ve arayüz bileşenlerinin oluşturulması. Web sitesi ve mobil uygulama projeleri üzerinden arayüz tasarım süreçlerini uygulama. Güncel tasarım araçlarını, özellikle Figma'yı kullanarak etkileşimli prototipler geliştirme. Arayüzleri kullanılabilirlik, erişilebilirlik ve evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda test etme, değerlendirme ve geliştirme. İleri düzey görselleştirme, mikro etkileşimler ve animasyon öğeleri ile tasarım sistemleri oluşturma.
	Addressing the fundamental concepts of user experience (UX), user interface (UI), and interaction design and their interrelationships. Examining user-centered design methods such as user research, data and needs analysis, persona development, user scenarios, user flows, and information architecture. Expressing user experience concepts through visualization techniques such as sketches, flowcharts, and wireframes, and developing interface components. Applying interface design processes through website and mobile application projects. Developing interactive prototypes using current design tools, particularly Figma. Testing, evaluating, and improving interfaces according to usability, accessibility, and universal design principles. Creating design systems through advanced visualization, micro-interactions, and animation elements.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Kullanıcı deneyimi (UX), kullanıcı arayüzü (UI) ve etkileşim tasarımının temel kavramlarını ve aralarındaki ilişkileri açıklar. [2, 4, 8] 2) Kullanıcı araştırmaları gerçekleştirir, elde edilen verileri analiz eder ve kullanıcı ihtiyaçlarını tasarım kararlarına dönüştürür. [2, 3, 4, 8] 3) Kullanıcı ihtiyaçları ve proje gereksinimleri doğrultusunda bilgi mimarisi, kullanıcı akışları ve deneyim kurguları oluşturur. [2, 3, 4, 8] 4) Kullanıcı deneyimi fikirlerini eskiz, wireframe ve prototipleme yöntemleriyle görselleştirir. [3, 4, 9, 10] 5) Güncel kullanıcı arayüzü tasarım yazılımlarını ve araçlarını etkin biçimde kullanarak işlevsel ve etkileşimli arayüzler tasarlar. [3, 4, 9, 11]

(Course Learning Outcomes)	6) Görsel iletişim tasarımı ilkelerini arayüz tasarımına entegre ederek tutarlı bir görsel dil ve ölçeklenebilir tasarım sistemi oluşturur. [3, 4, 6, 9] 7) Kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda erişilebilir, işlevsel, kullanıcı dostu ve farklı ekran boyutlarına uyarlanabilir arayüzler tasarlar. [2, 3, 4, 7, 9] 8) Prototip ve kullanılabilirlik testleri gerçekleştirerek tasarımları değerlendirir, kullanıcı geri bildirimleri doğrultusunda tasarımları geliştirir ve optimize eder. [2, 3, 4, 8, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts of user experience (UX), user interface (UI), and interaction design and their interrelationships. [2, 4, 8] 2) Conducts user research, analyzes the data obtained, and translates user needs into design decisions. [2, 3, 4, 8] 3) Develops information architecture, user flows, and experience structures based on user needs and project requirements. [2, 3, 4, 8] 4) Visualizes user experience concepts through sketching, wireframing, and prototyping methods. [3, 4, 9, 10] 5) Designs functional and interactive interfaces by effectively using current user interface design software and tools. [3, 4, 9, 11] 6) Integrates visual communication design principles into interface design to create a consistent visual language and scalable design system. [3, 4, 6, 9] 7) Designs accessible, functional, user-friendly, and adaptable interfaces for different screen sizes based on user needs. [2, 3, 4, 7, 9] 8) Conducts prototype and usability testing to evaluate designs, and improves and optimizes designs based on user feedback. [2, 3, 4, 8, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• The Design of Everyday Things, Don Norman, 2013. • User Experience Design: A Practical Introduction, Gavin Allanwood & Peter Beare, 2014. • Basics Interactive Design: User Experience Design, Gavin Allanwood & Peter Beare, 2014. • Information Architecture: For the Web and Beyond, Louis Rosenfeld, Peter Morville & Jorge Arango, 2015. • Universal Principles of Design, William Lidwell, Kritina Holden & Jill Butler, 2020. • Çevrimiçi güncel kaynaklar
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Kullanıcı deneyimi (UX), kullanıcı arayüzü (UI) ve etkileşim tasarımının temel kavramları. Kavramlar arasındaki ilişkiler. Kullanıcı odaklı tasarım süreci.
2	Web arayüz tasarımına yönelik araştırma yöntemleri. Tasarım araştırmaları ve örneklerin incelenmesi.
3	Web sitesi tasarımında kullanıcı araştırmaları, kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi ve verilerin analiz edilmesi. Persona oluşturma. Bilgi mimarisi.
4	Web sitesi için içerik organizasyonu ve kullanıcı akışlarının oluşturulması. Kullanıcı deneyimi fikirlerinin görselleştirilmesi. Wireframe oluşturma.
5	Web arayüz tasarımının temel bileşenleri. Görsel hiyerarşi, tipografi, renk, grid ve navigasyon yapıları. Wireframe üzerinden test ve değerlendirme.
6	Ara değerlendirme. Web sitesi arayüz tasarımının sunulması ve geri bildirimler doğrultusunda geliştirilmesi.
7	Mobil uygulama arayüz tasarımına giriş. Mobil kullanıcı deneyimi, ekran yapıları, navigasyon ve etkileşim modelleri.
8	Mobil uygulama tasarımında kullanıcı araştırmaları, kullanıcı ihtiyaçlarının analizi ve persona oluşturma. Bilgi mimarisi ve kullanıcı akışlarının oluşturulması.

9	Mobil arayüz fikirlerinin görselleştirilmesi. Wireframe oluşturma ve arayüz bileşenlerinin belirlenmesi.
10	Mobil arayüz tasarımı ve uygulama. Görsel hiyerarşi, tipografi, renk, grid ve arayüz bileşenlerinin kullanımı.
11	Etkileşimli prototipleme. Mobil arayüzlerde kullanıcı akışlarının prototip üzerinden test edilmesi ve değerlendirilmesi.
12	Responsive tasarım ve farklı ekran boyutlarına uyarlanabilir arayüzler. Erişilebilirlik ve evrensel tasarım ilkeleri.
13	İleri düzey görselleştirme. Arayüz tasarımında animasyon, mikro etkileşim ve geçişlerin kullanımı. Tasarım sistemi oluşturma.
14	Prototip üzerinden kontroller ve kullanılabilirlik değerlendirmesi. Mobil arayüzün geliştirilmesi, sonlandırılması ve sunumu.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Fundamental concepts of user experience (UX), user interface (UI), and interaction design. Relationships between these concepts. User-centered design process.
2	Research methods for web interface design. Design research and analysis of examples.
3	User research in website design, identification of user needs, and data analysis. Persona development. Information architecture.
4	Content organization and user flows for websites. Visualization of user experience concepts. Wireframe development.
5	Fundamental components of web interface design. Visual hierarchy, typography, color, grid, and navigation structures. Testing and evaluation through wireframes.
6	Midterm evaluation. Presentation of the website interface design and development based on feedback.
7	Introduction to mobile application interface design. Mobile user experience, screen structures, navigation, and interaction models.
8	User research in mobile application design, analysis of user needs, and persona development. Information architecture and user flow development.
9	Visualization of mobile interface concepts. Wireframe development and identification of interface components.
10	Mobile interface design and implementation. Use of visual hierarchy, typography, color, grid, and interface components.
11	Interactive prototyping. Testing and evaluation of user flows through mobile interface prototypes.
12	Responsive design and interfaces adaptable to different screen sizes. Accessibility and universal design principles.
13	Advanced visualization. Use of animation, micro-interactions, and transitions in interface design. Design system development.
14	Prototype review and usability evaluation. Development, finalization, and presentation of the mobile interface.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	35
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	5
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42

Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3110 (Course Code): GITA3110				**Dersin Adı**: 3B Animasyon (Course Title): 3D Animation			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Uygulama (Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu ders tüm dinamik medya ve oyunlar için, endüstri standartı yazılımlarla 3 boyutlu animasyon yapmayı öğretir. Keyframe, simülasyon ve prosedürel animasyon tekniklerini kullanabilen öğrenciler, bir sahneyi animasyona hazır halde kurup, ortamdaki tüm nesneler birbiriyle etkileşecek biçimde canlandırmayı öğrenir. Sahnedeki nesnelere ek olarak duman, ateş, katı ve sıvı gibi akışkan fiziklerin canlandırılması da bu dersin kapsamındadır. Öğrenciler tüm 3D animasyon tekniklerini öğrendikten sonra hikaye anlatan animasyon filmleri yapabilir. Bu ders 3D tipografik animasyon pratiklerini de içerir.
	This course teaches 3D animation for all dynamic media and games using industry-standard software. Students who can use keyframe, simulation, and procedural animation techniques will learn to set up a scene ready for animation and animate all objects within the environment so that they interact with one another. In addition to objects in the scene, animating fluid physics such as smoke, fire, solids, and liquids is also covered in this course. After learning all 3D animation techniques, students will be able to create story-driven animated films. This course also includes practices in 3D typographic animation.
Dersin İçeriği (Course Content)	İnternet ve TV gibi dinamik medya ve oyunlar için Cinema4D ve Blender ile 3 boyutlu animasyonlar. Keyframe, simülasyon ve prosedürel animasyon teknikleri ile sahneleri animasyona hazır hale getirip, ortamdaki tüm nesneleri birbiriyle etkileşecek şekilde canlandırma. Duman, ateş, katı ve sıvı gibi akışkan fiziklerin canlandırılması. Temel 3B animasyon tekniklerini öğrendikten sonra hikaye anlatan animasyon filmleri üretmek. 3B tipografik animasyon uygulamaları.
	3D animations with Cinema4D and Blender for games and dynamic media such as internet and TV. Keyframe, simulation and procedural animation techniques for animating scenes and animating all objects in the environment to interact with each other. Animation of fluid physics such as smoke, fire, solid and liquid. Producing storytelling animated films after learning basic 3D animation techniques. 3D typographic animation applications.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1. Endüstri standardı yazılımlar Cinema4D ve Blender ile 3 boyutlu animasyonlar yapabilir [4, 11], 2. Keyframe, simülasyon ve prosedürel animasyon tekniklerine hakim olur [2, 4], 3. Ortamdaki tüm nesneleri birbiriyle etkileşecek şekilde canlandırabilir [3, 6], 4. Duman, ateş, katı ve sıvı gibi akışkan fiziklerin canlandırabilir [4, 11], 5. Temel 3B animasyon teknikleri sonrasında hikaye anlatan animasyon filmleri üretebilir [3, 10], 6. 3B tipografik animasyon ve üretimsel sanat uygulamaları gerçekleştirebilir [3, 6]. [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1. Create 3D animations with industry standard software Cinema4D and Blender. [4, 11], 2. Carry out keyframe, simulation and procedural animation techniques. [2, 4], 3. Animate all objects in the environment to interact with each other. [3, 6], 4. Animate fluid physics such as smoke, fire, solids, and liquids [4, 11], 5. Produce story-driven animated films after mastering fundamental 3D animation techniques [3, 10], 6. Carry out 3D typographic animation and generative art applications [3, 6]. [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2-21 (Sanat Alanı) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar)

	2-29 (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	● Bonney, M. (2021). Learning Cinema 4D R23: A practical guide to getting started with 3D modeling, animation, and rendering. Packt Publishing. ● Villar, E. (2020). Blender 2.9: The complete guide to 3D modeling and animation. Packt Publishing. ● Carvalho, A., & Oliveira, L. (2017). Cinema 4D: Real-world production techniques. CRC Press.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	● Çevrimiçi kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Cinema4D veya Blender ile keyframe animasyon tekniği.
2	Timeline, dopesheet ve graph editor temelleri.
3	Timeline kullanımı ve temel 3B transform uygulamaları.
4	Dopesheet ve graph editor ile hareketlerin düzenlenmesi.
5	Katı nesne animasyonu.
6	Prosedürel ve parametrik animasyon.
7	Mograph araçları ile animasyon.
8	Bullet, cloth, sert ve yumuşak nesne simülasyonları.
9	Partikül animasyon sistemiyle uygulamalar.
10	Partikül animasyon sistemiyle uygulamalar.
11	Pyro ile ateş, duman ve patlama simülasyonları.
12	Final projesi modelleme ve sahne kurulumu.
13	Final projesi objeler ve kamera animasyonları.
14	Final projesi efekt animasyonları, ışıklandırma ve render.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Keyframe animation technique with Cinema4D or Blender.
2	Fundamentals of the timeline, dopesheet, and graph editor.
3	Using the timeline and basic 3D transform applications.
4	Editing motion using the dopesheet and graph editor.
5	Rigid body animation.
6	Procedural and parametric animation.
7	Animation with Mograph tools.
8	Bullet, cloth, rigid, and soft body simulations.
9	Applications with the particle animation system.
10	Applications with the particle animation system.
11	Fire, smoke, and explosion simulations with Pyro.
12	Final project modeling and scene setup.
13	Final project object and camera animations.
14	Final project effects animation, lighting, and rendering.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	

3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 08/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3203 **(Course Code):** GITA 3203				**Dersin Adı**: Dijital İllüstrasyon **(Course Title):** Digital Illustration			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu ders, öğrencilerin ileri seviye dijital illüstrasyon tekniklerini ve yazılımlarını kullanarak profesyonel düzeyde illüstrasyonlar oluşturabilmelerini amaçlar. Dijital araçlarla yaratıcı ifade ve görsel hikaye anlatımı, karmaşık projeler üzerinde çalışarak stilizasyon ve kişisel üslup oluşturma, teknik ve sanatsal becerilerin gelişimi dersin kapsamındadır. Dijital illüstrasyon yazılımlarının ileri düzey fonksiyonları ile dijital kalem ve tabletlerin etkin kullanımı ele alınacaktır. Katmanlı boyama ve doku teknikleri, detaylı çizim ve hassas işçilik, dijital kolaj ve montaj teknikleri gibi gelişmiş illüstrasyon teknikleri üzerinde durulacaktır. Karmaşık kompozisyon ve düzenleme teknikleri, görsel metafor ve sembolizm kullanımı, dinamik sahne ve karakter tasarımı gibi yaratıcı ifade ve görsel hikaye anlatımı becerileri geliştirilecektir. İleri seviye renk kuramı ve renk paleti oluşturma, renk uyumu ve kontrast teknikleri, duygusal ve psikolojik renk kullanımı, gelişmiş perspektif teknikleri, karmaşık ışık ve gölge çalışmaları, hacim ve derinlik oluşturma gibi konular işlenecektir. This course aims to enable students to create professional-level illustrations using advanced digital illustration techniques and software. The course covers creative expression and visual storytelling through digital tools, the development of stylization and a personal visual style through work on complex projects, and the advancement of technical and artistic skills. Advanced functions of digital illustration software and the effective use of digital pens and tablets will be explored. Advanced illustration techniques, including layered painting and texturing, detailed drawing and precision rendering, and digital collage and compositing, will be emphasized. Students will develop creative expression and visual storytelling skills through complex composition and layout techniques, the use of visual metaphors and symbolism, and dynamic scene and character design. Topics will include advanced color theory and color palette development, color harmony and contrast techniques, emotional and psychological use of color, advanced perspective techniques, complex light and shadow studies, and the creation of volume and depth.
Dersin İçeriği (Course Content)	Ders, illüstrasyonu tarihçesini ve günümüzdeki durumunu karşılaştırarak tanımlar. Dersin başında bir aylı ısınma projesi olarak küresel ölçekte bir çizim etkinliği takip edilir. Dijital illüstrasyon için kullanılabilecek olan programlar ve dijital tablet kullanımına odaklanılır. Öğrenciler dijital çizim ve boyama tekniklerini deneyimler ve djital veya basılı medya için üretilebilecek illlüstrasyonların teknik özelliklerini öğrenirler. Temel çizim becerileri kullanılarak bedensel proporsiyon, karakter tasarımı, yüz ifadeleri ve beden dili konuları incelenerek karakter tasarımı üzerine çalışılır. Verilen metinler üzerinden görselleştirme pratikleri yapılır. Görsel öykü anlatımı konusu görsel iletişim dili olması açısından örnekler ile incelenir. The course covers the history and current state of illustration. It starts with a monthly drawing activity to warm up. The focus is on using digital illustration programs and practicing with digital tablets. Students will learn digital drawing and painting techniques and how to create illustrations for digital or print media. The course covers basic drawing skills, body proportion, character design, facial expressions, and body language. Students will also practice character design and visualization exercises based on given text. The course also explores visual storytelling as a form of visual communication, with relevant examples.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) İllüstrasyonu mesleki olarak tanımlar. [2, 4, 8] 2) İllüstrasyonun tarihçesini ve günümüzdeki durumunu ilişkilendirebilir. [1, 4, 8] 3) Dijital illüstrasyon ortamlarını ve araçlarını tanımlar. [4, 11] 4) Dijital tablet ile çizim ve boyama yapabilir. [3, 4, 9, 11] 5) Çizim programları hakkında bilgi sahibi olur. [4, 9, 11] 6) Fikirlerin veya metinlerin görsel olarak betimlenmesini deneyimler. [2, 3, 4, 6] 7) Dijital illüstrasyonlar üretebilir. [3, 4, 9, 10, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]

(Course Learning Outcomes)	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Defines illustration as a profession. [2, 4, 8] 2) Relates the history of illustration to its current state. [1, 4, 8] 3) Defines digital illustration media and tools. [4, 11] 4) Draws and paints using a digital tablet. [3, 4, 9, 11] 5) Gains knowledge of drawing software. [4, 9, 11] 6) Experiments with the visual representation of ideas and texts. [2, 3, 4, 6] 7) Produces digital illustrations. [3, 4, 9, 10, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı, Songür Dağ, E., 2015. • How to Be an Illustrator?, Rees, D., 2008. • Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective, Male, A., 2007. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	İllüstrasyon tanımı, tarihçesi ve günümüz / Proje 1: Uygulama
2	Dijital illüstrasyon araçları, programlar / Proje 1: Uygulama
3	Dijital illüstrasyon araçları, programlar / Proje 1: Uygulama
4	Dijital illüstrasyon araçları, programlar / Proje 1: Uygulama
5	Metin görselleştirme, Haiku illüstrasyonu
6	Metin görselleştirme, Haiku illüstrasyonu
7	Metin görselleştirme, Haiku illüstrasyonu
8	Dijital reprodüksiyon, örnekler ve yöntemler
9	Dijital reprodüksiyon, örnekler ve yöntemler
10	Dijital reprodüksiyon, örnekler ve yöntemler
11	Dijital reprodüksiyon, örnekler ve yöntemler
12	Karakter tasarımı / Eskizler, siluet ve anatomi
13	Karakter tasarımı / T pozu, Mimik ve jestler
14	Karakter tasarımı sunumu / Renk, ışık ve doku kullanımı, aksesuarlar

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Definition, history, and contemporary context of illustration / Project 1: Application
2	Digital illustration tools and software / Project 1: Application
3	Digital illustration tools and software / Project 1: Application
4	Digital illustration tools and software / Project 1: Application
5	Text visualization and Haiku illustration
6	Text visualization and Haiku illustration
7	Text visualization and Haiku illustration
8	Digital reproduction: examples and methods

9	Digital reproduction: examples and methods
10	Digital reproduction: examples and methods
11	Digital reproduction: examples and methods
12	Character design / Sketches, silhouettes, and anatomy
13	Character design / T-pose, facial expressions, and gestures
14	Character design presentation / Use of color, light, and texture, accessories

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	25
	Ödevler (Homework)	25
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	

2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	33	1	33
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	10	2	20
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	3	5	15
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3208 **(Course Code):** GITA 3208				**Dersin Adı**: Görsel Hikayelendirme **(Course Title):** Visual Storytelling			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Öğrencilere görsel hikayelendirme ve görsel anlatı kavramlarını, temel ilkelerini ve tekniklerini öğretmek; farklı konuları ve fikirleri etkili görsel anlatılara dönüştürebilmeleri için gerekli bilgi, beceri ve yöntemleri kazandırmaktır. Bu doğrultuda öğrencilerin görsel araştırma ve fikir geliştirme süreçlerini yürütmeleri, belirlenen bir yönerge ve senaryo doğrultusunda görsel anlatılar oluşturmaları, eskiz ve görsel akış çalışmaları gerçekleştirmeleri, analog ve dijital çizim ile illüstrasyon tekniklerini kullanmaları ve özgün görsel diller geliştirmeleri hedeflenmektedir. Ders ayrıca öğrencilerin temel görsel iletişim tasarımı ilkelerini ve görsel anlatım unsurlarını anlatının gerektirdiği biçimde kullanmalarını, farklı görsel üretim tekniklerini bir arada değerlendirmelerini ve görsel hikayelendirme yöntemlerini güncel görsel iletişim tasarımı alanındaki farklı iletişim ve medya ortamlarına uyarlamalarını amaçlamaktadır.
	The course aims to teach students the concepts, fundamental principles, and techniques of visual storytelling and visual narrative, and to provide them with the knowledge, skills, and methods necessary to transform different subjects and ideas into effective visual narratives. Accordingly, students are expected to develop visual research and ideation processes, create visual narratives based on a given guideline and scenario, conduct sketching and visual sequencing studies, use analog and digital drawing and illustration techniques, and develop original visual languages. The course also aims to enable students to use fundamental visual communication design principles and visual narrative elements in accordance with the requirements of the narrative, to integrate and evaluate different visual production techniques, and to adapt visual storytelling methods to different communication and media contexts within the contemporary field of visual communication design.
Dersin İçeriği (Course Content)	Hikayelendirme tarihi, hikayelendirme çeşitleri ve görsel anlatının temel kavramları, ilkeleri ve tekniklerini ele alma. Görsel iletişim tasarımı kapsamında görsel hikaye ve anlatı oluşturma, konu ve fikir geliştirme, görsel araştırma ve anlatı kurgusu yöntemlerini inceleme. Belirlenen bir yönerge ve senaryo doğrultusunda görsel anlatı oluşturma, görsel akış ve hikâye yapısını geliştirme. Eskiz, storyboard ve görsel sıralama gibi yöntemlerle anlatının görselleştirilmesi. Analog ve dijital çizim, illüstrasyon ve karma teknik uygulamalarını kullanma. Temel görsel iletişim tasarımı ilkeleri ve görsel anlatım unsurlarını kullanarak görsel dil ve anlatım geliştirme. Ticari ve iletişim odaklı senaryoların görsel olarak yapılandırılması ve farklı medya ortamlarına uyarlanması. Güncel dijital üretim araçları ve teknikleri aracılığıyla görsel hikayelendirme çalışmalarının geliştirilmesi ve uygulanması.
	Exploration of the history and types of storytelling and the fundamental concepts, principles, and techniques of visual narrative. Examination of visual story and narrative development, subject and idea generation, visual research, and narrative construction within the context of visual communication design. Development of visual narratives, visual sequences, and story structures based on a given guideline and scenario. Visualization of narratives through sketching, storyboarding, and visual sequencing techniques. Application of analog and digital drawing, illustration, and mixed-media techniques. Development of visual language and expression through the use of fundamental visual communication design principles and visual narrative elements. Structuring and visualization of commercial and communication-oriented scenarios and their adaptation to different media contexts. Development and application of visual storytelling projects using current digital production tools and techniques.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Görsel hikayelendirme ve görsel anlatının temel kavramlarını, ilkelerini ve tekniklerini açıklar. [1, 2, 4, 8] 2) Görsel araştırma yapar, konu ve fikir geliştirir ve görsel anlatı için uygun anlatı yapıları oluşturur. [2, 3, 4, 8] 3) Belirlenen yönerge ve senaryo doğrultusunda görsel akış, hikâye yapısı ve anlatı kurgusu geliştirir. [2, 3, 4, 7, 10]

