

**DERS İZLENESİ**

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Medya için Tasarım	YMED210	IV	Teori 2	Pratik 2	2	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
		X				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
			X			

Dersin Öğretim Dili	TÜRKÇE
---------------------	--------

Dersin Eğitmeni	Sen, Ins, Görkem Esengöl	E-posta: <a href="mailto:gorkem.esengol@arucad.edu.tr">gorkem.esengol@arucad.edu.tr</a> Office: ES OFF 04 (Kütüphane arkası Eternal Spring, 2. kat)			
Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilerin marka kimliğini farklı medya ortamları için etkili bir tasarım diline dönüştürebilecek bilgi ve becerileri kazanmalarını sağlamaktır. Öğrenciler, görsel iletişim prensiplerini, dijital medya tasarım süreçlerini ve marka kimliği ile medya arasındaki ilişkiyi kavrayarak; özgün, estetik ve teknik açıdan güçlü tasarım çözümleri üretmeyi öğrenirler. Ders, stratejik düşünme ile yaratıcı üretimi bir araya getirerek, öğrencilerin çağdaş medya ortamlarına uygun bütüncül ve etkili tasarımlar geliştirmelerini hedefler.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler		Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirme:	
	Öğrenciler medya için tasarım sürecinde kullanılan temel kavram ve araçları tanımlayacak, bir tasarım projesinin fikir aşamasından uygulamaya kadar olan adımlarını sıralayacak, dijital tasarım yazılımlarındaki temel teknik ve işlevleri hatırlayacak, belirli tasarım problemleri için uygun araç ve yöntemleri seçecek ve		Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları	

	<p>katmanlar, düzen sistemleri ve görsel yapı üzerinden temiz, tutarlı ve ölçeklenebilir tasarım çözümleri üretme sürecini açıklayacaktır.</p>		<p>beklenmektedir.</p>
	<p>Öğrenciler, medya için tasarım projeleri geliştirmek amacıyla temel görsel iletişim ve dijital tasarım tekniklerini kullanarak kompozisyonlar planlayıp tasarlayacak, ölçü, oran, hizalama ve görsel hiyerarşi aracılığıyla bütünlük ve tutarlılık sağlayacak, adım adım ilerlemeyi göstererek ve kullanılan araçları örnekendirerek tasarım süreçlerini açıklayacak, ayrıca farklı medya ortamlarına uyarlanabilir, düzenli ve sürdürülebilir tasarım çıktıları üretmek için katmanları ve görsel öğeleri sistematik biçimde organize edeceklerdir.</p>	<p>Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği</p>	<p>Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.</p>
	<p>Öğrenciler karmaşık medya tasarım projelerini temel bileşenlerine ayırarak analiz edecek, kullanılan tasarım araçlarını ve tekniklerini işlevleri ve