(Course Learning Outcomes)	4) Eskiz, storyboard ve görsel sıralama yöntemlerini kullanarak görsel anlatıları yapılandırır ve görselleştirir. [3, 4, 9, 10] 5) Analog ve dijital çizim, illüstrasyon ve karma teknikleri kullanarak görsel iletişim tasarımı ilkelerine uygun özgün görsel anlatılar üretir. [3, 4, 6, 9, 10, 11] 6) Görsel hikayelendirme çalışmalarını farklı iletişim ve medya ortamlarına uyarlayarak güncel dijital üretim araçları ve teknikleriyle geliştirir ve uygular. [3, 4, 6, 9, 10, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explains the fundamental concepts, principles, and techniques of visual storytelling and visual narrative. [1, 2, 4, 8] 2) Conducts visual research, develops topics and ideas, and creates appropriate narrative structures for visual storytelling. [2, 3, 4, 8] 3) Develops visual flow, story structure, and narrative composition in accordance with the given guidelines and script. [2, 3, 4, 7, 10] 4) Structures and visualizes visual narratives using sketching, storyboarding, and visual sequencing methods. [3, 4, 9, 10] 5) Produces original visual narratives in accordance with the principles of visual communication design using analog and digital drawing, illustration, and mixed-media techniques. [3, 4, 6, 9, 10, 11] 6) Adapts visual storytelling projects to different communication and media environments and develops and applies them using current digital production tools and techniques. [3, 4, 6, 9, 10, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Storytelling — Ellen Lupton, 2017 • Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective — Alan Male, 2017 • Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers — Marcos Mateu-Mestre, 2010 • The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media — Bruce Block, 2020 Understanding Comics: The Invisible Art — Scott McCloud, 1993
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Hikayelendirme tarihi ve çeşitleri. Görsel hikayelendirmenin temel kavramları, kullanım alanları ve iletişimdeki rolü.
2	Görsel hikayelendirme ve görsel iletişim tasarımı. Görsel anlatımın temel ilkeleri ve farklı iletişim amaçlarına yönelik kullanımı.
3	Ticari ve iletişim odaklı görsel hikayelendirme. Farklı senaryo ve iletişim amaçlarına yönelik görsel anlatım örnekleri.
4	Görsel araştırma. Konu ve fikir geliştirme.
5	Hikâye ve senaryo geliştirme. Görsel anlatı kurgusu ve akışının oluşturulması.
6	Görsel akış ve anlatı sıralaması. Eskiz ve görsel fikir geliştirme.
7	Görsel dil ve anlatım. Temel görsel iletişim tasarımı ilkelerinin kullanımı.
8	Görselleştirme yöntemleri. Analog ve dijital çizim, illüstrasyon ve karma tekniklerin kullanımı.
9	Görsel anlatımın geliştirilmesi. Çizim, illüstrasyon, kompozisyon ve görsel ifade olanakları.
10	Görsel üretim tekniklerinin seçimi ve uygulanması. Farklı tekniklerin anlatı doğrultusunda bir arada kullanılması.
11	Proje konusu ve fikir geliştirme. Görsel araştırma ve referans oluşturma.
12	Proje tasarımı. Görsel anlatı, eskiz ve görsel akış çalışmalarının geliştirilmesi.
13	Proje uygulaması. Taslakların değerlendirilmesi ve revize edilmesi.

14	Projenin tamamlanması, sunulması ve değerlendirilmesi.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	History and types of storytelling. Fundamental concepts, applications, and role of visual storytelling in communication.
2	Visual storytelling and visual communication design. Fundamental principles of visual communication and their use for different communication purposes.
3	Commercial and communication-oriented visual storytelling. Examples of visual narratives for different scenarios and communication purposes.
4	Visual research. Topic and idea development.
5	Story and script development. Creating visual narrative structure and flow.
6	Visual flow and narrative sequencing. Sketching and visual idea development.
7	Visual language and expression. Application of fundamental visual communication design principles.
8	Visualization methods. Use of analog and digital drawing, illustration, and mixed-media techniques.
9	Development of visual expression. Drawing, illustration, composition, and visual expression techniques.
10	Selection and application of visual production techniques. Combining different techniques in accordance with the narrative.
11	Project topic and idea development. Visual research and reference development.
12	Project design. Development of visual narrative, sketches, and visual flow.
13	Project implementation. Evaluation and revision of drafts.
14	Project completion, presentation, and evaluation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	25
	Ödevler (Homework)	25
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	

7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			

Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	4	20
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	25	1	25
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3210 (Course Code): GITA3210				**Dersin Adı**: Deneyim Tasarımı (Course Title): Experience Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan İçi Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere deneyim tasarımının temel ilkelerini öğretmek ve bu ilkeleri kullanarak anlamlı ve etkili kullanıcı deneyimleri tasarlamalarını sağlamaktır. Öğrenciler, teorik bilgileri pratiğe dökerek, kullanıcı odaklı tasarım projeleri geliştirecek ve bu projeleri değerlendirebilecek yetkinlikler kazanacaktır. Aynı zamanda, öğrencilerin yaratıcı problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeleri hedeflenir.
	The purpose of this course is to teach students the fundamental principles of experience design and enable them to design meaningful and effective user experiences using these principles. Students will translate theoretical knowledge into practice, developing user-centered design projects and gaining the competencies to evaluate these projects. At the same time, the course aims to help students develop their creative problem-solving and critical thinking skills.
Dersin İçeriği (Course Content)	Deneyim tasarımının temel kavramları ve tarihsel gelişimi. Kullanıcı araştırmaları, empati kurma, ideasyon, prototipleme ve kullanılabilirlik testleri. Arayüz tasarımı, duyusal tasarım ve hizmet tasarımı konuları, kullanıcı deneyimini iyileştirme stratejileri. Gerçek dünya projeleri üzerinde çalışarak pratik deneyim kazanma ve modern tasarım araçlarını kullanmayı öğrenme. Deneyim tasarımının etik boyutları ve kullanıcı merkezli tasarımın toplumsal etkileri.
	Fundamental concepts and historical development of experience design. User research, empathy, ideation, prototyping, and usability testing. Interface design, sensory design, and service design topics, with strategies for improving user experience. Gaining practical experience by working on real-world projects and learning to use modern design tools. Ethical dimensions of experience design and the societal impacts of user-centered design.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1. Deneyim tasarımının temel kavramlarını öğrenir, çeşitli alanlarla olan ilişkisini gözlemleyebilir [1, 2, 4, 6], 2. Kullanıcı araştırmaları ve empati kurma tekniklerini uygular [2, 5, 7], 3. İdeasyon ve prototipleme süreçlerini kullanarak tasarım çözümleri üretir [3, 6, 10], 4. Kullanılabilirlik testleri yapar ve geri bildirimleri değerlendirir [8, 10], 5. Deneyim tasarımı proje süreçlerini planlayabilir [5, 9, 10], 6. Kullanıcı deneyimlerini analiz etmek ve iyileştirmek için gerekli olan yöntem ve araçları etkin bir şekilde kullanır [4, 8, 11, 12]. [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1. Acquire a comprehensive understanding of the fundamental concepts of experience design and their relationships with various fields [1, 2, 4, 6], 2. Implement user research and empathy-building techniques effectively [2, 5, 7], 3. Develop design solutions through ideation and prototyping processes [3, 6, 10], 4. Conduct usability tests and critically evaluate the feedback [8, 10], 5. Plan and manage the processes of experience design projects [5, 9, 10], 6. Utilize methods and tools efficiently to analyze and enhance user experiences [4, 8, 11, 12]. [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2-21 (Sanat Alanı) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29 (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 3-31 (Sosyal Bilimler ve Davranış Bilimleri Alanı) 6-68 (Bilişim Teknolojileri ile İlgili Disiplinlerarası Programlar ve Dereceler)
Ders Kitabı	• Experience Design. Nathan Shedroff. Waite Group Pr, 2001.

(Textbook)	• Experience Design: A Participatory. Abraham Burickson. Yale University Press, 2023. • Making Meaning: How Successful Businesses Deliver Meaningful Customer Experiences. Steve Diller, Nathan Shedroff & Darrel Rhea. New Riders Pub, 2006.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	• Çevrimiçi kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Deneyim Tasarımına Giriş: Deneyim tasarımının kapsamı ve temel kavramlar. İlişkili olduğu alanlar
2	Kullanıcı araştırma yöntemleri, empati kurma teknikleri ve empati haritaları.
3	İdeasyon ve Tasarım Sprintleri: İdeasyon teknikleri, yaratıcı problem çözme yöntemleri ve tasarım sprintleri.
4	Prototipleme: Düşük ve yüksek çözünürlüklü prototip geliştirme ve hızlı prototipleme teknikleri.
5	Kullanılabilirlik Testleri: Kullanılabilirlik testlerinin önemi, uygulama yöntemleri ve test senaryoları yazma.
6	Arayüz Tasarımı: Arayüz tasarımının temel prensipleri, kullanıcı odaklı tasarım ve yüksek çözünürlüklü prototipler.
7	Duyusal Tasarım: Duyusal tasarımın önemi, farklı duyulara yönelik tasarım stratejileri ve uygulamalar.
8	Hizmet Tasarımı: Hizmet tasarımı kavramı, uygulama alanları ve servis blueprinting.
9	Deneyim tasarımında kullanıcı geri bildirimi ve iyileştirme. Kullanıcı geri bildirimlerini toplama, analiz etme ve tasarımları iyileştirme.
10	Geri Bildirim ve İyileştirme: Kullanıcı geri bildirimlerini toplama, analiz etme ve tasarımları iyileştirme.
11	Proje Geliştirme: Öğrencilerin deneyim tasarımı projeleri üzerinde çalışmaları
12	Proje Geliştirme: Öğrencilerin deneyim tasarımı projeleri üzerinde çalışmaları.
13	Proje Geliştirme: Öğrencilerin deneyim tasarımı projeleri üzerinde çalışmaları.
14	Proje Geliştirme: Öğrencilerin deneyim tasarımı projeleri üzerinde çalışmaları.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to Experience Design: The scope of experience design and fundamental concepts. Related fields.
2	User research methods, empathy-building techniques, and empathy maps.
3	Ideation and Design Sprints: Ideation techniques, creative problem-solving methods, and design sprints.
4	Prototyping: Developing low- and high-fidelity prototypes and rapid prototyping techniques.
5	Usability Testing: The importance of usability testing, implementation methods, and writing test scenarios.
6	Interface Design: Fundamental principles of interface design, user-centered design, and high-fidelity prototypes.
7	Sensory Design: The importance of sensory design, design strategies for different senses, and applications.
8	Service Design: The concept of service design, application areas, and service blueprinting.
9	User feedback and improvement in experience design. Collecting and analyzing user feedback and improving designs.
10	Feedback and Improvement: Collecting and analyzing user feedback and improving designs.
11	Project Development: Students working on experience design projects.
12	Project Development: Students working on experience design projects.
13	Project Development: Students working on experience design projects.
14	Project Development: Students working on experience design projects.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	15
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	5
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	

3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	41	1	41
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	3	12
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	30	1	30
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			5

Revizyon Tarih (Revision / Date) 08/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3211 **(Course Code):** GITA 3211				**Dersin Adı**: Tasarım Metodolojileri ve Eleştirel Analiz **(Course Title):** Design Methodologies and Critical Analysis			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere farklı tasarım metodolojilerini ve yaklaşımlarını öğretip, bu yaklaşımların tasarım süreçlerine etkilerini anlamalarını ve eleştirel analiz yapabilme becerilerini geliştirmektir. Öğrenciler, tasarım süreçlerinde daha yapısal ve sistematik düşünme becerisi kazanarak, tasarımları estetik, işlev, kullanıcı deneyimi, sürdürülebilirlik, etik, kültürel uygunluk ve bağlam gibi kriterler üzerinden değerlendirme yeteneği kazanırlar. Ders, öğrencilere eleştirel ve analitik bir bakış açısı kazandırarak, tasarım projelerinde yenilikçi ve bilinçli kararlar almalarını sağlamayı hedefler.
	The aim of this course is to introduce different design methodologies and approaches, enabling an understanding of their impact on design processes and the development of critical analysis skills. The course aims to develop more structured and systematic thinking skills in design processes and the ability to evaluate designs based on criteria such as aesthetics, functionality, user experience, sustainability, ethics, cultural appropriateness, and context. It also aims to provide a critical and analytical perspective that supports innovative and informed decision-making in design projects.
Dersin İçeriği (Course Content)	Tasarım metodolojileri, tasarım yaklaşımları ve eleştirel analiz konularını kapsamlı bir şekilde ele alma. Çeşitli tasarım metodolojileri ve yaklaşımlarına dayalı olarak tasarım süreçleri ve yöntemlerini inceleme. Sistematik problem çözme yaklaşımları ve yenilikçi tasarım metotlarını öğrenme. Estetik, işlev, kullanıcı deneyimi, sürdürülebilirlik, etik, kültürel uygunluk ve bağlam gibi kriterler üzerinden çeşitli tasarım çalışmalarının analizi. Tasarım ürünlerini kültürel, sosyal ve etik boyutları dikkate alarak bütüncül bir perspektifle değerlendirme. Varsayımları sorgulama, alternatif çözümleri araştırma ve tasarım kararlarının etkilerini değerlendirme. Eleştirel düşünme ve analitik bakış açısı kazanarak tasarım projelerinde bilinçli ve yaratıcı kararlar alma.
	Comprehensively addressing design methodologies, design approaches, and critical analysis. Examining design processes and methods based on various design methodologies and approaches. Learning systematic problem-solving approaches and innovative design methods. Analyzing various design works based on criteria such as aesthetics, function, user experience, sustainability, ethics, cultural appropriateness, and context. Evaluating design products holistically by considering cultural, social, and ethical dimensions. Questioning assumptions, researching alternative solutions, and evaluating the impacts of design decisions. Gaining a critical and analytical perspective to make informed and creative decisions in design projects.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Farklı tasarım metodolojilerini ve yaklaşımlarını öğrenerek tasarım süreçlerinde yapısal ve sistematik düşünme becerisi kazanır. [2, 3, 4, 8] 2) Tasarımları estetik, işlev, kullanıcı deneyimi, sürdürülebilirlik, etik, kültürel uygunluk ve bağlam kriterleri üzerinden eleştirel bir gözle değerlendirir. [2, 4, 7, 8] 3) Tasarım süreçlerinde karşılaşılan problemleri sistematik problem çözme yaklaşımlarıyla analiz eder. [2, 3, 4, 8] 4) Tasarım ürünlerini bütüncül bir perspektifle analiz eder. [2, 4, 6, 8] 5) Eleştirel düşünme becerilerini geliştirir ve yaratıcı projeler için teorik altyapı oluşturur. [2, 3, 4, 8] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Develop structural and systematic thinking skills in design processes by learning various design methodologies and approaches. [2, 3, 4, 8] 2) Evaluate designs critically based on criteria such as aesthetics, functionality, user experience, sustainability, ethics, cultural appropriateness, and context. [2, 4, 7, 8] 3) Analyze problems encountered in design processes using systematic problem-solving approaches. [2, 3, 4, 8]

	4) Analyze design products from a holistic perspective. [2, 4, 6, 8] 5) Develop critical thinking skills and establish a theoretical foundation for creative projects. [2, 3, 4, 8] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Speculative Everything, Dunne, A. & Raby, F., 2013. • Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things, Bruce M. Tharp & Stephanie M. Tharp, 2019. • Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, Tim Brown, 2009. • Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All, Tom Kelley & David Kelley, 2013. • Universal Principles of Design, William Lidwell, Kritina Holden & Jill Butler, 2023. • The Design of Everyday Things, Don Norman, 2014. • The Art of Co-Design: Solving Problems Through Creative Collaboration, Jeremy Kerr, 2024. • Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming, Jennifer Cole Phillips, 2011. • Çevrimiçi kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Tasarım metodolojileri ve yaklaşımları. Tasarım metodolojisi ile tasarım kuramları arasındaki farklar. Tasarım süreçlerinde kullanılan belli başlı metodolojilerin genel tanıtımı. Farklı tasarım metodolojilerini ve yaklaşımlarının tasarım süreçlerine etkileri.
2	Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking): Temel prensipler, süreçler ve yöntemler. Örnekler üzerinden inceleme.
3	Sürdürülebilir Tasarım (Sustainable Design) ve Eko-Tasarım (Eco-Design): Temel prensipler, süreçler ve yöntemler. Sürdürülebilir ve eko-tasarım örnekleri üzerinden inceleme.
4	Katılımcı Tasarım (Participatory Design) ve İşbirlikçi Tasarım (Co-Design): Temel prensipler, süreçler ve yöntemler. Örnekler üzerinden inceleme.
5	Evrensel Tasarım (Universal Design): Temel prensipler, süreçler ve yöntemler. Örnekler üzerinden inceleme.
6	Söylemsel Tasarım (Discursive Design), Eleştirel Tasarım (Critical Design) ve Spekülatif Tasarım (Speculative Design): Temel prensipler, süreçler ve yöntemler. Örnekler üzerinden inceleme.
7	Feminist Tasarım (Feminist Design) ve Etnografik Tasarım (Ethnographic Design): Temel prensipler, süreçler ve yöntemler. Örnekler üzerinden inceleme.
8	Diğer Metodolojiler üzerine temel bilgiler: Biyomimikri Tasarımı (Biomimicry Design), Planet-Centric Design (Gezegen Merkezli Tasarım), Bağlamsal Tasarım (Contextual Design), Algısal Tasarım (Perceptual Design)
9	Tasarım eleştirisi yöntemleri. Estetik, işlev, kullanıcı deneyimi ve bağlam yönünden değerlendirme.
10	Grafik tasarım ürün örnekleri üzerinden eleştirel analiz.
11	Grafik tasarım ürün örnekleri üzerinden eleştirel analiz.
12	Arayüz ve etkileşim tasarımı örnekleri üzerinden eleştirel analiz. Kullanıcı deneyimi ve işlevsellik açısından değerlendirme.
13	Hareketli grafik ve video tasarımı örnekleri üzerinden eleştirel analiz. Görsel anlatım ve estetik değerlendirilmeleri.
14	Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik projeleri üzerinden eleştirel analiz. Teknolojik entegrasyon ve kullanıcı deneyimi değerlendirmeleri.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Sustainable Design and Eco-Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples of sustainable and eco-design.
2	Participatory Design and Co-Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples.
3	Universal Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples.
4	Discursive Design, Critical Design, and Speculative Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples.
5	Feminist Design and Ethnographic Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples.
6	Introduction to other methodologies: Biomimicry Design, Planet-Centric Design, Contextual Design, and Perceptual Design.
7	Design critique methods. Evaluation based on aesthetics, functionality, user experience, and context.
8	Critical analysis of graphic design products through examples.
9	Critical analysis of graphic design products through examples.
10	Critical analysis of interface and interaction design examples. Evaluation in terms of user experience and functionality.
11	Critical analysis of motion graphics and video design examples. Evaluation of visual communication and aesthetics.
12	Critical analysis of augmented reality and virtual reality projects. Evaluation of technological integration and user experience.
13	Sustainable Design and Eco-Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples of sustainable and eco-design.
14	Participatory Design and Co-Design: Fundamental principles, processes, and methods. Examination through examples.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	15
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	5
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür		●
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	

9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir		●
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.		●
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.		●
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr))
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			

Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3212 (Course Code): GITA3212				**Dersin Adı**: Dijital Heykel (Course Title): Digital Sculpting			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Uygulama (Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	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 3D 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.
	The Digital Sculpting course teaches students three-dimensional modeling and sculpting techniques in a digital environment in detail. Within the course, the focus is on the process of creating characters, objects, and detailed designs using software specifically developed for this field. Students learn to create 3D digital character and object models by applying their knowledge of anatomy, composition, and surface properties. The main goal of the course is modeling a film or game character, an action figure, or a toy. Through repeated, application-focused work, students are guided to bring their artistic vision to life using digital tools.
Dersin İçeriği (Course Content)	Dijital ortamda üç boyutlu modelleme ve heykel yapma teknikleri. Bu tekniğe özgü, Nomad Sculpt ve Blender yazılımları kullanarak karakterler, objeler ve detaylı tasarımlar oluşturma. Temel anatomi bilgisini, kompozisyon becerilerini ve yüzey özelliklerini kullanarak 3D dijital karakter ve organik formlu obje modelleri üretme. Bir film karakteri, oyun karakteri, aksiyon figürü veya oyuncağın dijital modellemesi için izlenen temel iş akışı ve prensipler. Dokunmatik ekran, dijital kalem, tablet ve grafik tablet kullanımı. Modellenen karakterin 3D baskıya hazırlanması ve baskısı.
	Three-dimensional modeling and sculpting techniques in a digital environment. Creating characters, objects and detailed designs using Nomad Sculpt and Blender software specific to this technique. Producing 3D digital character and organic form object models using basic anatomy knowledge, compositional skills and surface properties. Basic workflow and principles for digital sculpting of a movie character, game character, action figure or toy. Use of touch screen, digital pen, iPad and graphics tablet. Preparation and printing of the modeled character for 3D printing.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1. Bilgisayar ile 3B heykel ve karakter modelleme bilgisi kazanır [4] 2. Bu modelleme tekniğine özel olarak Nomad Sculpt ve Blender yazılımları kullanarak 3B karakter, maskot ve oyuncak tasarımları yapabilir. [3, 4] 3. Temel anatomi bilgisini, kompozisyon becerilerini ve yüzey özelliklerini kullanarak 3B organik formlu objeler üretebilir. [2, 3] 4. Bir film karakteri, oyun karakteri, aksiyon figürü veya oyuncağın dijital modellemesi için izlenen temel iş akışı ve prensiplerini kavrar. [4, 6] 5. 3B modellemede dokunmatik ekran, dijital kalem, tablet ve grafik tablet deneyimi kazanır. 6. Modellenen karakterin 3B baskıya hazırlanması becerilerini kazanır. [11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1. 3D sculpt and model a character with computer. [4] 2. Design 3D characters, mascots and toys using Nomad Sculpt and Blender software specific to this modeling technique. [3, 4] 3. Produce 3D organic formed objects using basic anatomy knowledge, composition skills and surface properties. [2, 3] 4. Understand the basic workflow and principles for digital modeling of a movie character, game character, action figure or toy. [4, 6] 5. Experience touch screen, digital pen, tablet and graphics tablet in 3D modeling. 6. Prepare the modeled character for 3D printing. [11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]

Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2-21 (Sanat Alanı) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29 (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	● Bigloo, J. (2024). Mastering the digital realm: Exploring the intersection of 3D modeling and character design. ● Niculita, A. (2024). Crafting immersive worlds: The role of 3D sculpting and character design in storytelling. ● Smith, J. (2022). The rise of 3D sculpting in toy design: Revolutionizing the industry. ● Patel, S., & Nguyen, L. (2021). Exploring the intersection of creativity and technology in contemporary toy making. ● Takahashi, K., & Fernandez, M. (2022). Bridging the digital and physical realms: The evolving role of 3D sculpting in toy design.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	● Çevrimiçi kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Dijital heyleltraşlığın diğer 3B modellemeden farklarını anlama.
2	Nomad Sculpt genel arayüz tanıtımı ve iş akışı. Android ve iOS.
3	Blender sculpting çalışma alanı tanıtımı, araçlar ve iş akışı.
4	Nomad Sculpt ile 3B oyuncak tasarımı. Uygulama.
5	Nomad Sculpt ile 3B oyuncağın boyanması. Uygulama.
6	Nomad Sculpt ile 3B karakter tasarımı. Uygulama 1/5
7	Nomad Sculpt ile 3B karakter tasarımı. Uygulama 2/5
8	Nomad Sculpt ile 3B karakterin boyanması. Uygulama 3/5
9	Blender ile biten 3B karakterin ışıklandırma ve renderı. 4/5
10	Blender ile biten 3B karakterin ışıklandırma ve renderı. 5/5
11	Final projesi: Blender ile 3B karakter tasarımı. Uygulama 1/4
12	Final projesi: Blender ile 3B karakter tasarımı. Uygulama 1/4
13	Final projesi: Substance 3D Painter ile 3B karakterin boyanması. Uygulama 1/4
14	Final projesi: Substance 3D Painter ile 3B karakterin ışıklandırma ve renderı.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Understanding the differences between digital sculpting and other forms of 3D modeling.
2	General interface and workflow introduction to Nomad Sculpt. Android and iOS.
3	Introduction to the Blender sculpting workspace, tools, and workflow.
4	3D toy design with Nomad Sculpt. Application.
5	Painting the 3D toy with Nomad Sculpt. Application.
6	3D character design with Nomad Sculpt. Application 1/5.
7	3D character design with Nomad Sculpt. Application 2/5.
8	Painting the 3D character with Nomad Sculpt. Application 3/5.
9	Lighting and rendering the finished 3D character with Blender. 4/5.
10	Lighting and rendering the finished 3D character with Blender. 5/5.
11	Final project: 3D character design with Blender. Application 1/4.
12	Final project: 3D character design with Blender. Application 1/4.
13	Final project: Painting the 3D character with Substance 3D Painter. Application 1/4.
14	Final project: Lighting and rendering the 3D character with Substance 3D Painter.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	

4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 08/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3213 (Course Code): GITA3213				**Dersin Adı**: Reklam Kampanyası Tasarımı (Course Title): Advertising Campaign Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan İçi Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Reklam Kampanyası Tasarımı dersi, öğrencilere reklam tasarımının çeşitli aşamalarında kapsamlı bilgi ve deneyim kazandırarak, yaratıcı ve etkili reklam kampanyaları oluşturma becerisi kazandırmayı amaçlar.
	The Advertising Campaign Design course aims to give students comprehensive knowledge and hands-on experience across the various stages of advertising design, equipping them with the skills to create creative and effective advertising campaigns.
Dersin İçeriği (Course Content)	Reklam tasarımı sürecinin çeşitli aşamalarında kapsamlı bilgi ve deneyim kazandırma. Reklam tasarımında brief oluşturmanın öneminden başlayarak hedef kitlenin belirlenmesi ve tanıtılması süreçleri. Reklam stratejisi geliştirmeye odaklanma, kampanya sürecini çeşitli uygulamalarla destekleme. Reklam kampanyası fikri üretme, storyboard oluşturma, etkili sunum hazırlama, içerik üretimi ve müşteri ilişkileri konularında pratik yapma. Müşteriler ve şirketler için sundukları hizmet veya ürünleri 360 derece çok yönlü reklam kampanyası formatlarında etkileyici marka hikayeleri anlatmayı amaçlayan yenilikçi yaklaşımlar geliştirme.
	Gaining comprehensive knowledge and experience at various stages of the advertising design process. Starting from the importance of creating a brief in advertising design, to identifying and targeting the audience. Focusing on developing advertising strategies and supporting the campaign process with various applications. Practicing idea generation for advertising campaigns, creating storyboards, preparing effective presentations, content production, and client relations. Developing innovative approaches aimed at telling compelling brand stories in 360-degree multifaceted advertising campaign formats for clients and companies.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1. Etkilibir reklam briefi oluşturmanın önemini kavrayacak ve bu konuda yetkinlik kazanacaklardır. [2, 5] 2. Hedef kitleyi belirleme, analiz etme ve tanıtma süreçlerini öğrenerek, hedef odaklı kampanyalar geliştirebileceklerdir. [2, 7] 3. Hedef kitleyi belirleme, analiz etme ve tanıtma süreçlerini öğrenerek, hedef odaklı kampanyalar geliştirebileceklerdir. [2, 7] 4. Reklam kampanyaları için storyboard hazırlama tekniklerini öğrenerek, görsel hikaye anlatımı becerilerini geliştireceklerdir. [3, 6] 5. Reklam kampanyalarını etkili bir şekilde sunmak için gerekli olan sunum hazırlama becerilerini kazanacaklardır. [5, 10] 6. Müşterilerle etkili iletişim kurma ve müşteri ilişkilerini yönetme konularında deneyim kazanacaklardır. [5] 7. Sundukları hizmet veya ürünleri 360 derece çok yönlü reklam kampanyası formatlarında etkileyici marka hikayeleri anlatmayı öğrenerek, yenilikçi yaklaşımlar geliştirebileceklerdir. [3, 6, 11] 8. Markalar için güçlü ve etkileyici hikayeler oluşturma ve bu hikayeleri çeşitli medya araçları ile anlatma becerisi kazanacaklardır. [3, 6, 10] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1. Understand nderstand the importance of creating an effective advertising brief and gain competence in this regard. [2, 5] 2. Develop target-oriented campaigns by learning the processes of identifying, analyzing and promoting the target audience. [2, 7] 3. Develop target-oriented campaigns by learning the processes of identifying, analyzing and promoting the target audience. [2, 7] 4. Develop visual storytelling skills by learning storyboarding techniques for advertising campaigns. [3, 6] 5. Present advertising campaigns effectively. [5, 10] 6. Communicate effectively with customers and managing customer relationships. [5]

	7. Develop innovative approaches by learning to tell compelling brand stories in 360-degree multifaceted advertising campaign formats for their services or products. [3, 6, 11] 8. Create powerful and compelling stories for brands and tell these stories through a variety of media. [5] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2-21 (Sanat Alanı) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı (Textbook)	● Ogilvy on Advertising, David Ogilvy, 1983. ● Hey, Whipple, Squeeze This: The Classic Guide to Creating Great Ads, Luke Sullivan, 1998. ● Creative Advertising: An Introduction, Miriam Sorrentino, 2014. ● The Art Of Creative Thinking, Rod Judkins, 2001. ● The Copywriter's Handbook: A Step-By-Step Guide To Writing Copy That Sells, Robert W. Bly, 2006. ● Building Strong Brands, David Aaker, 1995.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	● Çevrimiçi kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Hedef Kitle Belirleme ve Analizi
2	Reklam Stratejisi Geliştirme.
3	Kampanya Fikri Üretme.
4	Storyboard Oluşturma
5	Etkili Sunum Hazırlama
6	Marka Hikayesi Anlatımı: Reklam kampanyaları için yaratıcı ve etkileyici içerikler oluşturacaklar.
7	Müşteri ilişkileri yönetimi konusunda pratik yapacaklar.
8	360 Derece Reklam Kampanyaları Projeleri Geliştirme ve Uygulama
9	360 Derece Reklam Kampanyaları Projeleri Geliştirme ve Uygulama
10	360 Derece Reklam Kampanyaları Projeleri Geliştirme ve Uygulama
11	360 Derece Reklam Kampanyaları Projeleri Geliştirme ve Uygulama
12	Proje Sunumları ve Geri Bildirim
13	Hedef Kitle Belirleme ve Analizi
14	Reklam Stratejisi Geliştirme.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Target Audience Identification and Analysis
2	Developing Advertising Strategy
3	Generating Campaign Concepts
4	Creating Storyboards
5	Preparing Effective Presentations
6	Brand Storytelling: Creating creative and compelling content for advertising campaigns
7	Practicing customer relationship management
8	Developing and Implementing 360-Degree Advertising Campaign Projects
9	Developing and Implementing 360-Degree Advertising Campaign Projects
10	Developing and Implementing 360-Degree Advertising Campaign Projects
11	Developing and Implementing 360-Degree Advertising Campaign Projects
12	Project Presentations and Feedback

13	Target Audience Identification and Analysis
14	Developing Advertising Strategy

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**

1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 08/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA3305 **(Course Code):** GITA3305				**Dersin Adı**: Dijital Pazarlama ve Marka Yönetimi **(Course Name):** Dijital Marketing and Brand Management			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Elective)	Teorik ve Uygulamalı (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilerin pazarlamanın temel ilke ve kavramlarını güncel teknolojiler, değişen tüketici ihtiyaçları ve dijital markalaşma bağlamında kavramalarını sağlamaktır. Öğrencilerin pazarlama kuramlarının güncel uygulamalardaki yerini değerlendirmeleri, teknolojik gelişmelerin pazarlama süreçleri üzerindeki etkilerini analiz etmeleri ve kurumların dijital varlık, konumlandırma ve marka yönetimi süreçlerini anlayabilmeleri hedeflenir. Ders ayrıca öğrencilerin dijital platformların temel özelliklerini tanımalarını ve bu platformlarda yürütülen pazarlama ve marka iletişimi süreçlerine ilişkin yönetim becerileri geliştirmelerini amaçlar.
	The aim of this course is to enable students to understand the fundamental principles and concepts of marketing within the context of current technologies, changing consumer needs, and digital branding. Students are expected to evaluate the role of marketing theories in contemporary practices, analyze the impact of technological developments on marketing processes, and understand the digital presence, positioning, and brand management processes of organizations. The course also aims to help students become familiar with the key characteristics of digital platforms and develop management skills related to marketing and brand communication processes carried out through these platforms.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Pazarlamanın temel kavramları ve güncel yaklaşımlar. Dijital markalaşma ve marka konumlandırma. Tüketici davranışları ve değişen kullanıcı ihtiyaçları. Dijital platformların pazarlama ve iletişim süreçlerindeki rolü. Sosyal medya, içerik pazarlaması ve dijital kampanya yönetimi. Kurumsal dijital varlıklar ve marka deneyimi. Veri, ölçümleme ve dijital performans değerlendirmesi. Teknolojik gelişmelerin pazarlama süreçlerine etkisi. Güncel dijital pazarlama uygulamaları ve örnek incelemeleri.
	Fundamental concepts and contemporary approaches in marketing. Digital branding and brand positioning. Consumer behavior and changing user needs. The role of digital platforms in marketing and communication processes. Social media, content marketing, and digital campaign management. Corporate digital presence and brand experience. Data, measurement, and digital performance evaluation. The impact of technological developments on marketing processes. Contemporary digital marketing practices and case studies.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Temel pazarlama ve marka yönetimi kavramlarını kavrar. [1,2, 3,4,6,8] 2) Dijital markalaşma ilke ve stratejilerini analiz edebilir. [2, 3,4,5,7,8] 3) Dijital pazarlama karmasını (mecra, strateji, araç) planlayıp uygulayabilir. [2,4, 5,7,8] 4) Sosyal medya ve influencer pazarlama stratejileri geliştirebilir. [3, 7,8,9,11] 5) Etkili içerik pazarlama ve e-posta pazarlama kampanyaları tasarlayabilir. [3, 4,7,8,9] 6) Arama motoru optimizasyonu ve pazarlaması tekniklerini uygulayabilir. [3,4, 5,6,11] 7) Veri odaklı pazarlama yaklaşımlarını, kişiselleştirme ve veri gizliliği ilkeleri çerçevesinde değerlendirebilir. [6,7, 8,9,10,11,12] 8) Bütünleşik bir dijital pazarlama kampanyası tasarlayıp örnek olaylar üzerinden analiz edebilir. [4,5, 6,7,10] *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can understand the fundamental concepts of marketing and brand management. [1, 2, 3, 4, 6, 8] 2) Can analyze the principles and strategies of digital branding. [2, 3, 4, 5, 7, 8]

	3) Can plan and implement the digital marketing mix, including channels, strategies, and tools. [2, 4, 5, 7, 8] 4) Can develop social media and influencer marketing strategies. [3, 7, 8, 9, 11] 5) Can design effective content marketing and e-mail marketing campaigns. [3, 4, 7, 8, 9] 6) Can apply search engine optimization (SEO) and search engine marketing (SEM) techniques. [3, 4, 5, 6, 11] 7) Can evaluate data-driven marketing approaches within the framework of personalization and data privacy principles. [6, 7, 8, 9, 10, 11, 12] *8)* Can design an integrated digital marketing campaign and analyze it through case studies. [4, 5, 6, 7, 10] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2-21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2-22 Sanat ve İnsani Bilimler (İnsani Bilimler (Diller Hariç) Alanı) 6-61 (Bilişim Bilimleri Alanı)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Simon Kingsnorth — *Digital Marketing Strategy: An Integrated Approach to Online Marketing* — 2025, 4th Edition. • Anya Gildner & Gil Gildner — *Becoming a Digital Marketer: Gaining the Hard & Soft Skills for a Tech-Driven Marketing Career* — 2019. • Mehmet Akif Çakırer (Ed.) — *Dijital Pazarlama* — 2021, Nobel Akademik Yayıncılık. • Mürsel Ferhat Sağlam — *Dijital Markalaşma* — 2020. • *Dijital Çağda Pazarlama İletişimi* — 2020, Nobel Akademik Yayıncılık
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Temel Pazarlama Kavramları ve Marka Yönetimine Giriş
2	Markalama Kavramları ve İlkeleri
3	Dijital Pazarlama ve Markalama: Dijital Markalar
4	Dijital Pazarlama Kavramları ve Bileşenleri, Yeni Eğilimler
5	Dijital Pazarlama Stratejileri ve Karması
6	Dijital Medyada Mecra Kullanımı ve Sosyal Ağların Pazarlamaya Etkisi (İlişkisel Pazarlama),
7	Sosyal Medya Pazarlaması
8	İçerik Pazarlama
9	E-Posta Pazarlama ve Stratejileri, E-posta Pazarlaması
10	Arama Motoru Optimizasyonu ve Pazarlamaya Etkisi, Arama Motoru Pazarlaması
11	Dijital Ortamda Bütünleşik Pazarlama İletişiminin Yönetimi, İçerik Pazarlama
12	Mobil Pazarlama
13	Dijital Ortamda Bütünleşik Pazarlama İletişiminin Yönetimi
14	Dijital Pazarlama Kampanyaları ve Örnek Olay Analizleri

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to Fundamental Marketing Concepts and Brand Management
2	Branding Concepts and Principles
3	Digital Marketing and Branding: Digital Brands
4	Digital Marketing Concepts and Components, New Trends

5	Digital Marketing Strategies and the Marketing Mix
6	Channel Use in Digital Media and the Effect of Social Networks on Marketing (Relational Marketing)
7	Social Media Marketing
8	Content Marketing
9	Email Marketing and Its Strategies, Email Marketing
10	Search Engine Optimization and Its Effect on Marketing, Search Engine Marketing
11	Managing Integrated Marketing Communications in the Digital Environment, Content Marketing
12	Mobile Marketing
13	Managing Integrated Marketing Communications in the Digital Environment
14	Digital Marketing Campaigns and Case Study Analyses

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

,	**Etkinlikler** (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	

11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			

Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)**	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan** **(Approved by)**
09/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3306 **(Course Code):** GITA 3306				**Dersin Adı**: Yaratıcı Süreçlerde Yapay Zeka **(Course Title):** AI in Creative Processes			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu ders, öğrencilere yapay zekanın yaratıcı süreçlerdeki rolünü ve nasıl kullanılabileceğini, YZ araçlarının nasıl optimize edileceğini ve projelerine nasıl entegre edilebileceğini öğretmeyi amaçlamaktadır. YZ teknolojilerinin sanat ve tasarımdaki uygulamaları detaylı olarak incelenerek, öğrencilere bu teknolojileri etik ve etkili bir şekilde kullanma becerileri kazandırılacaktır. Dersin başında yapay zeka temel prensipleri ve tarihçesi ele alınacak, ardından makine öğrenimi, derin öğrenme ile LLM ve GAN gibi YZ üretim kavramları örneklerle açıklanacaktır. Görsel sanatlarda YZ kullanımı, nesne ve yüz tanıma teknikleri gibi konular öğrencilere pratik örneklerle gösterilecektir. SemArt veri seti gibi projeler üzerinden görsel ve metinsel verilerin birleştirilmesi incelenecek ve öğrenciler farklı veri türlerini kullanarak yaratıcı projeler geliştirebileceklerdir.
	This course aims to teach students the role of artificial intelligence (AI) in creative processes, how AI can be used, how AI tools can be optimized, and how they can be integrated into creative projects. The applications of AI technologies in art and design will be examined in detail, enabling students to develop the skills to use these technologies effectively and ethically. The course begins with the fundamental principles and history of artificial intelligence, followed by an introduction to AI concepts such as machine learning, deep learning, and generative models including large language models (LLMs) and generative adversarial networks (GANs), supported by practical examples. The use of AI in visual arts, including techniques such as object and facial recognition, will be demonstrated through practical examples. The integration of visual and textual data will be explored through projects such as the SemArt dataset, enabling students to develop creative projects using different types of data.
Dersin İçeriği (Course Content)	Yapay zekanın yaratıcı süreçlerdeki rolü ve kullanım alanları, YZ araçlarının nasıl optimize edileceği ve projelere entegrasyonu. Sanat ve tasarımda etik ve etkili şekilde kullanım senaryoları. Yapay zeka temel prensipleri ve tarihçesi, makine öğrenimi, derin öğrenme, LLM ve GAN gibi yapay zeka üretim kavramlarının incelenmesi.Görsel sanatlarda yapay zeka kullanımı, nesne ve yüz tanıma teknikleri, SemArt veri seti gibi projeler üzerinden görsel ve metinsel verilerin birleştirilmesi. Farklı veri türlerini kullanarak yaratıcı projeler geliştirme. Başta ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion olmak üzere yaygın ve popüler YZ uygulamalarının kullanım şekilleri. İstem mühendisliği.
	The role and uses of artificial intelligence in creative processes, how to optimize and integrate AI tools into projects. Ethical and effective use cases in art and design. Basic principles and history of Artificial Intelligence, machine learning, deep learning, LLM and GAN. Using AI in visual arts, object and face recognition techniques, combining visual and textual data through projects such as SemArt dataset. Developing creative projects using different types of data. The use of common and popular AI applications such as ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion. Prompt engineering.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Grafik tasarım, video, animasyon, müzik gibi yaratıcı alanlarda YZ kullanım araçları ve yöntemlerini öğrenir. [4, 6, 11] 2) YZ araçlarının nasıl optimize edileceği ve gerçek projelere entegrasyonu konusunda bilgi edinir. [4, 9, 10, 11] 3) YZ'nın sanat ve tasarımda etik ve etkili şekilde kullanım senaryolarını keşfeder. [4, 7, 8, 12] 4) YZ temel prensipleri ve tarihçesini öğrenme, makine öğrenimi, derin öğrenme, LLM ve GAN gibi yapay zeka üretim kavramlarını kavrar. [1, 4, 8, 11] 5) Görsel sanatlarda YZ kullanımı, nesne ve yüz tanıma teknikleri, SemArt veri seti gibi projeler üzerinden görsel ve metinsel verilerle çalışma becerisi kazanır. [2, 4, 6, 8, 11] 6) Farklı veri türlerini kullanarak yaratıcı çalışmalar üretir. [3, 4, 6, 11] 7) Başta ChatGPT-Dall-E3, Midjourney, Stable Diffusion ve Krea olmak üzere yaygın YZ araçlarının kullanımı konusunda uzmanlaşır. [3, 4, 6, 11] 8) İstem mühendisliği deneyimi kazanır. [3, 4, 6, 11]

(Course Learning Outcomes)	[*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Learn the tools and methods for using AI in creative fields such as graphic design, video, animation, and music. [4, 6, 11] 2) Learn how to optimize AI tools and integrate them into real-world projects. [4, 9, 10, 11] 3) Explore scenarios for the ethical and effective use of AI in art and design. [4, 7, 8, 12] 4) Learn the basic principles and history of AI and understand generative AI concepts such as machine learning, deep learning, LLMs, and GANs. [1, 4, 8, 11] 5) Gain the ability to work with visual and textual data through projects involving the use of AI in visual arts, object and face recognition techniques, and datasets such as SemArt. [2, 4, 6, 8, 11] 6) Produce creative works using different types of data. [3, 4, 6, 11] 7) Master the use of widely used AI tools, particularly ChatGPT, DALL-E 3, Midjourney, Stable Diffusion, and Krea. [3, 4, 6, 11] 8) Gain experience in prompt engineering. [3, 4, 6, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Artificial Intelligence and the Future of Art: Collaboration, Competition, or Coexistence?, A. Elgammal, 2022. • Creativity is in the (A)I of the Beholder: Artificial Intelligence and the Visual Arts, M. McCulla, 2019. • Computational Creativity Theory: The FACE and IDEA Descriptive Models, S. Colton, J. Charnley & A. Pease, 2011. • A Neural Algorithm of Artistic Style, L. A. Gatys, A. S. Ecker & M. Bethge, 2015. • CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and • Deviating from Style Norms, A. Elgammal, B. Liu, M. Elhoseiny & M. Mazzone, 2017.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Yapay zeka ve yaratıcılık arasındaki ilişki.
2	Fikir oluşturma ve optimizasyon için yapay zeka destekli tasarım teknikleri.
3	GAN'lar ve stil aktarımıyla sanat üretmek için kullanılan yapay zeka araçları.
4	YZ ile tasarım, animasyon ve sanal ortamlar için dinamik içerik üretimi.
5	Hesaplamalı yaratıcılık ve YZ'nın insan yeteneklerini aşma potansiyeli.
6	Yaratıcı alanlarda YZ kullanımının etik sonuçları.
7	Kullanıcı deneyimi (UX) tasarımında YZ entegrasyonu.
8	Üretken tasarımda YZ algoritmalarıyla optimize çözümler tasarlama.
9	İnsan ve makine arasındaki işbirliği konusunda spekülatif çözümler.
10	Yapay zekanın sanatsal üretimde sınırlarını zorlayarak gelenekleri aşmak. Uygulama.
11	Yapay zekanın sanatsal üretimde sınırlarını zorlayarak gelenekleri aşmak. Uygulama.
12	Chat GPT ve Midjourney ile özgün kişisel bir hikaye yaratma. Uygulama.
13	Gelenekçi sanat ve tasarım ile geleceğin sanatı ve YZ karşılaştırması üzerine bir makale yazma.
14	Final projesi: YZ araçları ile klasik bir masalı canlandırmak.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	The relationship between artificial intelligence and creativity.
2	AI-assisted design techniques for ideation and optimization.
3	AI tools for art generation using GANs and style transfer.
4	Dynamic content generation for design, animation, and virtual environments using AI.
5	Computational creativity and the potential of AI to surpass human capabilities.
6	Ethical implications of AI use in creative fields.
7	Integration of AI into user experience (UX) design.
8	Designing optimized solutions using AI algorithms in generative design.
9	Speculative approaches to human–machine collaboration.
10	Pushing the boundaries of AI in artistic production and transcending traditional practices. Application.
11	Pushing the boundaries of AI in artistic production and transcending traditional practices. Application.
12	Creating an original personal story using ChatGPT and Midjourney. Application.
13	Writing an essay comparing traditional art and design with the art of the future and AI.
14	Final project: Reimagining a classic fairy tale using AI tools.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	

9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr))
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			

Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3913 **(Course Code):** GITA 3913				**Dersin Adı**: Proje III **(Course Title):** Project III			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+3	3	7	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere etkileşimli tasarım, deneyim tasarımı ve hareketli tasarımın temel kavram, ilke ve yöntemlerini kazandırmak ve bu bilgileri kullanarak anlamlı ve etkili kullanıcı deneyimleri geliştirmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin kullanıcı araştırması, ideasyon, arayüz tasarımı, prototipleme ve kullanılabilirlik testleri aracılığıyla kullanıcı odaklı tasarım çözümleri geliştirmeleri; deneyim, duyusal ve hareketli tasarım yaklaşımlarını farklı etkileşimli tasarım alanlarında uygulamaları amaçlanmaktadır. Ders kapsamında hareket, zamanlama, ritim, geçiş ve görsel geri bildirim gibi unsurları etkileşim ve kullanıcı deneyimiyle ilişkilendirerek işlevsel, yaratıcı ve bütünlüklü hareketli ve etkileşimli tasarım uygulamaları geliştirmeleri hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to provide students with the fundamental concepts, principles, and methods of interaction design, experience design, and motion design, and to enable them to develop meaningful and effective user experiences by applying this knowledge. Students are expected to develop user-centered design solutions through user research, ideation, interface design, prototyping, and usability testing, and to apply experience, sensory, and motion design approaches across different areas of interaction design. The course also aims to enable students to relate elements such as movement, timing, rhythm, transitions, and visual feedback to interaction and user experience, and to develop functional, creative, and coherent motion-based and interactive design applications.
Dersin İçeriği (Course Content)	Etkileşimli tasarım, deneyim tasarımı ve hareketli tasarımın temel kavramları, ilkeleri ve uygulama alanları. Kullanıcı deneyimi tasarımı ve kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımları. Kullanıcı araştırmaları, empati haritaları ve kullanıcı yolculukları. Yaratıcı problem çözme, ideasyon ve tasarım sprintleri. Arayüz tasarımı, prototipleme ve etkileşimli prototip geliştirme. Hareketli tasarımda hareket, zamanlama, ritim, geçiş, görsel geri bildirim ve etkileşim ilişkileri. Arayüz ve etkileşim sistemlerine yönelik hareketli tasarım uygulamalarının geliştirilmesi. Kullanılabilirlik testleri, kullanıcı geri bildirimleri ve yinelemeli tasarım süreçleri. Deneyim tasarımı ve duyusal tasarım yaklaşımları. Etkileşimli hikâye anlatımı, akıllı cihaz ve IoT arayüzleri, etkileşimli veri görselleştirme ve kamusal alanda etkileşimli tasarım uygulamalarının incelenmesi ve geliştirilmesi.
	Fundamental concepts, principles, and application areas of interaction design, experience design, and motion design. User experience design and user-centered design approaches. User research, empathy maps, and user journey maps. Creative problem solving, ideation, and design sprints. Interface design, prototyping, and interactive prototype development. Relationships between movement, timing, rhythm, transitions, visual feedback, and interaction in motion design. Development of motion design applications for interfaces and interaction systems. Usability testing, user feedback, and iterative design processes. Experience design and sensory design approaches. Examination and development of interactive storytelling, smart device and IoT interfaces, interactive data visualization, and interactive design applications in public spaces.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Etkileşimli tasarımın temel kavramlarını ve uygulama alanlarını anlar. [2, 4] 2) Kullanıcı araştırmaları ve empati kurma tekniklerini uygular. [2, 3, 4, 7] 3) İdeasyon ve prototipleme süreçlerini kullanarak tasarım çözümleri üretir. [3, 4, 9, 11] 4) Kullanılabilirlik testleri yapar ve geri bildirimleri değerlendirir. [2, 4, 8, 9] 5) Kullanıcı deneyimi tasarımı stratejileri geliştirir ve uygular. [2, 3, 4, 7, 9] 6) Deneyim tasarımı ve duyusal tasarım konularında bilgi sahibi olur. [2, 4, 6] 7) Etkileşimli tasarım projelerini planlar ve gerçekleştirir. [3, 4, 5, 9, 10, 11] 8) Hareket, zamanlama, ritim, geçiş ve görsel geri bildirim unsurlarını kullanarak hareketli ve etkileşimli tasarım uygulamaları geliştirir. [3, 4, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to:

(Course Learning Outcomes)	1) Understand the fundamental concepts and application areas of interaction design. [2, 4] 2) Apply user research and empathy-building techniques. [2, 3, 4, 7] 3) Develop design solutions using ideation and prototyping processes. [3, 4, 9, 11] 4) Conduct usability tests and evaluate feedback. [2, 4, 8, 9] 5) Develop and apply user experience design strategies. [2, 3, 4, 7, 9] 6) Demonstrate knowledge of experience design and sensory design. [2, 4, 6] 7) Plan and carry out interaction design projects. [3, 4, 5, 9, 10, 11] 8) Develop motion-based and interactive design applications using movement, timing, rhythm, transitions, and visual feedback. [3, 4, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Helen Sharp, Yvonne Rogers & Jennifer Preece, 2023. • User Experience Design: An Introduction to Creating Interactive Digital Spaces, Michael Wells, 2023. • Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice, Linda Candy & Sam Ferguson, 2014. • Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice, Julia Griffey, 2020. • Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs & Niklas Elmqvist, 2018. • Interaction Design Foundation (IxDF). • Çevrim içi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Hareketli tasarıma giriş. Temel kavramlar, uygulama alanları ve güncel örneklerin incelenmesi.
2	Hareketli tasarımda zamanlama, ritim, geçiş, hareket ve görsel anlatım ilkeleri.
3	Hareketli tasarım uygulamaları. Görsel öğelerin hareket, zaman, kurgu ve ses ilişkisi içinde kullanılması.
4	Hareketli tasarım uygulamaları. Farklı ekran ve dijital formatlara yönelik çalışmaların geliştirilmesi.
5	Etkileşimli tasarıma giriş. Temel kavramlar, uygulama alanları ve etkileşimli tasarım projelerinin temel aşamaları. Örnek incelemeler.
6	Etkileşimli tasarım projesi. Kullanıcı deneyimi stratejileri, hedef kullanıcı kitlesinin belirlenmesi ve kullanıcı araştırmaları.
7	Etkileşimli tasarım projesi. Empati haritaları, kullanıcı yolculukları, ideasyon ve yaratıcı problem çözme süreçleri.
8	Etkileşimli tasarım projesi. Kullanıcı odaklı arayüz tasarımı ve farklı cihaz ve platformlara yönelik tasarım yaklaşımları.
9	Etkileşimli tasarım projesi. Arayüz hareketleri, geçişler, mikro etkileşimler ve görsel geri bildirimlerin geliştirilmesi.
10	Etkileşimli tasarım projesi. Etkileşimli ve hareketli prototiplerin geliştirilmesi ve kullanıcı geri bildirimlerinin değerlendirilmesi.
11	Etkileşimli tasarım projesi. Kullanılabilirlik testleri, hareketli ve etkileşimli uygulamaların iyileştirilmesi ve kullanıcı deneyiminin optimizasyonu.
12	Deneyim tasarımı ve duyusal tasarım. Temel kavramlar, stratejiler, uygulama alanları ve örneklerin incelenmesi.
13	Etkileşimli deneyim tasarımı projesi. Kullanıcı deneyimi, arayüz, hareket ve duyusal unsurların bütünleştirilmesi.
14	Etkileşimli deneyim tasarımı projesi. Prototipleme, kullanılabilirlik testleri, son düzenlemeler ve genel değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	Topic

1	Introduction to motion design. Fundamental concepts, application areas, and examination of contemporary examples.
2	Timing, rhythm, transitions, movement, and visual storytelling principles in motion design.
3	Motion design applications. Use of visual elements in relation to movement, time, editing, and sound.
4	Motion design applications. Development of works for different screens and digital formats.
5	Introduction to interaction design. Fundamental concepts, application areas, and key stages of interaction design projects. Examination of examples.
6	Interaction design project. User experience strategies, identification of the target user group, and user research.
7	Interaction design project. Empathy maps, user journey maps, ideation, and creative problem-solving processes.
8	Interaction design project. User-centered interface design and design approaches for different devices and platforms.
9	Interaction design project. Development of interface motion, transitions, micro-interactions, and visual feedback.
10	Interaction design project. Development of interactive and motion-based prototypes and evaluation of user feedback.
11	Interaction design project. Usability testing, improvement of motion-based and interactive applications, and optimization of the user experience.
12	Experience design and sensory design. Fundamental concepts, strategies, application areas, and examination of examples.
13	Interactive experience design project. Integration of user experience, interface, motion, and sensory elements.
14	Introduction to motion design. Fundamental concepts, application areas, and examination of contemporary examples.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●

11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	6	14	84
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	43	1	43
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	10	2	20
Sunum (Presantation)			

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	28	1	28
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			175
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**7**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4103 **(Course Code):** GITA 4103				**Dersin Adı**: Tasarım ve Girişimcilik **(Course Title):** Design and Entrepreneurship			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	4	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik (Theoretical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere tasarım becerilerini kullanarak yenilikçi iş fikirleri geliştirme ve bu fikirleri hayata geçirme becerisi kazandırmaktır. Ders, iş modeli geliştirme, pazar analizi, bütçe ve kaynak yönetimi, yatırım ve fon bulma, proje yazma ve sunma gibi konulara odaklanarak, öğrencilerin tasarım ve girişimcilik süreçlerini entegre etmelerini sağlar. Öğrenciler, çeşitli fon kaynaklarına erişim yöntemlerini öğrenerek, başarılı iş projeleri oluşturma ve yönetme yetkinlikleri kazanırlar.
	The aim of this course is to equip students with the ability to develop innovative business ideas by applying their design skills and to transform these ideas into viable initiatives. The course enables students to integrate design and entrepreneurship processes by focusing on topics such as business model development, market analysis, budgeting and resource management, investment and funding opportunities, and project proposal writing and presentation. By learning methods for accessing various funding sources, students develop the competencies required to create and manage successful business projects.
Dersin İçeriği (Course Content)	Girişimcilik ve iş fikri geliştirme. İş modeli oluşturma ve İş Modeli Kanvası (Business Model Canvas) kullanımı. Pazar analizi ve hedef kitle belirleme. Bütçe oluşturma ve finansal planlama. Kaynak yönetimi ve maliyet hesaplama. Yatırımcı ilişkileri ve fon bulma: Devlet kurumlarına proje başvurusu (TÜBİTAK, KOSGEB vb), Avrupa Birliği projeleri için başvuru süreçleri, melek yatırımcılar ve risk sermayesi firmalarına başvuru, kitle fonlama platformları (Kickstarter, Indiegogo vb.), kurumsal girişim sermayesi (Corporate Venture Capital), özel sermaye fonları ve hızlandırıcı programlar, bölgesel ve uluslararası hibe programları. Proje yazma ve sunma teknikleri. Marka oluşturma ve marka stratejileri. Pazarlama stratejileri ve dijital pazarlama. Dijital araçlar ve teknolojiler kullanımı. Sosyal medya ve dijital platformlar. Gerçek dünyada uygulamalı proje geliştirme.
	Entrepreneurship and business idea development. Business model development and the use of the Business Model Canvas. Market analysis and target audience identification. Budgeting and financial planning. Resource management and cost estimation. Investor relations and funding opportunities: project applications to government institutions (TÜBİTAK, KOSGEB, etc.); application processes for European Union projects; applications to angel investors and venture capital firms; crowdfunding platforms (Kickstarter, Indiegogo, etc.); Corporate Venture Capital; private equity funds and accelerator programs; regional and international grant programs. Project proposal writing and presentation techniques. Brand development and brand strategies. Marketing strategies and digital marketing. Use of digital tools and technologies. Social media and digital platforms. Practice-based project development in real-world contexts.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Proje yazma ve sunma tekniklerini bilir. [2, 5, 9, 10] 2) Yenilikçi iş fikirleri geliştirir ve bu fikirleri hayata geçirir. [2, 3, 5, 6, 9, 10] 3) İş modeli oluşturma ve İş Modeli Kanvası (Business Model Canvas) kullanımını bilir. [2, 5, 6, 8, 9, 10] 4) Marka oluşturma ve marka stratejileri geliştirir. [2, 3, 4, 6, 7, 9, 10] 5) Pazarlama stratejileri ve dijital pazarlama yöntemlerini uygular. [2, 4, 6, 7, 9, 10, 11] 6) Pazar analizi ve hedef kitle belirleme yöntemlerini öğrenir. [2, 7, 8, 10] 7) Kaynak yönetimi ve maliyet hesaplama yapar. [5, 9, 10] 8) Yatırımcı ilişkileri ve fon bulma süreçlerini kavrar; kamu kurumları, Avrupa Birliği ve hibe programlarına proje başvurularını, melek yatırım, özel sermaye fonları ve hızlandırıcı programları tanır. [2, 5, 8, 9, 10] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Knows project proposal writing and presentation techniques. [2, 5, 9, 10] 2) Develops innovative business ideas and implements these ideas. [2, 3, 5, 6, 9, 10]

	3) Knows how to develop a business model and use the Business Model Canvas. [2, 5, 6, 8, 9, 10] 4) Develops brands and brand strategies. [2, 3, 4, 6, 7, 9, 10] 5) Applies marketing strategies and digital marketing methods. [2, 4, 6, 7, 9, 10, 11] 6) Learns methods of market analysis and target audience identification. [2, 7, 8, 10] 7) Performs resource management and cost estimation. [5, 9, 10] 8) Understands investor relations and funding processes; recognizes project application processes for public institutions, the European Union, and grant programs, as well as angel investment, private equity funds, and accelerator programs. [2, 5, 8, 9, 10] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı) 4 – 41 İş, Yönetim ve Hukuk (İş ve Yönetim Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Yenilikçinin İkilemi. Christensen, M.C., 2018. • İnovasyon ve Girişimcilik Uygulama ve İlkeler, Drucker, P.F., 2017. • The $100 Startup: Reinvent the Way You Make a Living, Do What You Love, and Create a New Future. Guillebeau, C., 2012. • The Harvard Business Review Entrepreneur's Handbook: Everything You Need to Launch and Grow Your New Business. Harvard Business Review, 2018. • Yalın Startup. Ries , E., 2022. • Sıfırdan Bire. • Thiel, P.& Masters, B., 2016. • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Girişimcilik ve İş Fikri Geliştirme: Girişimcilik kavramı ve önemi. Yenilikçi iş fikirleri geliştirme yöntemleri. Başarılı girişimcilik örnekleri.
2	İş Modeli Oluşturma ve İş Modeli Kanvası Kullanımı: İş modeli kavramı ve bileşenleri. İş Modeli Kanvası (Business Model Canvas) tanıtımı. İş Modeli Kanvası kullanarak iş modeli oluşturma.
3	Pazar Analizi ve Hedef Kitle Belirleme: Pazar analizi yöntemleri. Hedef kitle belirleme ve segmentasyon. Rekabet analizi.
4	Bütçe Oluşturma ve Finansal Planlama: Bütçe oluşturma süreci. Gelir ve gider tahminleri. Finansal planlama ve nakit akışı yönetimi.
5	Kaynak Yönetimi ve Maliyet Hesaplama: Kaynak yönetimi ilkeleri. Maliyet hesaplama yöntemleri. Verimli kaynak kullanımı.
6	Yatırımcı İlişkileri ve Fon Bulma: Devlet kurumlarına proje başvurusu (TÜBİTAK, KOSGEB vb.). Avrupa Birliği projeleri için başvuru süreçleri. Bölgesel ve uluslararası hibe programları.
7	Yatırımcı İlişkileri ve Fon Bulma: Melek yatırımcılar ve risk sermayesi firmalarına başvuru. Kitle fonlama platformları (Kickstarter, Indiegogo vb.). Kurumsal girişim sermayesi (Corporate Venture Capital). Özel sermaye fonları ve hızlandırıcı programlar.
8	Proje Yazma ve Sunma Teknikleri: Proje yazma süreçleri ve yapısı. Etkili sunum teknikleri. Proje yönetimi araçları ve teknikleri.
9	Marka Oluşturma ve Marka Stratejileri: Marka kavramı ve önemi. Marka stratejileri geliştirme. Marka kimliği oluşturma.
10	Marka Oluşturma ve Marka Stratejileri: Marka kavramı ve önemi. Marka stratejileri geliştirme. Marka kimliği oluşturma.
11	Pazarlama Stratejileri ve Dijital Pazarlama: Pazarlama stratejileri ve planlama. Dijital pazarlama araçları ve teknikleri. Sosyal medya pazarlaması.
12	Proje Geliştirme: Uygulamalı proje geliştirme süreci. Proje fikirlerinin değerlendirilmesi. Takım çalışması ve işbirliği.
13	Proje Geliştirme: Uygulamalı proje geliştirme süreci. Proje fikirlerinin değerlendirilmesi. Takım çalışması ve işbirliği.
14	Proje Geliştirme: Proje uygulama ve sunum. Geri bildirim ve değerlendirme. Proje raporlarının hazırlanması ve sunulması.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Entrepreneurship and Business Idea Development: The concept and importance of entrepreneurship. Methods for developing innovative business ideas. Examples of successful entrepreneurship.

2	Business Model Development and the Use of the Business Model Canvas: The concept and components of a business model. Introduction to the Business Model Canvas. Developing a business model using the Business Model Canvas.
3	Market Analysis and Target Audience Identification: Market analysis methods. Target audience identification and segmentation. Competitive analysis.
4	Budgeting and Financial Planning: The budgeting process. Revenue and expense projections. Financial planning and cash flow management.
5	Resource Management and Cost Estimation: Principles of resource management. Cost estimation methods. Efficient use of resources.
6	Investor Relations and Funding Opportunities: Project applications to government institutions (TÜBİTAK, KOSGEB, etc.). Application processes for European Union projects. Regional and international grant programs.
7	Investor Relations and Funding Opportunities: Applications to angel investors and venture capital firms. Crowdfunding platforms (Kickstarter, Indiegogo, etc.). Corporate Venture Capital. Private equity funds and accelerator programs.
8	Project Proposal Writing and Presentation Techniques: Project proposal development processes and structure. Effective presentation techniques. Project management tools and techniques.
9	Brand Development and Brand Strategies: The concept and importance of branding. Developing brand strategies. Creating a brand identity.
10	Brand Development and Brand Strategies: The concept and importance of branding. Developing brand strategies. Creating a brand identity.
11	Marketing Strategies and Digital Marketing: Marketing strategies and planning. Digital marketing tools and techniques. Social media marketing.
12	Project Development: Practice-based project development process. Evaluation of project ideas. Teamwork and collaboration.
13	Project Development: Practice-based project development process. Evaluation of project ideas. Teamwork and collaboration.
14	Project Development: Project implementation and presentation. Feedback and evaluation. Preparation and presentation of project reports.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	10
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar		●
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	

7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.		●
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	38	1	38
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			

Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	20	1	20
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			100
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**4**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA4106 (Course Code): GITA4106				**Dersin Adı**: Video ve Ses Tasarımı (Course Title): Video and Sound Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	4	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Uygulama (Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu ders TV- sinema, dijital medya ve açıkhava için yaratıcı video içerik üretmeyi hedefler. Bir video prodüksiyon sürecini a'dan z'ye planlayan öğrenci, çekim aşamasından yapım sonrası işlemlere kadar gereken her tekniği kullanarak videoyu yayına hazır hale getirebilir. Bu ders temel düzeyde sinematografi eğitimini de kapsar. Çekilen videonun kurgusu ve ses tasarımı için endüstri standartı yazılımlar öğretilir. Reklam filmi ve video klip gibi çalışmaların yaratıcı süreç ve tüm teknik iş akışı uygulamalı olarak derste işlenir. Deneysel video sanatı da bu dersin kapsamındadır.
	This course aims to teach students how to produce creative video content for TV-cinema, digital media, and outdoor advertising. Students who plan a video production process from start to finish will be able to prepare a video for release using every technique required, from the shooting stage through post-production. This course also covers fundamental cinematography training. Industry-standard software is taught for editing and sound design of the recorded video. The creative process and complete technical workflow for works such as commercials and music videos are covered in the course through hands-on practice. Experimental video art is also included in the scope of this course.
Dersin İçeriği (Course Content)	TV-sinema, dijital medya ve açıkhava için yaratıcı video içerik üretmek. Bir video prodüksiyon sürecini a'dan z'ye planlayarak, çekim aşamasından yapım sonrası işlemlere kadar gereken tekniklerle videoyu yayına hazır hale getirme. Temel düzeyde yaratıcı sinematografi. Temel düzeyde kamera, lens, ışık kullanımı. Kurgu için Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, ses tasarımı için Presonus Studio One yazılımları. Reklam filmi ve video klip gibi çalışmaların yaratıcı süreç ve tüm teknik iş akışı. Deneysel video sanatı ve temel düzeyde üretimsel sanat.
	Producing creative video content for TV-cinema, digital media and outdoor. Planning a video production process from a to z and making the video ready for broadcast with the necessary techniques from shooting to post-production. Creative cinematography at a basic level. Basic use of camera, lens, lighting. Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve softwares for editing, Presonus Studio One software for sound design. Creative process and all technical workflow of commercials and video clips. Experimental video art and generative art at a basic level.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1. TV-sinema, dijital medya ve açıkhava için yaratıcı video içerik üretebilir [1, 2, 3, 6], 2. Video prodüksiyon sürecini a'dan z'ye planlayarak, çekim aşamasından yapım sonrası işlemlere kadar gereken tekniklerle videoyu yayına hazır hale getirebilir [5, 9, 10], 3. Temel düzeyde yaratıcı sinematografi ve kamera, lens, ışık kullanım bilgisi edinir [1, 4], 4. Kurgu için Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, ses tasarımı için Presonus Studio One yazılımlarını öğrenir [4, 11], 5. Reklam filmi ve video klip gibi çalışmaların yaratıcı süreç ve tüm teknik iş akışını planlayabilir [3, 6, 7, 10, 12], 6. Deneysel video sanatı ve temel düzeyde üretimsel sanat uygulamaları yapabilir [3, 6, 8], 7. Sektörün iş akışlarına uygun şekilde proje planlama, ekip kurabilir ve üretebilir [5, 8, 9, 10, 12]. [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1. Produce creative video content for TV-cinema, digital media and outdoor. [1, 2, 3, 6], 2. Plan the video production process from a to z and make the video ready for broadcasting with the necessary techniques from the shooting stage to post-production processes. [5, 9, 10], 3. Have basic knowledge of creative cinematography and use of camera, lens and lighting. [1, 4], 4. Use Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve for editing and Presonus Studio One for sound design. [4, 11],

	5. Plan the creative process and all technical workflow of works such as commercials and video clips. [3, 6, 7, 10, 12] 6. Make experimental video art and production art applications at a basic level [3, 6, 8], 7. Plan, team up and produce projects in accordance with the workflows of the industry. [5, 8, 9, 10, 12]. [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2-21 (Sanat Alanı) 2-28 (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2-29 (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	● Rush, M. (2003). Video art: The moving image in contemporary art. Thames & Hudson. ● Youngblood, G. (1970). Expanded cinema: Art, performance, film. E. P. Dutton. ● Lander, D., & Lexier, M. (Eds.). (1990). Sound by artists. Art Metropole. ● Moser, M. A., & MacLeod, D. (Eds.). (1996). Immersed in technology: Art and virtual environments. MIT Press. ● Licht, A. (2007). Sound art: Beyond music, between categories. Rizzoli.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	● Çevrimiçi kaynaklar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Video prodüksiyon, kurgu ve ses iş akışı anlatımı.
2	Temel sinema diliyle ile soyut kavramları ifade edebilme. Örnek çekim uygulaması.
3	Temel sinematografi, ölçekler ve açılar örnekler üzerinden amlatım.
4	Temel sinematografi, kompozisyon, video ile hikaye anlatma. Örnek çekim uygulaması.
5	Adobe Premiere Pro ile kurgu. Çekilen hikayenin düzenlenmesi.
6	DaVinci Resolve ile kurgu ve renk düzenleme. Örnek Uygulama.
7	Video prodüksiyon planlaması ve PPM dosyası oluşturma.
8	Reklam filmi yapımı. Çekimler.
9	Reklam filmi yapımı. Kurgu.
10	Reklam filmi yapımı. Kurgu.
11	Presonus Studio One ile ses tasarımı ve miks 1. Örnek uygulama.
12	Presonus Studio One ile ses tasarımı ve miks 2. Örnek uygulama.
13	Final projesi çekimleri. Uygulama.
14	Final projesi kurgu ve ses tasarımı. Uygulama.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Video production, editing, and sound workflow overview.
2	Expressing abstract concepts through basic cinematic language. Sample shooting exercise.
3	Fundamental cinematography, shot scales, and angles explained through examples.
4	Fundamental cinematography, composition, and storytelling with video. Sample shooting exercise.
5	Editing with Adobe Premiere Pro. Editing the recorded story.
6	Editing and color grading with DaVinci Resolve. Sample application.
7	Video production planning and creating a PPM document.
8	Commercial production. Shooting.
9	Commercial production. Editing.
10	Commercial production. Editing.
11	Sound design and mixing with Presonus Studio One 1. Sample application.
12	Sound design and mixing with Presonus Studio One 2. Sample application.

13	Final project shooting. Application.
14	Final project editing and sound design. Application.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	

3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 08/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4107 **(Course Code):** GITA 4107				**Dersin Adı**: Genişletilmiş Gerçeklik Teknolojileri **(Course Title):** Extended Reality Technologies			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	6	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Teorik + Uygulama (Theoretical + Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilere genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin temel kavramlarını, tarihsel gelişimini ve uygulama alanlarını öğretmek, öğrencilerin bu teknolojilerin sanat, tasarım ve endüstriyel uygulamalar üzerindeki etkilerini anlamalarını sağlamaktır. Ayrıca, öğrencilerin metaverse kavramını ve bileşenlerini kavramalarını, uzamsal bilgisayarın kullanıcı deneyimi ve etkileşim üzerindeki rolünü değerlendirmelerini hedefler. Genişletilmiş gerçeklik projeleri geliştirme süreçlerini ve kullanılan yazılım ile donanım araçlarını tanıyarak, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi prensiplerini uygulamalarını amaçlar. Bu ders, öğrencilere artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve WebXR projeleri tasarlayıp uygulama becerisi kazandırmayı hedefler.
(Course Objectives)	The aim of this course is to introduce students to the fundamental concepts, historical development, and application areas of extended reality technologies, and to enable them to understand the impact of these technologies on art, design, and industrial practices. The course also aims to provide students with an understanding of the concept of the metaverse and its components, as well as the role of spatial computing in user experience and interaction. By introducing the development processes of extended reality projects and the software and hardware tools used in these processes, the course seeks to enable students to apply user interface and user experience principles. In addition, the course aims to equip students with the skills to design and implement augmented reality, virtual reality, and WebXR projects.
Dersin İçeriği	Genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojilerinin temel kavramları ve tarihsel gelişimi. XR teknolojilerinin sanat ve tasarım üzerindeki etkileri, önemli sanat ve tasarım projeleri. Metaverse kavramı, bileşenleri ve işleyişi, sanat, tasarım ve günlük hayat üzerindeki yeri. XR teknolojilerinde güncel trendler, örnek projeler ve uygulamalar. Artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları geliştirme süreçleri, sanal gerçeklik (VR) içerik geliştirme süreçleri ve WebXR platformlarının kullanımı. Kullanıcı arayüzü, kullanıcı deneyimi ve kullanılabilirlik prensiplerine uygun olarak projeleri planlama ve tasarlama. Spatial Computing'in fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki etkileşimleri ve kullanıcı deneyimini nasıl etkilediği. XR teknolojilerindeki yeni trendler, yapay zeka entegrasyonu ve endüstri işbirlikleri.
(Course Content)	Fundamental concepts and historical development of extended reality (XR) technologies. The impact of XR technologies on art and design, significant art and design projects. The concept of the metaverse, its components and functioning, and its place in art, design, and daily life. Current trends, sample projects, and applications in XR technologies. Development processes for augmented reality (AR) applications, virtual reality (VR) content development processes, and the use of WebXR platforms. Planning and designing projects in accordance with user interface, user experience, and usability principles. Examining spatial computing in terms of interactions between physical and digital worlds and how it affects user experience. Discussing new trends in XR technologies, AI integration, and industry collaborations.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin temel kavramları hakkında bilgi sahibi olur. [4, 6, 8, 11] 2) Tarihsel gelişimini ve uygulama alanlarını tanır. [1, 4, 6, 8, 11] 3) Metaverse kavramını ve bileşenlerini açıklar. [2, 4, 8, 11] 4) Uzamsal bilgisayarın kullanıcı deneyimi ve etkileşim üzerindeki rolünü değerlendirir. [2, 4, 8, 11] 5) Genişletilmiş gerçeklik projelerinde kullanıcı arayüzü, kullanıcı deneyimi ve kullanılabilirlik prensipleri hakkında bilgi sahibi olur. [4, 6, 7, 9] 6) Genişletilmiş gerçeklik projeleri geliştirme sürecini ve kullanılan yazılım ile donanım araçlarını tanır. [4, 5, 9, 11] 7) Temel düzeyde genişletilmiş gerçeklik projeleri planlar ve gerçekleştirir. [3, 4, 5, 6, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]

(Course Learning Outcomes)	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Gains knowledge of the fundamental concepts of extended reality technologies. [4, 6, 8, 11] 2) Recognizes their historical development and application areas. [1, 4, 6, 8, 11] 3) Explains the concept of the metaverse and its components. [2, 4, 8, 11] 4) Evaluates the role of spatial computing in user experience and interaction. [2, 4, 8, 11] 5) Gains knowledge of user interface, user experience, and usability principles in extended reality projects. [4, 6, 7, 9] 6) Recognizes the development process of extended reality projects and the software and hardware tools used. [4, 5, 9, 11] 7) Plans and implements basic-level extended reality projects. [3, 4, 5, 6, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Roadmapping Extended Reality: Fundamentals and Applications. Mariano Alcaiz, Marco Sacco & Jolanda G. Tromp. Wiley-Scrivener, 2022. • Extended Reality in Practice. Bernard Marr. Wiley, 2021. • The Metaverse And How It Will Revolutionize Everything. Matthew Ball. Liveright, 2022. • Creating Augmented and Virtual Realities: Theory and Practice for Next-Generation Spatial Computing. Erin Pangilinan, Steve Lukas & Vasanth Mohan. O'Reilly Media, 2019. • Interfaceless: Conscious Design for Spatial Computing with Generative AI. Diana Olynick. Apress, 2024. • Spatial Computing: An AI-Driven Business Revolution. Cathy Hackl & Irena Cronin. Wiley, 2024. • Spatial Design: Breaking the 2D Paradigm. Dominique Wu, Jeremy Kress, Lily Pham & Inga Petryaevskaya. Independently published, 2024. • Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality. Jaron Lanier. Macmillan USA, 2017 • Çevrimiçi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	Sanal Gerçeklik Gözlüğü (VR Headset)

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Genişletilmiş Gerçeklik (XR) teknolojilerinin kapsamı, temel kavramlar ve teknolojilerin çalışma prensipleri.
2	Genişletilmiş Gerçeklik teknolojilerinin tarihsel gelişimi ve güncel gelişmeler. Sanat ve tasarım alanında genişletilmiş gerçeklik. Örnek incelemeler ve analizler.
3	Metaverse kavramı ve bileşenleri.
4	Uzamsal bilgisayarın (spatial computing) temel bileşenleri. Fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki etkileşimler. Spatial Computing'in kullanıcı deneyimi ve etkileşimler üzerindeki etkisi.
5	Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve karma gerçeklik (MR) için kullanılan yazılım ve donanım araçları. AR, VR, MR teknolojilerinde uygulama geliştirme araçları ve içerik geliştirme süreçleri.
6	AR, VR, MR teknolojilerinde içerik geliştirme süreçlerinin adımları ve uygulama alanları. Örnek uygulama geliştirme süreçleri.
7	Genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinde temel kullanıcı arayüzü (UI), kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanılabilirlik prensipleri. Uygulama örnekleri ve incelemeler.
8	AR uygulamaları için kullanılan programlar ve araçlar. AR uygulama geliştirme sürecinin adımları. Proje tabanlı öğrenme: Temel AR projeleri oluşturma.
9	AR Uygulaması yapmak için program öğretimi ve uygulama projesi.
10	AR Uygulaması yapmak için program öğretimi ve uygulama projesi.
11	AR uygulaması yapmak için program öğretimi ve uygulama projesi.
12	WebXR platformlarının tanıtımı ve özellikleri. WebXR projeleri için kullanılan araçlar ve teknikler.
13	WebXR projeleri için kullanılan araçlar ve teknikler. WebXR projesi planlama ve tasarım.
14	WebXR projesi planlama ve tasarım.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Scope of Extended Reality (XR) technologies, fundamental concepts, and the operating principles of the technologies.
2	Historical development of Extended Reality technologies and current developments. Extended reality in the field of art and design. Example reviews and analyses.
3	The concept and components of the metaverse.
4	Fundamental components of spatial computing. Interactions between the physical and digital worlds. The impact of spatial computing on user experience and interactions.
5	Software and hardware tools used for augmented reality (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR). Application development tools and content development processes in AR, VR, and MR technologies.
6	Steps of content development processes and application areas in AR, VR, and MR technologies. Example application development processes.
7	Fundamental user interface (UI), user experience (UX), and usability principles in Extended Reality technologies. Application examples and reviews.
8	Programs and tools used for AR applications. Steps of the AR application development process. Project-based learning: Creating basic AR projects.
9	Software instruction and an application project for creating an AR application.
10	Software instruction and an application project for creating an AR application.
11	Software instruction and an application project for creating an AR application.
12	Introduction to WebXR platforms and their features. Tools and techniques used for WebXR projects.
13	Tools and techniques used for WebXR projects. Planning and design of a WebXR project.
14	Planning and design of a WebXR project.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	15
	Ödevler (Homework)	35
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	

7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	45	1	45
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			

Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	4	8	32
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	31	1	31
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			150
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**6**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4203 **(Course Code):** GITA 4203				**Dersin Adı**: Bilgilendirme Tasarımı **(Course Title):** Information Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilerin bilgilendirme tasarımının temel kavramlarını, disiplinlerarası yapısını ve görsel iletişim tasarımı içindeki yerini kavramalarını sağlamaktır. Ders kapsamında veri ve bilgi kavramları, bilginin katmanları, oluşumu, aktarımı, algılanması ve işlenmesine ilişkin kuramsal bir altyapı oluşturulur. Karmaşık ve dağınık bilgi ve verilerin araştırılması, toplanması, analiz edilmesi, filtrelenmesi ve yapılandırılması; içerik, hedef kitle ve iletişim amacı doğrultusunda bilgi mimarisi ve görsel hiyerarşi oluşturularak anlaşılır, işlevsel ve estetik bir görsel dile dönüştürülmesi amaçlanır. Öğrencilerin bu süreçleri yaratıcı ve özgün tasarım yaklaşımlarıyla ele alarak, farklı bilgi türleri ve mecralar için infografik, veri görselleştirme, hareketli ve etkileşimli bilgi tasarımı uygulamaları geliştirmeleri hedeflenir.
	The aim of this course is to enable students to understand the fundamental concepts of information design, its interdisciplinary structure, and its place within visual communication design. The course provides a theoretical foundation on the concepts of data and information, the layers of information, and the formation, transmission, perception, and processing of information. It aims to develop students' ability to research, collect, analyze, filter, and structure complex and dispersed information and data, and to transform them into a clear, functional, and aesthetically effective visual language by creating information architecture and visual hierarchy in accordance with content, target audience, and communication objectives. Students are expected to approach these processes through creative and original design methods and to develop infographic, data visualization, motion-based, and interactive information design applications for different types of information and media.
Dersin İçeriği (Course Content)	Bilgilendirme tasarımının temel kavramlarının, disiplinlerarası yapısının, tarihsel gelişiminin ve görsel iletişim tasarımı içindeki yerinin incelenmesi. Veri ve bilgi kavramlarının; bilginin katmanlarının, türlerinin, oluşumunun, aktarımının, algılanmasının ve işlenme biçimlerinin ele alınması. Bilginin araştırılması, toplanması, analiz edilmesi, filtrelenmesi, sınıflandırılması ve yapılandırılması. Bilgi mimarisi, içerik düzeni ve görsel hiyerarşi oluşturma. Bilginin görsel olarak kodlanması, ilişkilendirilmesi ve anlamlandırılması. İnfografik tasarımı, veri görselleştirme ilkeleri ve uygun görselleştirme yöntemlerinin seçimi. Statik, hareketli ve etkileşimli bilgilendirme tasarımı uygulamaları. Farklı bilgi türleri, hedef kitleler, iletişim amaçları ve mecralar doğrultusunda yaratıcı, özgün, işlevsel ve estetik bilgilendirme tasarımı çözümlerinin geliştirilmesi.
	Examination of the fundamental concepts, interdisciplinary structure, historical development, and role of information design within visual communication design. Exploration of data and information concepts; layers and types of information; and the formation, transmission, perception, and processing of information. Researching, collecting, analyzing, filtering, classifying, and structuring information. Creating information architecture, content organization, and visual hierarchy. Visual coding, relating, and interpretation of information. Infographic design, data visualization principles, and selection of appropriate visualization methods. Static, motion-based, and interactive information design applications. Development of creative, original, functional, and aesthetically effective information design solutions for different types of information, target audiences, communication purposes, and media.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Bilgilendirme tasarımının temel kavramlarını, disiplinlerarası yapısını ve görsel iletişim tasarımı içindeki yerini açıklar. [1, 2, 4, 8] 2) Veri ve bilgi kavramlarını, bilginin katmanlarını, oluşumunu, aktarımını, algılanmasını ve işlenme biçimlerini açıklar. [2, 4, 8] 3) Karmaşık bilgi ve verileri araştırır, toplar, analiz eder, filtreler, sınıflandırır ve yapılandırır. [2, 4, 8] 4) İçerik, hedef kitle ve iletişim amacı doğrultusunda bilgi mimarisi ve görsel hiyerarşi oluşturur. [2, 3, 4, 7] 5) Bilginin niteliği, içeriği ve iletişim amacı doğrultusunda uygun görselleştirme yöntemlerini seçer ve tasarım kararlarını gerekçelendirir. [2, 3, 4, 8]

(Course Learning Outcomes)	6) Bilgiyi uygun görsel kodlama, ilişkilendirme ve veri görselleştirme yöntemleriyle anlaşılır, işlevsel ve estetik bir görsel dile dönüştürür. [2, 3, 4, 7, 9] 7) Farklı bilgi türleri için yaratıcı ve özgün infografik ve veri görselleştirme çözümleri geliştirir. [3, 4, 6, 9, 10] 8) Bilgilendirme tasarımı çalışmalarını farklı mecralara uyarlayarak statik, hareketli ve etkileşimli uygulamalar geliştirir. [3, 4, 6, 9, 10, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explain the fundamental concepts of information design, its interdisciplinary structure, and its place within visual communication design. [1, 2, 4, 8] 2) Explain the concepts of data and information, the layers of information, and the ways information is formed, transmitted, perceived, and processed. [2, 4, 8] 3) Research, collect, analyze, filter, classify, and structure complex information and data. [2, 4, 8] 4) Create information architecture and visual hierarchy in accordance with content, target audience, and communication objectives. [2, 3, 4, 7] 5) Select appropriate visualization methods according to the nature, content, and communication purpose of information and justify design decisions. [2, 3, 4, 8] 6) Transform information into a clear, functional, and aesthetically effective visual language through appropriate visual coding, relational, and data visualization methods. [2, 3, 4, 7, 9] 7) Develop creative and original infographic and data visualization solutions for different types of information. [3, 4, 6, 9, 10] 8) Adapt information design works to different media and develop static, motion-based, and interactive applications. [3, 4, 6, 9, 10, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Information Design: Research and Practice, Alison Black, Paul Luna, Ole Lund & Sue Walker, 2017. • Information Design Workbook: Revised and Updated, Kim Baer, 2021. • Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations, Isabel Meirelles, 2013. • The Visual Display of Quantitative Information, Edward R. Tufte, 2001. • Envisioning Information, Edward R. Tufte, 1990. • Information Architecture: For the Web and Beyond, Louis Rosenfeld, Peter Morville & Jorge Arango, 2015. • Storytelling with Data: A Data Visualization Guide for Business Professionals, Cole Nussbaumer Knaflic, 2015. • The Functional Art: An Introduction to Information Graphics and Visualization, Alberto Cairo, 2012. • The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication, Alberto Cairo, 2016.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Bilgilendirme tasarımına giriş. Temel kavramlar, tarihsel gelişim, disiplinlerarası yapı ve uygulama alanları.
2	Veri ve bilgi kavramları. Bilginin katmanları, türleri, oluşumu, aktarımı, algılanması ve işlenmesi.
3	Bilginin araştırılması, toplanması, analiz edilmesi, filtrelenmesi ve yapılandırılması. Güncel örneklerin incelenmesi.
4	Bilgi mimarisi. İçeriğin sınıflandırılması, ilişkilendirilmesi ve bilgi akışının oluşturulması.
5	Görsel hiyerarşi ve içerik düzeni. Bilginin önceliklendirilmesi ve anlaşılır biçimde sunulması.
6	Bilginin görselleştirilmesi. Görsel kodlama yöntemleri, grafik türleri ve uygun görselleştirme biçimlerinin seçimi.
7	Farklı mecralarda bilgilendirme tasarımı. Basılı, dijital, hareketli ve etkileşimli uygulamaların incelenmesi.

8	Araştırma ve içerik geliştirme. Bilgi ve verilerin tasarım problemi doğrultusunda ele alınması ve alternatif fikirlerin oluşturulması.
9	Proje çalışmaları. İçerik, hedef kitle ve iletişim amacı doğrultusunda tasarım yaklaşımının geliştirilmesi.
10	Proje çalışmaları. Bilginin görsel olarak yorumlanması ve özgün tasarım çözümlerinin geliştirilmesi.
11	Proje çalışmaları. Görsel anlatım, bilgi aktarımı ve tasarım bütünlüğünün geliştirilmesi.
12	Proje çalışmaları. Tasarım yaklaşımının ve görsel sistemin seçilen mecraya göre geliştirilmesi.
13	Proje çalışmaları. İçerik ve tasarımın bütünleştirilmesi ve uygulamanın geliştirilmesi.
14	Proje çalışmaları. Son düzenlemeler ve genel değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to information design. Fundamental concepts, historical development, interdisciplinary structure, and areas of application.
2	Concepts of data and information. Layers and types of information, and the formation, transmission, perception, and processing of information.
3	Researching, collecting, analyzing, filtering, and structuring information. Examination of contemporary examples.
4	Information architecture. Classification and organization of content and development of information flow.
5	Visual hierarchy and content organization. Prioritization and clear presentation of information.
6	Visualization of information. Visual coding methods, chart types, and selection of appropriate visualization methods.
7	Information design across different media. Examination of print, digital, motion-based, and interactive applications.
8	Research and content development. Addressing information and data in relation to the design problem and generating alternative ideas.
9	Project studies. Developing a design approach in accordance with content, target audience, and communication objectives.
10	Project studies. Visual interpretation of information and development of original design solutions.
11	Project studies. Developing visual expression, information communication, and overall design coherence.
12	Project studies. Developing the design approach and visual system according to the selected medium.
13	Project studies. Integrating content and design and developing the application.
14	Project studies. Final refinements and overall evaluation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	Yüksek	Düşük
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA4204 **(Course Code):** GITA4204				**Dersin Adı**: Konsept Tasarımı **(Course Name):** Concept Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan İçi Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulamalı (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu ders, öğrencilere görsel hikaye anlatımı yoluyla kurgusal dünyalar ve karakterler yaratma becerisi kazandırmayı amaçlar. Öğrenciler, fikir geliştirmeden dijital boyamaya uzanan bir süreçte, film, animasyon ve oyun endüstrisinde kullanılan konsept tasarım tekniklerini uygulamalı olarak öğrenirler.
	This course aims to equip students with the ability to create fictional worlds and characters through visual storytelling. From idea development to digital painting, students learn hands-on the concept design techniques used in the film, animation, and game industries.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Konsept tasarımının tanımı ve alanları. Düşünsel bir fikrin, dijital mecrada görseller ile betimlenmesi. Filmler, animasyonlar veya oyunlar için kurgusal bir dünya yaratmanın aşamaları. Dünya yaratımı çerçevesinde işlenecek konular olan karakter tasarımı, mekan tasarımı, prop tasarımı ve sahne tasarımı. Fikir geliştirme. Perspektif algılama. Hikaye anlatma. İleri kompozisyon. Dijital boyama. Layout tanımı ve uygulama çalışmaları.
	The definition and scope of concept design. Depicting an abstract idea through visuals in a digital medium. The stages of creating a fictional world for films, animations, or games. Topics covered within the framework of world-building, including character design, environment design, prop design, and scene design. Idea development. Perspective perception. Storytelling. Advanced composition. Digital painting. Definition of layout and applied studies.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Kavramları görselleştirmek için uygun metodolojiyi kullanabilir [2, 6] 2) Foto manipülasyon, dijital boyama gibi teknikleri uygulayabilir [3, 4] 3) Gerekli teknik uygulamaları öğrenir [4, 11] 4) Bir fikri / metni / anlatıyı görselleştirebilir [2, 3, 6] 5) Konsept tasarım ile ilgili süreci planlayıp çözümleyebilir [5, 10] 6) Çalışmalarını uygun formatta hazırlayarak sunum yapabilir [10, 11] *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Can use appropriate methodology to visualize concepts. [2, 6] 2) Can apply techniques such as photo manipulation and digital painting. [3, 4] 3) Learns the necessary technical applications. [4,11] 4) Can visualize an idea, text, or narrative. [2,3,6] 5) Can plan and resolve the process related to concept design. [5, 10] 6) Can prepare and present their work in an appropriate format. [10, 11] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2-21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• Marcos Mateu-Mestre — *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers* — 2010. • Scott Robertson & Thomas Bertling — *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination* — 2013. • 3dtotal Publishing — *Sketching from the Imagination: Fantasy* — 2014.
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Tanışma, ders içeriği ve değerlendirme kriterleri / Eskiz defterlerinin derste kullanımı hakkında bilgilendirme
2	Kavramların görselleştirilmesi: Zihin haritası yöntemi, örnek uygulamalar. Ödev: Zihin Haritası
3	Kavramların görselleştirilmesi: Duygudurum panosu yöntemi, verilen konsept üzerinden örnek uygulamalar
4	Referans kütüphanesi kurma: Toplanan verilerin organizasyonu ve duygudurum panosuna işlenmesi. Ödev: Duygudurum Panosu
5	Karakter tasarımı: Çizim, anatomi, siluet, kostüm ve prop hakkında bilgilendirme
6	Karakter tasarımı uygulaması: Boyama, gri tonlama, ışık-gölge, renk ve doku kullanımı
7	Çevre-mekan konsept, perspektif, asset ve prop konularında anlatım
8	Matte painting, over paint ve photobash tekniklerinin anlatımı: asset ve prop uygulamaları
9	Matte painting, over paint ve photobash teknikleriyle asset ve prop uygulamaları (devam)
10	Verilen konsept çerçevesinde mekansal konsept hazırlanması 1/2
11	Verilen konsept çerçevesinde mekansal konsept hazırlanması 2/2
12	Proje kritikleri
13	Sunum teknikleri
14	Final projesiyle ilgili yönbilgi paylaşımı

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction, course content, and evaluation criteria / Information on using sketchbooks in the course
2	Visualizing concepts: The mind mapping method, sample applications. Assignment: Mind Map
3	Visualizing concepts: The mood board method, sample applications based on a given concept
4	Building a reference library: Organizing collected data and incorporating it into the mood board. Assignment: Mood Board
5	Character design: Drawing, anatomy, silhouette, costume, and props
6	Character design application: Painting, grayscale, light-shadow, color and texture use
7	Environment/location concept, perspective, asset, and prop topics
8	Explanation of matte painting, over paint, and photobash techniques: asset and prop applications
9	Matte painting, over paint, and photobash applications for assets and props (continued)
10	Preparing a spatial concept within a given framework 1/2
11	Preparing a spatial concept within a given framework 2/2
12	Project critiques
13	Presentation techniques
14	Sharing guidance on the final project

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

,	**Etkinlikler** (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	

YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)	60
Toplam (Total)	**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	

9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih (Revision/Date)	**Koordinatör / Hazırlayan (Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan (Approved by)**
09/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA4207 (Course Code): GITA4207				**Dersin Adı**: Karakter Tasarımı (Course Title): Character Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (5)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan İçi Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere görsel anlatı ortamları için özgün ve derinlikli karakterler tasarlama becerisi kazandırmaktır. Öğrenciler, bir karakterin sosyolojik, psikolojik ve fiziksel katmanlarını çözümleyerek; arketip, hikâye ve görsel hikâyelendirme ilişkisini kavrayıp, karakterin içsel ve görünmez niteliklerini anatomi, form, siluet, renk ve kostüm gibi görsel araçlarla dışa vurabilme yetkinliği kazanırlar. Ders sonunda öğrenciler, eskiz aşamasından final sunuma uzanan standart üretim sürecini (poz sayfaları, dönüşlü poz, modelleme, 3D maket) uygulayarak, belirli bir anlatı ortamına (çizgi roman, animasyon, oyun vb.) yönelik özgün bir karakter tasarımını bağımsız biçimde geliştirebilir hâle gelirler.
	The purpose of this course is to equip students with the ability to design original and multidimensional characters for visual narrative media. Students learn to analyze a character's sociological, psychological, and physical layers, grasp the relationship between archetype, story, and visual storytelling, and gain the competence to express a character's internal and invisible qualities through visual tools such as anatomy, form, silhouette, color, and costume. By the end of the course, students are able to independently develop an original character design for a specific narrative medium (comics, animation, games, etc.), applying the standard production process — from sketching through pose sheets, turnaround poses, modeling, and 3D maquettes — to a final presentation-ready design.
Dersin İçeriği (Course Content)	Çeşitli görsel anlatı ortamları için karakter geliştirme hakkında temel kuramsal ve uygulamalı bilgiler. Sosyolojik, psikolojik, fiziksel olarak karakteri oluşturan katmanlar. Arketip kavramı. Hikaye ve karakter ilişkisi. Karakter tasarımında görsel hikayelendirmenin rolü. Özgün ve derinliği olan karakter örneklerini inceleme. Hikaye bağlamında okuyucu/izleyici/oyuncu için karakterin içsel ve görünmez niteliklerini görselleştirme. Karakter tasarımında temel anatomi ve yapı, kişilik ve yüz ifadeleri. Karakterin kişiliğini belirleyen temel form ve silüetler, renk, kostüm ve aksesuar. Karakter eskizleri, poz sayfaları, dönüşlü poz, modelleme, 3D maket gibi standart yapım aşamaları. Belirli bir anlatı ortamı için (çizgi roman, animasyon, oyun vb.) bir karakter seti tasarımı.
	Fundamental theoretical and applied knowledge on character development for various visual narrative media. The sociological, psychological, and physical layers that make up a character. The concept of archetype. The relationship between story and character. The role of visual storytelling in character design. Examining original and richly developed character examples. Visualizing a character's internal and invisible qualities for the reader/viewer/player within the context of the story. Fundamental anatomy and structure, personality, and facial expressions in character design. The basic forms and silhouettes, color, costume, and accessories that define a character's personality. Standard production stages such as character sketches, pose sheets, turnaround poses, modeling, and 3D maquettes. Designing a character set for a specific narrative medium (comics, animation, games, etc.).
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Karakter tasarımını tanımlar. [2] 2) Arketipleri karşılaştırır ve hikaye içindeki arketipleri tanımlayabilir. [2, 6] 3) Karakterin kişisel özelliklerini yüz ifadesi, beden dili ve silueti aracılığıyla yansıtabilir. [3, 4] 4) Yönbilgideki betimlemeleri özgün ve etkili biçimde karakter tasarımında görselleştirebilir. [3, 10] 5) Karakterin içsel özelliklerini yansıtan form, siluet ve aksesuarları tasarlayabilir. [3, 4] 6) Karakter tasarımının tüm yapım aşamalarını bilir. [4, 11] 7) Belirli bir hikaye için özgün bir karakter tasarımı geliştirerek final projesi olarak sunabilir. [3, 10] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Defines character design. [2]

	2) Compares archetypes and can identify archetypes within a story. [2, 6] 3) Can convey a character's personal traits through facial expression, body language, and silhouette. [3, 4] 4) Can visualize descriptions from a creative brief in character design in an original and effective way. [3, 10] 5) Can design forms, silhouettes, and accessories that reflect a character's internal traits. [3, 4] 6) Knows all the production stages of character design. [4, 11] 7) Can develop an original character design for a specific story and present it as a final project. [3, 10] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2-21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı (Textbook)	• Ress, D. 2008. How to be an Illustrator? Laurence King Publishers • Male, A. 2007. Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective • Haitao Su & Vincent Zhao. Alive Character Design: For Games, Animation and Film
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	Çevrimiçi Kaynaklar

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Giriş ve Görsel Anlatı Temelleri
2	Karakter Geliştirme Süreci
3	Arketipler ve Hikaye İlişkisi
4	Temel Anatomik Yapılar ve Silüet
5	Görsel Hikayelendirmede Karakter
6	İçsel ve Görünmez Nitelikler
7	Özgün Karakter Örnekleri İncelemesi 1/2
8	Özgün Karakter Örnekleri İncelemesi 2/2
9	Sunum ve Değerlendirme
10	T-Poz ve Mimikler
11	Karakter Poz Sayfaları
12	Konsept Sanat Çalışmaları
13	Karakter Tasarımının Uygulanması 1/2
14	Karakter Tasarımının Uygulanması 2/2

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction and Fundamentals of Visual Narrative
2	Character Development Process
3	Archetypes and the Story Relationship
4	Fundamental Anatomical Structures and Silhouette
5	Character in Visual Storytelling
6	Internal and Invisible Qualities
7	Examination of Original Character Examples 1/2
8	Examination of Original Character Examples 2/2
9	Presentation and Evaluation
10	T-Pose and Facial Expressions
11	Character Pose Sheets

12	Concept Art Studies
13	Application of Character Design 1/2
14	Application of Character Design 2/2

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	

2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA4209 **(Course Code):** GITA4209				**Dersin Adı**: Sergileme Tasarımı **(Course Name):** Exhibition Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L (Lc + T + L)**	**Kredisi (Credits)**	**AKTS (ECTS)**	**Dersin Dili (Language)**	**Dersin Türü (Category)**	**Dersin İşleniş Yöntemi (Instructional Methods)**	**Ön Koşulları (Pre Requisites)**
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan İçi Seçmeli (Area Elective)	Teorik ve Uygulamalı (Theoretical + Practical)	Yok (None)

Dersin Amacı **(Course Objectives)**	Bu dersin amacı, öğrencilere sergileme tasarımının tarihsel gelişimini ve güncel yaklaşımlarını tanıtarak; ürün, bilgi, eser veya koleksiyonun mekân içinde izleyiciyle kurduğu ilişkiyi tasarlama becerisi kazandırmaktır. Öğrencilerin mekân, nesne, bilgi, anlatı ve kullanıcı deneyimi arasındaki ilişkiyi bütüncül biçimde kurgulamaları; müze ve galerilerden fuar ve vitrin tasarımına, geçici sergilerden dijital, etkileşimli ve hibrit sergileme biçimlerine kadar farklı ortamlar için çözümler geliştirmeleri hedeflenir. Ders ayrıca erişilebilirlik, kapsayıcılık, sürdürülebilirlik ve teknolojik etkileşim ilkelerini gözeterek işlevsel, özgün ve deneyim odaklı sergileme projeleri geliştirmeyi amaçlar.
	The aim of this course is to introduce students to the historical development and contemporary approaches of exhibition design and to develop their ability to design the relationship between products, information, artworks, or collections and their audiences within spatial environments. Students are expected to create integrated relationships among space, objects, information, narrative, and user experience, and to develop solutions for a wide range of contexts, including museums and galleries, fairs and window displays, temporary exhibitions, and digital, interactive, and hybrid exhibition formats. The course also aims to support the development of functional, original, and experience-oriented exhibition projects that consider accessibility, inclusivity, sustainability, and technological interaction.
Dersin İçeriği **(Course Content)**	Sergileme tasarımının tarihsel gelişimi ve güncel yaklaşımları. Mekân, nesne, bilgi, anlatı ve izleyici arasındaki ilişkiler. Müze, galeri, fuar, vitrin ve geçici sergileme alanlarında tasarım. Dijital, etkileşimli ve hibrit sergileme biçimleri. Sergileme ortamlarında kullanıcı deneyimi, erişilebilirlik, kapsayıcılık ve sürdürülebilirlik. Mekânsal iletişim, yönlendirme, sergileme sistemleri, malzeme, aydınlatma ve teknolojik etkileşim. İşlevsel, özgün ve deneyim odaklı sergileme tasarımı çözümlerinin geliştirilmesi ve değerlendirilmesi.
	Historical development and contemporary approaches in exhibition design. Relationships among space, object, information, narrative, and audience. Exhibition design for museums, galleries, fairs, window displays, and temporary installations. Digital, interactive, and hybrid exhibition formats. User experience, accessibility, inclusivity, and sustainability in exhibition environments. Spatial communication, wayfinding, display systems, materials, lighting, and technological interaction. Development and evaluation of functional, original, and experience-oriented exhibition design solutions.
Dersin Öğrenme Çıktıları **(Course Learning Outcomes)**	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Sergileme kavramı ve tarihsel gelişimi hakkında genel bilgi edinme. [1, 2] 2) Sergilemenin amacını kavrama ve fiziksel/dijital sergi mekanı analizleri yapabilme. [2, 4, 11] 3) Marka kimliği analizi yaparak bunun sergileme kararlarına etkisini öğrenme. [2, 7] 4) Sergi tasarımının temel ilkelerini (mekan, ışık, malzeme, dolaşım, erişilebilirlik) kavrama. [4, 10] 5) Sergi tasarımındaki esas kriterlere ve sürdürülebilirlik ilkelerine göre uygulama yapma. [4, 7, 10] 6) Sergiyi mekan-nesne-izleyici ilişkisi çerçevesinde bütünsel olarak inceleme. [2, 6] 7) Sergilenecek konu ve içeriğe göre özgün ve yenilikçi konsept geliştirebilme. [3, 6] 8) Konsepti ve serginin mesajını, dijital/etkileşimli araçları da içerecek şekilde ziyaretçiye aktarabilecek özgün görsel dil geliştirebilme. [3, 6, 11] *[Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktı - PÇ - numaralarıdır]*
	Students who pass this course successfully: 1) Acquiring general knowledge of the concept of exhibition design and its historical development. [1, 2]

	2) Understanding the purpose of exhibitions and being able to analyze physical and digital exhibition spaces. [2, 4, 11] 3) Learning to analyze brand identity and its impact on exhibition design decisions. [2, 7] 4) Grasping the fundamental principles of exhibition design (space, lighting, materials, circulation, accessibility). [4, 10] 5) Applying the core criteria of exhibition design together with sustainability principles. [4, 7, 10] 6) Examining an exhibition holistically within the framework of the space-object-viewer relationship. [2, 6] 7) Developing original and innovative concepts based on the subject and content to be exhibited. [3, 6] 8) Developing an original visual language — including digital and interactive tools — to communicate the concept and message of the exhibition to visitors. [3, 6, 11] *[Note: Numbers in brackets indicate the related program outcomes-PO]*
Dersin ISCED Kategorisi **(ISCED Category of the course)**	2-21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerde Disiplinlerarası Programlar)
Ders Kitabı **(Textbook)**	• *Lorenc J., Skolnick L., Berger C. (2007) What Is Exhibition Design* • *Ergen B. A. (2013) Sanat yapıtı sergileme ve sunum çeşitlerine örnekler eşliğinde bir bakış.* • *Hepkon Z. (2003) Kurumsal kimlik inşaasını belirleyen faktörler: Bir literatür tara-* • *ması.* • *Serrell B. (1996) Exhibit Labels: An Interpretive Approach.* • *McLean K. (1993) Planning for People in Museum Exhibitions.*
Yardımcı Kaynaklar **(Other References)**	• Çevrimiçi güncel kaynaklar ve örnekler

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Sergileme tasarımına giriş, kapsam ve güncel yaklaşımlar
2	Sergileme tasarımının tarihsel gelişimi ve dönüşümü
3	Sergileme türleri: müze, galeri, fuar, vitrin, geçici, dijital ve hibrit sergiler
4	Sergilemede kimlik, tema ve ziyaretçi deneyimi
5	Sergi konsepti, “Big Idea”, kürasyon, anlatı ve içerik geliştirme
6	Mekân kurgusu, ziyaretçi akışı ve dolaşım tasarımı
7	Sergileme sistemleri, malzeme ve sürdürülebilir tasarım
8	Aydınlatma, etiketleme ve bilgi sunumu
9	Sergi incelemesi ve örnek proje analizi
10	Wayfinding, sergi grafikleri ve bilgilendirme sistemleri
11	Ergonomi, erişilebilirlik ve kapsayıcı sergileme
12	Dijital, etkileşimli ve deneyim odaklı sergileme; AR, VR ve yapay zekâ
13	Sergileme projesi geliştirme, prototipleme ve değerlendirme
14	Final proje sunumları ve genel değerlendirme

COURSE PLAN

Week	THEORETICAL COURSE TOPICS
1	Introduction to exhibition design, scope, and contemporary approaches

2	Historical development and transformation of exhibition design
3	Exhibition types: museums, galleries, fairs, window displays, temporary, digital, and hybrid exhibitions
4	Identity, theme, and visitor experience in exhibition design
5	Exhibition concept, “Big Idea,” curation, narrative, and content development
6	Spatial organization, visitor flow, and circulation design
7	Display systems, materials, and sustainable design
8	Lighting, labeling, and information presentation
9	Exhibition review and case study analysis
10	Wayfinding, exhibition graphics, and information systems
11	Ergonomics, accessibility, and inclusive exhibition design
12	Digital, interactive, and experience-oriented exhibitions; AR, VR, and artificial intelligence
13	Exhibition project development, prototyping, and evaluation
14	Final project presentations and general evaluation

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

,	**Etkinlikler** (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	

10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Learning Outcomes	**High**	**Low**
1	Has technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes and perceives the concepts, ideas, phenomena and problems related to the field in a multidimensional manner.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative, innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, technical competence and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a group within project processes, takes responsibility and plans accordingly.	●	
6	Integrates the knowledge acquired from different branches of art and design with the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design products that observe ethical values, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective required to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Acquires an understanding of and practical competence in at least one of the professional roles within the field in accordance with international standards.	●	
10	Identifies the needs of the field and gains the ability to present individually produced designs to the sector.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of the laws, regulations and legislation related to the field.		●

AKTS- İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS – WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			

Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total work load / 25))			**5**

Revizyon/Tarih **(Revision/Date)**	**Koordinatör / Hazırlayan** **(Coordinator / Prepared by)**	**Onaylayan** **(Approved by)**
09/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4212 **(Course Code):** GITA 4212				**Dersin Adı**: Görsel Efekt Tasarımı **(Course Title):** Visual Effect Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (8)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Sinema-TV ve dijital medya için görsel efekt üretimi odaklı bu ders, öğrencilere görsel efektlerin temel prensipleri ve iş akışlarıyla birlikte, pratik uygulamalarını öğretir. Ders kapsamında canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementlerin inandırıcı biçimde birleştirilmesi konuları ele alınır. Öğrenciler, aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu evrenleri gibi çeşitli konuları nasıl planlayıp görsel efekt metotlarıyla gerçekleştirebildiklerini öğrenirler. Uygulamalar endüstri standardı yazılımlar üzerinde öğretilir.
	The course focuses on the production of visual effects for film, television, and digital media, introducing students to the fundamental principles and workflows of visual effects along with practical applications. The course covers the techniques used to convincingly integrate live-action footage with computer-generated imagery (CGI) elements. Students learn how to plan and create various subjects, such as action scenes, fantastical worlds, historical reconstructions, and science-fiction environments, using visual effects methods. Practical applications are taught using industry-standard software.
Dersin İçeriği (Course Content)	Sinema-TV ve dijital medya için görsel efekt üretimi. Görsel efektlerin (VFX) temel prensipleri ve iş akışlarıyla birlikte pratik uygulamalar. Canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementlerin inandırıcı biçimde birleştirilmesi. Aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu evrenleri gibi çeşitli konuların planlanıp, görsel efekt metotlarıyla gerçekleştirilmesi. Adobe After Effects, Embergen, MochaPro (Plugin), RealFlow (Plugin) görsel efekt yazılımlarıyla sınav ve ders içi uygulamaları.
	Visual effects production for cinema-TV and digital media. Basic principles of visual effects (VFX) and practical applications with workflows. How to convincingly combine live footage with computer generated (CGI) elements. Planning and realization of various subjects such as action scenes, fantasy worlds, historical reenactments and science fiction universes with visual effects methods. Mid-term and final exam projects with Adobe After Effects, Embergen, MochaPro (Plugin), RealFlow (Plugin) visual effects softwares.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Sinema-TV ve dijital medya için görsel efekt çalışmaları yapar. [3, 4, 9, 10] 2) Görsel efektler (VFX) için çekim teknikleri ve iş akışlarını öğrenir ve kullanır. [4, 9, 11] 3) Canlı çekimlerle bilgisayar üretimi (CGI) elementlerin inandırıcı biçimde birleştirilmesi yöntemlerini kavrar. [3, 4, 9, 11] 4) Aksiyon sahneleri, fantastik dünyalar, tarihsel canlandırmalar ve bilim kurgu evrenleri gibi sahneler isteyen projelerde çalışır. [3, 4, 6, 9] 5) Endüstri standardı Adobe After Effects, Embergen, MochaPro, RealFlow, Fusion gibi görsel efekt yazılımlarını kullanarak yaratıcı içerikler üretir. [3, 4, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Create visual effects for cinema, television, and digital media. [3, 4, 9, 10] 2) Learn and use shooting techniques and workflows for visual effects (VFX). [4, 9, 11] 3) Understand methods for convincingly combining live-action footage with computer-generated (CGI) elements. [3, 4, 9, 11] 4) Work on projects that require scenes such as action sequences, fantasy worlds, historical reenactments, and science fiction universes. [3, 4, 6, 9] 5) Produce creative content using industry-standard visual effects software such as Adobe After Effects, Embergen, Mocha Pro, RealFlow, and Fusion. [3, 4, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı)

(ISCED Category of the course)	2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Integration of Virtual Elements in Film: The Art and Science of VFX Compositing, A. J. White, 2018. • Lighting and Color Correction Techniques in VFX Compositing: Enhancing Visual Realism, L. M. Thompson, 2020. • The Role of Compositing in Transforming Visual Narratives: Case Studies in Film and Television, E. A. Davis, 2017. • Exploring Motion Tracking Techniques in Adobe After Effects for VFX Compositing, S. M. Adams, 2019. • The Evolution of Green Screen Keying: Advances and Challenges in Adobe After Effects, J. R. Thompson, 2020.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Görsel efekt kategorileri ve iş akışlarını anlama.
2	Sinema, TV, reklam ve videoklip için görsel efektleri örnekler üzerinden inceleme.
3	Adobe After Effects ile temel compositing.
4	Adobe After Effects ile greenscreen keyleme ve luma matte oluşturma.
5	Adobe After Effects ile 2B ve 3B tracking.
6	Rotoscoping, mask, matte, alpha-luma matte ve blend kullanımı.
7	Sabit kamera temel görsel efekt örnek uygulaması.
8	Hareketli kamera temel görsel efekt örnek uygulaması.
9	Çok planlı temel görsel efekt örnek uygulaması.
10	Çok planlı temel görsel efekt örnek uygulaması.
11	Embergen ve Cinema4D ile ateş, duman, patlama simülasyonu.
12	Mocha Pro ile 3B yüzey tracking ve deformasyon.
13	RealFlow ile akışkan dinamiği simülasyonu.
14	Fusion ile 3B camera tracking ve 3B compositing.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Understanding visual effects categories and workflows.
2	Examining visual effects for film, television, advertising, and music videos through examples.
3	Fundamental compositing with Adobe After Effects.
4	Greenscreen keying and luma matte creation with Adobe After Effects.
5	2D and 3D tracking with Adobe After Effects.
6	Using rotoscoping, masks, mattes, alpha mattes, luma mattes, and blending.
7	Basic visual effects application with a static camera.
8	Basic visual effects application with a moving camera.
9	Basic visual effects application involving multiple shots.
10	Basic visual effects application involving multiple shots.
11	Fire, smoke, and explosion simulations with EmberGen and Cinema 4D.
12	3D surface tracking and deformation with Mocha Pro.
13	Fluid dynamics simulation with RealFlow.

14	3D camera tracking and 3D compositing with Fusion.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	

5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr))
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4215 **(Course Code):** GITA 4215				**Dersin Adı**: CGI Reklamcılık **(Course Title):** CGI Advertising			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Açılımı "Bilgisayarda Oluşturulan Görüntülerle - Ev Dışı Reklamcılık (OOH)" olan bu ders, öğrencilere bilgisayar destekli görüntüleme teknolojilerini kullanarak açık hava reklamcılığı yapma becerisi kazandırmayı hedefler. Ders kapsamında, CGI teknikleri ile oluşturulan dijital içeriklerin billboardlar, binalar ve popüler mekanlar gibi açık hava reklam mecralarında nasıl kullanılabileceği örneklerle öğretilir. Ürünlerin gerçekçi renderları ve görsel efektler kullanarak yaratıcı açık hava reklam kampanyaları tasarlamak dersin temel hedefidir. Bir ürünün 3B modelinin büyük ölçekli bir bina üzerinde nasıl etkili bir şekilde canlandırılacağı gibi örnekler dersin uygulama alanını oluşturur. Teorik ve pratik bilgileri birleştiren öğrenciler, yaratıcılıklarını CGI teknolojisi yoluyla reklam sektöründe kullanabilir.
	The course, titled "Computer-Generated Imagery – Out-of-Home Advertising (CGI–OOH)," aims to provide students with the skills to create out-of-home advertising using computer-generated imagery technologies. The course explores, through examples, how digital content created using CGI techniques can be applied to outdoor advertising media such as billboards, buildings, and high-traffic public spaces. A primary focus of the course is the design of creative out-of-home advertising campaigns using realistic product renders and visual effects. Practical applications include examples such as effectively visualizing a 3D product model on a large-scale building. By combining theoretical and practical knowledge, students learn to apply their creativity to the advertising industry through CGI technologies.
Dersin İçeriği (Course Content)	Bilgisayar destekli görüntüleme teknikleri kullanarak açık hava reklamları ve sanal kampanya tasarımları. CGI teknikleri ile oluşturulan dijital içeriklerin billboardlar, binalar ve popüler mekanlar gibi açık hava reklam mecralarında kullanımları. Ürünlerin gerçekçi renderları ve görsel efektler kullanılarak yaratıcı açık hava reklam kampanyaları. Bir ürünün 3D modelinin büyük ölçekli bir bina üzerinde nasıl etkili bir şekilde canlandırılacağı ve doğru hedef kitleye ulaşacağı şeklinde stratejik planlama ve uygulama. İletişim yöntemleri ve CGI tekniklerinin birleştirilmesiyle etkili açık hava reklamcılığını deneyimleme. Uygulamada kullanılacak yazılımlar, Adobe After Effects, Cinema4D, Blender.
	Designing outdoor advertisements and virtual campaigns using computer generated imaging (CGI) techniques. The use of digital content created with CGI techniques in outdoor advertising media such as billboards, buildings and popular venues. Creative outdoor advertising campaigns using realistic renderings of products and visual effects. Strategic planning and execution of how to effectively animate a 3D model of a product on a large-scale building and reach the right target audience. Experience effective outdoor advertising by combining communication methods and CGI techniques. Software to be used in the application, Adobe After Effects, Cinema4D, Blender.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) CGI teknikleri ile oluşturulan 3B dijital görsellerin billboardlar, binalar ve popüler mekanlara yerleştirme yöntemiyle açık hava reklam mecralarında kullanımı konusunda deneyim kazanır. [3, 4, 9, 10, 11] 2) Ürünlerin gerçekçi renderları ve görsel efektler kullanılarak yaratıcı açık hava reklamları üretir. [3, 4, 9, 10, 11] 3) Bir ürünün 3D modelinin büyük ölçekli bir bina üzerinde nasıl etkili bir şekilde canlandırılacağı ve doğru hedef kitleye ulaşacağı şeklinde stratejik planlama ve uygulama deneyimi kazanır. [2, 3, 4, 7, 9, 10] 4) İletişim yöntemleri ve CGI tekniklerinin birleştirilmesiyle etkili sosyal medya reklamcılığı konusunda uzmanlaşır. [2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11] 5) Adobe After Effects, Cinema4D, Blender yazılımlarını prodüksiyon düzeyinde kullanır. [4, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]

(Course Learning Outcomes)	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Gain experience in using 3D digital images created with CGI techniques in outdoor advertising media by placing them on billboards, buildings, and popular venues. [3, 4, 9, 10, 11] 2) Produce creative outdoor advertisements using realistic product renderings and visual effects. [3, 4, 9, 10, 11] 3) Gain experience in strategically planning and executing how to effectively animate a 3D model of a product on a large-scale building and reach the target audience. [2, 3, 4, 7, 9, 10] 4) Develop expertise in effective social media advertising by combining communication methods and CGI techniques. [2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11] 6) Use Adobe After Effects, Cinema 4D, and Blender at a production level. [4, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• The Impact of CGI Technology on Out-of-Home Advertising: A Comparative Analysis, J. Smith, 2023. • Enhancing Brand Engagement through CGI in Out-of-Home Advertising Campaigns, A. Brown & L. Johnson, 2022. • The Role of CGI in Modern Out-of-Home Advertising: Trends and Innovations, S. Wang & Q. Chen, 2020. • Integration of 3D Camera Tracking in Visual Effects: Industry Trends and Innovations, S. Wang & R. Turner, 2020. • Emerging Technologies and Their Impact on Out-of-Home Advertising: A Focus on CGI Innovations, R. Turner & G. Evans, 2019.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Temel görsel efekt ve compositting yöntemlerini örnekler üzeriden inceleme.
2	Sosyal medya için CGI reklamcılık teknikleri ve yöntemleri.
3	3B kamera tracking çeşitleri ve araçları.
4	Cinema4D ile sabit 3B kamera kalibrasyonu. Örnek uygulama.
5	Cinema4D ve Blender ile 3B kamera tracking. Örnek uygulama.
6	Adobe After Effects ile temel compositing. Örnek uygulama.
7	Adobe After Effects ile 3B compositing. Örnek uygulama.
8	Fusion ile 3B compositing. Örnek uygulama.
9	Rotoscoping, mask ve matte. Örnek uygulama.
10	Final reklam projesi için reklam senaryosu ve konsept tasarımı.
11	Final reklam projesi için reklam senaryosu ve konsept tasarımı.
12	Final reklam projesi için 3B kaynakları ve videoyu hazırlama.
13	Final reklam projesi, compositting.
14	Final reklam projesi, compositting.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Examination of fundamental visual effects and compositing methods through examples.

2	CGI advertising techniques and methods for social media.
3	Types and tools of 3D camera tracking.
4	Static 3D camera calibration with Cinema 4D. Example application.
5	3D camera tracking with Cinema 4D and Blender. Example application.
6	Basic compositing with Adobe After Effects. Example application.
7	3D compositing with Adobe After Effects. Example application.
8	3D compositing with Fusion. Example application.
9	Rotoscoping, masks, and mattes. Example application.
10	Advertising script and concept development for the final advertising project.
11	Advertising script and concept development for the final advertising project.
12	Preparing 3D assets and video for the final advertising project.
13	Compositing for the final advertising project.
14	Compositing for the final advertising project.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	20
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje			

(Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4303 **(Course Code):** GITA 4303				**Dersin Adı**: Reklam Yönetmenliği **(Course Title):** Commercials Directing			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Güz (Fall) (7)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Genel Seçmeli (General Elective)	Teorik ve Uygulama (Theoretical and Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu derste öğrenciler televizyon ve sosyal medya için reklam filmleri yapmayı öğrenirken, güçlü iletişim metotlarını ve sinema dilini de beraberinde öğrenirler. Ders kapsamında, reklam stratejileri oluşturma, hedef kitle analizi, marka kimliğine uygun bir senaryo ve görsel dil seçimi gibi konular ele alınır. Öğrenciler, farklı ürün ve hizmetler için reklam filmleri hazırlarken, reklamın etkili bir şekilde iletişim yaratarak hedef kitleye en kolay yoldan nasıl ulaşacağını öğrenirler. Reklam prodüksiyonu sürecini planlama, zaman ve bütçe hesabı yapma ile PPM dosyası oluşturmakta derste öğretilen belirli konulardandır.
	In this course, students learn to produce commercials for television and social media while developing effective communication methods and an understanding of cinematic language. The course covers topics such as developing advertising strategies, analyzing target audiences, and selecting scripts and visual languages that align with brand identities. While producing commercials for different products and services, students learn how to communicate effectively through advertising and reach target audiences in the most direct and effective way. Planning the advertising production process, estimating time and budget, and preparing a PPM (Pre-Production Meeting) document are also among the key topics covered in the course.
Dersin İçeriği (Course Content)	Televizyon ve sosyal medya için yapılan reklam filmlerindeki iletişim metotları ve sinema dilinin kullanımı. Reklam stratejileri oluşturma, hedef kitle analizi, marka kültürü ve kimliğine uygun senaryo ve görsel dil seçimi. Farklı ürün ve hizmetler için reklam filmleri hazırlarken, reklamın hedef kitleyle etkili bir şekilde ulaşması için planlama ve strateji geliştirme. Reklam prodüksiyonu sürecini planlama, zaman ve bütçe hesabı yapma, PPM dosyası oluşturma. Temel kamera, ışık, oyuncu, kostüm, aksesuar ve mekan araştırması ve seçimleri sonrasında, öğrencinin kendi yazdığı bir reklam filmini çekmesi.
	Communication methods and the use of cinematic language in commercials for television and social media. Creating advertising strategies, analyzing the target audience, choosing the appropriate scenario and visual language for the brand culture and identity. Planning and strategizing to effectively reach the target audience while preparing commercials for different products and services. Planning the advertising production process, calculating time and budget, creating a PPM file. After basic camera, lighting, cast, costume, accessory and location research and selection, the student shoots a commercial film written by her-himself.
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Televizyon ve sosyal medya için reklam filmleri yönetir. [3, 4, 9, 10, 11] 2) Reklam stratejileri oluşturma, hedef kitle analizi, marka kültürü ve kimliğine uygun senaryo yazımı ve görsel dil seçimi becerisi kazanır. [2, 3, 4, 7, 8, 10] 3) Farklı ürün ve hizmetler için reklam filmleri hazırlarken, reklamın hedef kitleyle etkili bir şekilde ulaşması için planlama ve strateji geliştirme yöntemlerini kavrar. [2, 3, 4, 7, 9, 10] 4) Reklam prodüksiyonu sürecini planlama, çekim planı ve bütçe oluşturabilme, çekim öncesi toplantısı için PPM dosyası hazırlamayı öğrenir. [4, 5, 9, 10] 5) Kendi yazdığı bir reklam filmini ekip oluşturup çekerek, sektör iş akışını öğrenir. [3, 4, 5, 9, 10, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Direct commercials for television and social media. [3, 4, 9, 10, 11] 2) Gain the ability to develop advertising strategies, analyze target audiences, write scripts, and select a visual language in accordance with brand culture and identity. [2, 3, 4, 7, 8, 10] 3) Understand planning and strategy development methods for effectively reaching the target audience when producing commercials for different products and services. [2, 3, 4, 7, 9, 10] 4) Learn to plan the commercial production process, create a shooting schedule and budget, and prepare a PPM file for pre-production meetings. [4, 5, 9, 10]

	5) Learn the industry workflow by forming a production team and directing a commercial based on a self-written script. [3, 4, 5, 9, 10, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 2 – 29 Sanat ve İnsani Bilimler (Başka Yerde Sınıflanmamış Sanat ve İnsani Bilimler Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Navigating the Challenges and Rewards of Directing Commercials: A Creative Director's Perspective, Z. K. Spears & M. K. Booker, 2019. • Blending Art and Commerce: Exploring the Creative Process of Directing Television Advertisements, Z. K. Spears, M. K. Booker, D. B. Stuckey & T. A. Single, 2019. • From Concept to Screen: Examining the Role of the Director in Shaping Memorable Television Commercials, A. Stewart, ca. 1917. • Directing for Impact: Unlocking the Potential of Creativity in Television Advertising, G. Ndiaye, 2019. • Elevating the Ordinary: How Creativity Transforms TV Commercials into Captivating Experiences, N. Diallo, B. Reyes & P. Sanchez, 2020.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Reklam prodüksiyon sürecinin ve iş akışının anlatılması.
2	Yapım öncesi toplanıt bileşenlerini öğrenerek PPM dosyası hazırlama. Örnek uygulama.
3	Örnek bir reklam briefi ve storyboard üzerinden PPM dosyası hazırlama.
4	Reklam stoyboardu hazırlama. Örnek uygulama.
5	Reklam yönetmenliğinde sinema dilinin kullanımı.
6	Kamera ile hikaye anlatma yöntemleri. Kamera, ışık, lens seçimi, açı, ölçek, renk, kompozisyon.
7	Kurgunun sinema dili ve iletişim tasarımındaki önemi.
8	Reklamda metaforların kullanımı ve özgün karakter geliştirme.
9	Ürün, hizmet, etkinlik markaları için yapılan reklamlarda, iletişim tasarımı farkları ve trendler.
10	Ürün, hizmet, etkinlik markaları için yapılan reklamlarda, iletişim tasarımı farkları ve trendler.
11	Final projesi reklam filmi için senaryo yazımı, storyboard ve PPM dosyası hazırlama. Çekim planı dahil.
12	Final projesi reklam filmi için çekim.
13	Final projesi reklam filmi için kurgu ve ses-müzik düzenleme.
14	Final projesi reklam filminin sınıfta sunumu ve revizyonlar.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Introduction to the advertising production process and workflow.
2	Learning the components of the pre-production meeting and preparing a PPM document. Example application.
3	Preparing a PPM document based on a sample advertising brief and storyboard.
4	Preparing an advertising storyboard. Example application.
5	The use of cinematic language in advertising directing.
6	Storytelling through the camera: camera, lighting, lens selection, angle, scale, color, and composition.
7	The importance of editing in cinematic language and communication design.
8	The use of metaphors in advertising and the development of original characters.

9	Communication design differences and trends in advertising for product, service, and event brands.
10	Communication design differences and trends in advertising for product, service, and event brands.
11	Writing the script, preparing the storyboard and PPM document, including the shooting plan, for the final advertising film project.
12	Shooting the final advertising film project.
13	Editing and sound and music design for the final advertising film project.
14	Presentation and revisions of the final advertising film project in class.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	50
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		50
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar		●
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür		●
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.		●
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.		●
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir		●
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	

2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.		●
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.		●
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.		●
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.		●
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.		●
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	30	1	30
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)	15	1	15
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)	5	5	25
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	13	1	13
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 4992 **(Course Code):** GITA 4992				**Dersin Adı**: Bitirme Projesi **(Course Title):** Graduation Project			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (8)	3+0+3	3	10	Türkçe (Turkish)	Zorunlu (Compulsory)	Uygulama (Practice)	GİTA2116, GİTA2911, GİTA2902, GİTA 3913, GİTA3921, GİTA4921

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilerin mezuniyet projelerini planlama, geliştirme ve sunma süreçlerinde kapsamlı bilgi ve beceriler kazanmalarını sağlamaktır. Öğrencilerin projeleri için gerekli araştırmaları yapmalarını, yaratıcı ve yenilikçi fikirler geliştirerek bu fikirleri somut projelere dönüştürmelerini sağlamaktır. Farklı medya türleri ve çoklu duyusal yaklaşımlar kullanarak projelerini detaylandırmalarını, kritikler yoluyla geri bildirim alarak projelerini sürekli olarak iyileştirmelerini amaçlar. Ayrıca, öğrencilerin etkili sunum tekniklerini öğrenmeleri ve uygulamaları, disiplinler arası yaklaşımlar kullanarak problem çözme becerilerini geliştirmeleri ve proje yönetimi, araştırma ve geliştirme konularında derinlemesine bilgi kazanmaları hedeflenmektedir.
(Course Objectives)	The aim of this course is to enable students to acquire comprehensive knowledge and skills in planning, developing, and presenting their graduation projects. The course aims to support students in conducting the necessary research for their projects, developing creative and innovative ideas, and transforming these ideas into tangible projects. It also aims to enable students to further develop their projects through different media and multisensory approaches, and to continuously improve them by receiving feedback through critiques. In addition, the course aims to help students learn and apply effective presentation techniques, develop problem-solving skills through interdisciplinary approaches, and gain in-depth knowledge of project management, research, and development.
Dersin İçeriği	Mezuniyet projelerini planlama, geliştirme ve sunma süreçleri. Projeler için kapsamlı araştırma yapma. Proje fikirlerinin geliştirilmesi, alternatif çözüm yollarının araştırılması ve seçilmesi. Farklı medya türleri kullanılarak ve çoklu duyusal açıdan projelerin nasıl geliştirileceği, eskiz çalışmaları ve prototip oluşturma süreçleri. Proje sürecinde kritikler yoluyla geri bildirim alınarak projelerin güncellenmesi ve son hale getirilmesi. Projelerin sunumu için etkili sunum tekniklerini öğrenme ve uygulama. Disiplinler arası yaklaşımlar kullanılarak proje yönetimi, araştırma ve geliştirme, problem çözme ve projeyi gerçek hayata geçirme konularında bilgi ve beceriler kazanma.
(Course Content)	Planning, developing, and presenting graduation projects. Conducting comprehensive research for projects. Developing project ideas, exploring alternative solutions, and selecting appropriate approaches. Developing projects through different media and multisensory approaches, including sketching and prototyping processes. Revising and finalizing projects by receiving feedback through critiques throughout the project process. Learning and applying effective presentation techniques for project presentations. Acquiring knowledge and skills in project management, research and development, problem solving, and implementing projects in real-world contexts through interdisciplinary approaches.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Mezuniyet projesi sürecini planlar ve yönetir. [5, 9, 10] 2) Proje geliştirme için gerekli araştırmaları yapar. [2, 4, 8, 10] 3) Yaratıcı ve yenilikçi proje fikirleri geliştirebilir ve bu fikirleri somut projelere dönüştürebilir. [2, 3, 4, 9, 10] 4) Disiplinlerarası yaklaşımlar kullanarak problem çözme becerilerini geliştirebilir. [2, 3, 6, 8] 5) Projelerini profesyonel bir şekilde sunabilir ve etkili sunum tekniklerini uygulayabilir. [4, 9, 10] 6) Proje yönetimi, araştırma ve geliştirme konularında bilgi ve beceri kazanır. [2, 4, 5, 8, 9, 10] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
(Course Learning Outcomes)	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Plans and manages the graduation project process. [5, 9, 10] 2) Conducts the research necessary for project development. [2, 4, 8, 10] 3) Develops creative and innovative project ideas and transforms these ideas into tangible projects. [2, 3, 4, 9, 10] 4) Develops problem-solving skills by using interdisciplinary approaches. [2, 3, 6, 8] 5) Presents projects professionally and applies effective presentation techniques. [4, 9, 10]

	6) Acquires knowledge and skills in project management, research, and development. [2, 4, 5, 8, 9, 10] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• The Design Process. Karl Aspelund. Fairchild Books, 3rd Edition, 2014. • The Art of Creative Thinking. Rod Judkins. TarcherPerigee, 2016. • Universal Methods of Design. Bruce Hanington & Bella Martin. Rockport Publishers, 2012. • The Design Process. Karl Aspelund. Fairchild Books, 3rd Edition, 2014. • Diğer kaynaklar her öğrencinin bireysel projesine göre belirlenmektedir.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Proje sürecinin haftalara göre belirlenmesi ve fikir geliştirme tekniklerinin kurgulanması. Alternatif çözüm yollarının araştırılması.
2	Proje fikri için alternatif yolların tartışılması ve seçim yapılması. Projenin konu ve tasarım alanına göre örnek çalışmaların incelenmesi.
3	Belirlenen problem, hedef kitle ve sınırlılıklar içinde taslak çalışmaları. Görsel ve içerik olasılıklarının araştırılması.
4	Üretilen fikirler içinden uygun kavramların seçilmesi ve görsel olarak farklı çeşitlemelerinin yapılması.
5	Projenin ana unsurlarının belirlenmesi, kavramların ve görsel çatının kararlaştırılması.
6	Proje üzerine çalışmalar.
7	Proje üzerine çalışmalar. Tasarım çalışmalarının işlevsellik, yaratıcılık, özgünlük ve teknik yeterlilik bakımından değerlendirilmesi.
8	Proje üzerine çalışmalar. Tasarım parçalarının arasındaki dil birliğinin değerlendirilmesi.
9	Kritikler yoluyla projelerin güncellenmesi ve geri bildirim alınması.
10	Kritikler yoluyla projelerin güncellenmesi ve geri bildirim alınması.
11	Projelerin güncellenmesi ve üretim çözümlerinin hazırlanması.
12	Proje üzerine çalışmalar.
13	Üretim süreci konusunda güncellemeler ve geliştirmeler.
14	Projeye uygun pafta ve maket hazırlama. Etkili sunum tekniklerinin öğretilmesi ve uygulamalı olarak sunum hazırlıkları yapılması.

COURSE PLAN

Week	Topic
1	Planning the project process on a weekly basis and structuring idea development techniques. Exploring alternative solutions.
2	Discussing alternative approaches to the project idea and selecting the most appropriate one. Reviewing relevant examples according to the subject and design field of the project.
3	Developing preliminary studies within the defined problem, target audience, and constraints. Exploring visual and content-related possibilities.
4	Selecting appropriate concepts from the generated ideas and developing different visual variations.
5	Defining the main elements of the project and determining its conceptual and visual framework.
6	Project development and production studies.
7	Project development studies. Evaluating design work in terms of functionality, creativity, originality, and technical proficiency.
8	Project development studies. Evaluating visual and conceptual consistency among the different components of the design.
9	Revising projects and receiving feedback through critiques.
10	Revising projects and receiving feedback through critiques.
11	Updating projects and preparing production solutions.
12	Project development studies.

13	Revising and further developing the production process.
14	Preparing presentation boards and models appropriate to the project. Learning effective presentation techniques and preparing project presentations through practical exercises.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	30
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		70
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir	●	
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.	●	
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar	●	
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır	●	
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir	●	

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	**High**	**Low**
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.	●	
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	

5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.	●	
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.	●	
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.	●	
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.	●	

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	6	14	84
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	96	1	96
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	70	1	70
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			250
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**10**

Revizyon Tarih (Revision / Date)	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By)	**Onaylayan** (Approved By)
07/08/2026	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 2202 **(Course Code):** GITA 2202				**Dersin Adı**: Yayın Tasarımı **(Course Title):** Editorial Design			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilerin yayın tasarımının temel kavramlarını, yayın türlerini, editoryal tasarım ilkelerini ve uygulama alanlarını kavramalarını sağlamaktır. Öğrencilerin süreli ve süresiz yayınların yapısal özelliklerini analiz ederek hedef kitle, iletişim amacı ve formata uygun kavramsal ve görsel tasarım yaklaşımları geliştirmeleri; içeriği mizanpaj, tipografi, görsel hiyerarşi ve grid sistemleriyle düzenlemeleri amaçlanmaktadır. Ders kapsamında öğrencilerin farklı yayın türleri için özgün, yaratıcı ve tutarlı tasarım çözümleri geliştirmeleri, yayın genelinde görsel süreklilik ve bütünlük oluşturmaları; kâğıt, baskı teknikleri, ebat ve forma hesapları, üretim ve baskıya hazırlık süreçlerine ilişkin temel bilgi ve uygulama becerileri kazanmaları hedeflenmektedir.
	The aim of this course is to enable students to understand the fundamental concepts of publication design, publication types, editorial design principles, and areas of application. Students are expected to analyze the structural characteristics of periodical and non-periodical publications and develop conceptual and visual design approaches appropriate to the target audience, communication objectives, and format; and to organize content through layout, typography, visual hierarchy, and grid systems. The course also aims to enable students to develop original, creative, and consistent design solutions for different publication types, establish visual continuity and coherence throughout a publication, and acquire fundamental knowledge and practical skills related to paper, printing techniques, size and signature calculations, production, and prepress processes.
Dersin İçeriği (Course Content)	Yayın tasarımının temel kavramları, yayın türleri, uygulama alanları ve editoryal tasarım ilkelerini ele alma. Süreli ve süresiz yayınların yapısal ve görsel özelliklerini inceleme. Yayın içeriğini analiz etme, sınıflandırma ve içerik organizasyonu oluşturma. Hedef kitle, iletişim amacı ve format doğrultusunda kavramsal ve görsel tasarım yaklaşımları geliştirme. Format, mizanpaj, sayfa yapısı, grid sistemleri, tipografi, görsel hiyerarşi ve sayfa akışını kullanarak yayın yapısını düzenleme. Metin ve görsel ilişkisi, kapak tasarımı, bölümleme, görsel süreklilik ve yayın bütünlüğünü geliştirme. Farklı yayın türlerine yönelik özgün ve yaratıcı tasarım uygulamaları geliştirme. Kâğıt türleri, ebat ve forma hesapları, temel baskı teknikleri, üretim süreçleri ve baskıya hazırlık aşamalarını inceleme ve uygulama.
	Addressing the fundamental concepts of publication design, publication types, areas of application, and editorial design principles. Examining the structural and visual characteristics of periodical and non-periodical publications. Analyzing and classifying publication content and developing content organization. Developing conceptual and visual design approaches in accordance with the target audience, communication objectives, and format. Organizing publication structure through format, layout, page structure, grid systems, typography, visual hierarchy, and page flow. Developing text–image relationships, cover design, sectioning, visual continuity, and overall publication coherence. Developing original and creative design applications for different publication types. Examining and applying paper types, size and signature calculations, basic printing techniques, production processes, and prepress stages.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Yayın tasarımının temel kavramlarını, yayın türlerini, uygulama alanlarını ve editoryal tasarım ilkelerini açıklar. [2, 4] 2) Süreli ve süresiz yayınların yapısal ve görsel özelliklerini analiz eder; yayın içeriğini sınıflandırarak uygun bir içerik organizasyonu oluşturur. [2, 4] 3) Hedef kitle, iletişim amacı ve format doğrultusunda uygun yayın tasarımı yaklaşımları geliştirir. [2, 3, 4, 7] 4) Mizanpaj, grid sistemleri, tipografi, görsel hiyerarşi ve sayfa akışını kullanarak tutarlı ve işlevsel yayın tasarımları oluşturur. [3, 4, 9] 5) Metin ve görsel ilişkisi, bölümleme ve görsel süreklilik açısından bütünlüklü ve özgün yayın tasarımları geliştirir. [3, 4, 9]

(Course Learning Outcomes)	6) Kâğıt türleri, ebat ve forma hesapları, baskı teknikleri, üretim ve baskıya hazırlık süreçlerine ilişkin temel bilgileri yayın tasarımı uygulamalarında kullanır. [4, 9] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) Explain the fundamental concepts of publication design, publication types, areas of application, and editorial design principles. [2, 4] 2) Analyze the structural and visual characteristics of periodical and non-periodical publications; classify publication content and create an appropriate content organization. [2, 4] 3) Develop appropriate publication design approaches according to the target audience, communication objectives, and format. [2, 3, 4, 7] 4) Create consistent and functional publication designs using layout, grid systems, typography, visual hierarchy, and page flow. [3, 4, 9] 5) Develop coherent and original publication designs in terms of text–image relationships, sectioning, and visual continuity. [3, 4, 9] 6) Apply fundamental knowledge of paper types, size and signature calculations, printing techniques, production, and prepress processes in publication design practices. [4, 9] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Editorial Design: Third Edition, Cath Caldwell, 2024. • Book Design, Andrew Haslam, 2006. • Grid Systems in Graphic Design, Josef Müller-Brockmann, 1981. • Making and Breaking the Grid: Third Edition, Timothy Samara, 2023. • Production for Graphic Designers, Alan Pipes, 2009. • Çevrim içi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Yayın tasarımına giriş. Yayın türleri, uygulama alanları ve editoryal tasarım ilkeleri. Güncel örneklerin incelenmesi.
2	Süreli ve süresiz yayınların yapısal ve görsel özellikleri. Farklı yayın türlerinin karşılaştırılması ve örnek incelemeleri.
3	Yayın içeriğinin analizi, sınıflandırılması ve içerik organizasyonu. İçerik yapısı ve sayfa akışına yönelik uygulamalar.
4	Format, mizanpaj ve grid sistemleri. Farklı grid yapılarının incelenmesi ve sayfa düzeni uygulamaları.
5	Yayın tasarımında tipografi, görsel hiyerarşi ve metin-görsel ilişkisi. Uygulamalı sayfa tasarımı çalışmaları.
6	Kâğıt türleri, ebat ve forma hesapları, baskı teknikleri ve temel üretim süreçleri. Uygulamalı baskı ve üretim hesapları.
7	Yayın tasarımı projesi. Konu, kapsam ve içerik organizasyonunun belirlenmesi.
8	Yayın tasarımı projesi. Tasarım yaklaşımı ve görsel dilin geliştirilmesi.
9	Yayın tasarımı projesi. Mizanpaj ve sayfa tasarımı uygulamalarının geliştirilmesi.
10	Yayın tasarımı projesi. İçerik, görsel yapı ve sayfa akışının geliştirilmesi.
11	Yayın tasarımı projesi. Tasarım sisteminin geliştirilmesi ve uygulanması.
12	Yayın tasarımı projesi. Yayın bütünlüğünün ve görsel sürekliliğin geliştirilmesi.
13	Yayın tasarımı projesi. Baskı ve üretime yönelik hazırlıkların yapılması.
14	Yayın tasarımı projesi. Son düzenlemeler, sunum ve genel değerlendirme.

COURSE PLAN

Week	Topic

1	Introduction to publication design. Publication types, areas of application, and editorial design principles. Examination of contemporary examples.
2	Structural and visual characteristics of periodical and non-periodical publications. Comparison of different publication types and examination of examples.
3	Analysis, classification, and organization of publication content. Applications focusing on content structure and page flow.
4	Format, layout, and grid systems. Examination of different grid structures and page layout applications.
5	Typography, visual hierarchy, and text–image relationships in publication design. Applied page design studies.
6	Paper types, size and signature calculations, printing techniques, and basic production processes. Applied printing and production calculations.
7	Publication design project. Defining the topic, scope, and content organization.
8	Publication design project. Developing the design approach and visual language.
9	Publication design project. Developing layout and page design applications.
10	Publication design project. Developing content, visual structure, and page flow.
11	Publication design project. Developing and applying the design system.
12	Publication design project. Developing publication coherence and visual continuity.
13	Publication design project. Preparing for printing and production.
14	Publication design project. Final refinements, presentation, and overall evaluation.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.		●
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir		●
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●

11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.		●
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.		●
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			

Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			
Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ
(DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOG FORM)

Dersin Kodu: GİTA 3202 **(Course Code):** GITA 3202				**Dersin Adı**: Deneysel Tipografi **(Course Title):** Experimental Typography			
Yarıyılı (Semester)	**D + U + L** (Lc+ R +L)	**Kredisi** (Credits)	**AKTS** (ECTS)	**Dersin Dili** (Language)	**Dersin Türü** (Category)	**İşleniş Yöntemi** (Instructional Methods)	**Ön Koşul** (Prerequisite)
Bahar (Spring) (6)	3+0+0	3	5	Türkçe (Turkish)	Alan Seçmeli (Area Elective)	Uygulama (Practice)	Yok (None)

Dersin Amacı (Course Objectives)	Bu dersin amacı, öğrencilere tipografiyi işlevsel bir iletişim aracının ötesinde deneysel, kavramsal ve yaratıcı bir ifade biçimi olarak kullanabilmeleri için gerekli bilgi, beceri ve yöntemleri kazandırmaktır. Öğrencilerin tipografinin temel ilkelerini kavramaları, tipografik unsurları yaratıcı yaklaşımlarla ele almaları ve geleneksel kuralların dışına çıkarak alternatif görsel çözümler geliştirmeleri hedeflenmektedir. Ders ayrıca analog ve dijital üretim yöntemleri, kinetik tipografi ve hareketli tasarım uygulamaları aracılığıyla deneysel yaklaşıma dayalı özgün ve etkili tipografik tasarımlar geliştirmelerini amaçlamaktadır.
	The aim of this course is to provide students with the knowledge, skills, and methods necessary to use typography beyond its functional role as a communication tool, as an experimental, conceptual, and creative form of expression. Students are expected to understand the fundamental principles of typography, approach typographic elements through creative methods, and develop alternative visual solutions by moving beyond conventional rules. The course also aims to enable students to develop original and effective typographic designs based on experimental approaches through analog and digital production methods, kinetic typography, and motion design applications.
Dersin İçeriği (Course Content)	Deneysel tipografinin temel kavramları, yaklaşımları ve görsel iletişim tasarımı içindeki yeri. Geleneksel tipografik kuralların sorgulanması ve yeniden yorumlanması. Tipografik unsurların deneysel, kavramsal ve yaratıcı yaklaşımlarla ele alınması. Deneysel düşünce ve tasarım yaklaşımları aracılığıyla tipografik biçim, metin ve bağlam arasında ilişkiler kurularak görsel anlam ve ifade oluşturulması. Farklı malzeme, teknik, analog ve dijital üretim yöntemleriyle deneysel tipografik uygulamalar geliştirilmesi. Tipografinin zaman, hareket ve ritim boyutunda ele alınması; kinetik tipografi ve hareketli tasarım uygulamalarının geliştirilmesi. Deneysel tipografik anlatımın basılı, dijital ve hareketli medya ortamlarına uyarlanması.
	Experimental typography: its fundamental concepts, approaches, and place within visual communication design. Questioning and reinterpreting conventional typographic rules. Exploring typographic elements through experimental, conceptual, and creative approaches. Creating visual meaning and expression by establishing relationships among typographic form, text, and context through experimental thinking and design approaches. Developing experimental typographic applications using different materials, techniques, and analog and digital production methods. Exploring typography through time, motion, and rhythm; developing kinetic typography and motion design applications. Adapting experimental typographic expression to print, digital, and motion-based media.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler: 1) Deneysel tipografinin temel kavramlarını, yaklaşımlarını ve görsel iletişim tasarımı içindeki yerini açıklar. [2, 4, 8] 2) Geleneksel tipografik kuralları sorgular, dönüştürür ve deneysel tasarım yaklaşımları doğrultusunda yeniden yorumlar. [2, 3, 4, 8] 3) Tipografik unsurları deneysel, kavramsal ve yaratıcı yaklaşımlarla ele alarak özgün görsel çözümler geliştirir. [2, 3, 4] 4) Tipografik biçim, metin ve bağlam arasında deneysel ilişkiler kurarak görsel anlam ve ifade oluşturur. [2, 3, 4, 6] 5) Farklı malzeme, teknik, analog ve dijital üretim yöntemlerini deneysel yaklaşımlarla bir arada kullanır. [3, 4, 6, 11] 6) Kinetik tipografi ve hareketli tasarım uygulamalarında zaman, hareket ve ritmi deneysel bir ifade aracı olarak kullanır. [3, 4, 6, 9, 11] 7) Farklı iletişim ve medya ortamları için deneysel tipografik tasarımlar geliştirir. [3, 4, 6, 9, 11] [*Not: Köşeli parantez içindeki sayılar ilgili program çıktılarının numaralarını işaret etmektedir*]
	Upon successful completion of this course, students will be able to:

(Course Learning Outcomes)	1) Explain the fundamental concepts and approaches of experimental typography and its role in visual communication design. [2, 4, 8] 2) Question, transform, and reinterpret traditional typographic rules through experimental design approaches. [2, 3, 4, 8] 3) Develop original visual solutions by exploring typographic elements through experimental, conceptual, and creative approaches. [2, 3, 4] 4) Create visual meaning and expression by establishing experimental relationships between typographic form, text, and context. [2, 3, 4, 6] 5) Combine different materials, techniques, and analog and digital production methods through experimental approaches. [3, 4, 6, 11] 6) Use time, movement, and rhythm as experimental means of expression in kinetic typography and motion design applications. [3, 4, 6, 9, 11] 7) Develop experimental typographic designs for different communication and media environments. [3, 4, 6, 9, 11] [*Note: Numbers in brackets are indicating the related program outcomes*]
Dersin ISCED Kategorisi (ISCED Category of the course)	2 – 21 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat Alanı) 2 – 28 Sanat ve İnsani Bilimler (Sanat ve İnsani Bilimlerle İlgili Disiplinlerarası Programlar) 6 – 61 Bilişim Teknolojileri (Bilişim Teknolojileri Alanı)
Ders Kitabı (Textbook)	• Typography Now: The Next Wave, Rick Poynor & Edward Booth-Clibborn, 1991. • The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909–1923, Johanna Drucker, 1994. • Typographic Systems of Design, Kimberly Elam, 2007. • Type, Image, Message: A Graphic Design Layout Workshop, Nancy Skolos & Thomas Wedell, 2006. • Things I Have Learned in My Life So Far, Stefan Sagmeister, 2008. • Letterform Variations, Nigel Cottier, 2021. • Alphabetical Playground, Nigel Cottier, 2025. • Çevrim içi güncel kaynaklar.
Yardımcı Kaynaklar (Supplementary Material)	

HAFTALIK KONULAR

Hafta	Konu
1	Deneysel tipografiye giriş. Temel kavramlar, yaklaşımlar ve kullanım alanları.
2	Deneysel tipografinin gelişimi. Öncü tasarımcılar ve güncel uygulama örnekleri.
3	Geleneksel tipografik kuralların sorgulanması ve deneysel yaklaşımlarla yeniden yorumlanması.
4	Tipografide biçim, anlam ve ifade. Harf, kelime, metin, imge ve bağlam ilişkileri.
5	Tipografinin görsel imge olarak kullanımı. Harf ve kelime biçimleriyle deneysel uygulamalar.
6	Deneysel tipografik kompozisyon. Ölçek, boşluk, tekrar, ritim, katman ve kontrast.
7	Farklı malzeme, doku ve analog üretim yöntemleriyle deneysel tipografi uygulamaları.
8	Analog ve dijital üretim yöntemlerinin birlikte kullanımı. Karma teknik uygulamalar.
9	Tipografi, zaman ve hareket. Kinetik tipografinin temel ilkeleri.
10	Kinetik tipografi ve hareketli tasarım uygulamaları.
11	Deneysel tipografik proje geliştirme. Konu, kavram ve görsel araştırma.
12	Deneysel tipografik proje geliştirme. Eskiz, görsel denemeler ve alternatif tasarımlar.
13	Deneysel tipografik proje uygulamaları. Tasarım geliştirme ve farklı medya ortamlarına uyarlama.
14	Deneysel tipografik proje uygulamaları. Tasarımların tamamlanması, sunumu ve değerlendirilmesi.

COURSE PLAN

Week	Topic

1	Introduction to experimental typography. Fundamental concepts, approaches, and areas of application.
2	The development of experimental typography. Pioneering designers and contemporary examples.
3	Questioning traditional typographic rules and reinterpreting them through experimental approaches.
4	Form, meaning, and expression in typography. Relationships between letterforms, words, text, image, and context.
5	Typography as a visual image. Experimental applications with letterforms and words.
6	Experimental typographic composition. Scale, space, repetition, rhythm, layering, and contrast.
7	Experimental typography using different materials, textures, and analog production methods.
8	Combining analog and digital production methods. Mixed-media applications.
9	Typography, time, and motion. Fundamental principles of kinetic typography.
10	Kinetic typography and motion design applications.
11	Experimental typography project development. Topic, concept, and visual research.
12	Experimental typography project development. Sketches, visual explorations, and alternative designs.
13	Experimental typography project applications. Design development and adaptation to different media.
14	Experimental typography project applications. Completion, presentation, and evaluation of designs.

DERSİN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

(COURSE ASSESSMENT SYSTEM)

	Etkinlikler (Activities)	**Katkı Oranı** (Contribution) **(%)**
Yarıyıl İçi Çalışmaları (Semester Activities)	**Yarıyıl İçi Yazılı Sınavlar** (Semester Written Exams)	40
	Ödevler (Homework)	
	Raporlar (Reports)	
	Laboratuar (Laboratory Activities)	
	Seminer (Seminar)	
	Sunumlar (Presentations)	
	Dönem Projesi (Term Project)	
	Diğer (derse katılım, saha gezi, vb.) (Other: e.g. attendance, field trip etc.)	
YARIYIL SONU SINAVI (Final Exam)		60
Toplam (Total)		**100**

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI KAZANIMLARINA KATKISI

	Program Kazanımları (Çıktıları)	**Yüksek**	**Düşük**
1	Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hakimdir		●
2	Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar	●	
3	Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür	●	
4	Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.	●	
5	Bireysel ve grup üyesi olarak proje süreçleri içinde çalışır, sorumluluk alır ve planlama yapar.		●
6	Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği bilgi birikimini disiplinlerarası bir yaklaşımla alanıyla bütünleştirir.	●	
7	Etik değerleri gözeten, sosyal ve kültürel değerlere duyarlı, hedef kitleye uygun, sürdürülebilir görsel iletişim tasarım ürünleri ortaya koyar		●
8	Alanın güncel akademik ve mesleki tartışmalarına katılacak bilgi birikimine ve eleştirel bakışına sahiptir	●	
9	Alanı kapsamındaki görev tanımlarından en az birine ilişkin uluslararası standartlarda kavrayış ve uygulama yetisi kazanır.	●	
10	Alanın ihtiyaçlarını tespit ederek bireysel olarak ürettiği tasarımı sektöre sunabilme becerisi kazanır		●
11	Yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneğine sahiptir	●	
12	Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve mevzuatlar hakkında bilgi sahibidir		●

CONTRIBUTION of the COURSE on VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM OUTCOMES

	Program Outcomes	High	Low
1	Demonstrates technical and theoretical knowledge of the historical development of the field of Visual Communication Design.		●
2	Describes concepts, ideas, phenomena, and problems related to the field and comprehends them from a multidimensional perspective.	●	
3	Transforms abstract and concrete concepts into creative ideas and innovative and original works.	●	
4	Possesses technological and theoretical knowledge, professional competence, and aesthetic awareness related to the field.	●	
5	Works individually and as a member of a team throughout project processes, takes responsibility, and carries out planning.		●
6	Integrates knowledge acquired from different branches of art and design into the field through an interdisciplinary approach.	●	
7	Produces sustainable visual communication design outcomes that adhere to ethical principles, are sensitive to social and cultural values, and are appropriate for the target audience.		●
8	Possesses the knowledge and critical perspective necessary to participate in current academic and professional discussions in the field.	●	
9	Gains an understanding of and practical competence in at least one professional role within the field in accordance with international standards.	●	
10	Gains the ability to identify the needs of the field and present individually produced designs to the industry.		●
11	Has the ability to adapt to new technologies.	●	
12	Has knowledge of laws, regulations, and legislation related to the field.		●

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

(ECTS - WORK LOAD TABLE)

ETKİNLİKLER (COURSE ACTIVITIES)	**Süre (saat)** (Time(hr))	**Sayı** (Quantity)	**İş Yükü** (Work Load (hr)
Ders Süresi (Lectures)	3	14	42
Yarıyıl Sonu Sınavı (Hazırlık Süresi Dahil) (Final Exam (Preparation included))	48	1	48
Kısa Sınavlar (Semester written exams)			
Dönem Ödevi / Projesi (Term Project)			
Raporlar (Reports)			
Bitirme Tezi/Projesi (Graduation Project)			
Seminer (Seminar)			
Sınıf Dışı Çalışma Süresi			
Ödevler (Homework)			
Sunum (Presantation)			
Ara sınavlar (Hazırlık Süresi Dahil) (Midterm Exams – preparation included)	35	1	35
Proje (Project)			

Laboratuvar			
Toplam İş Yükü (Total load)			125
Dersin AKTS Kredisi, Toplam İş Yükü / 25 (ETCS Credits of the course (Total weork load / 25))			**5**

Revizyon Tarih (Revision / Date) 07/08/2026	**Koordinatör / Hazırlayan** (Coordinator / Prepared By) Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	**Onaylayan** (Approved By)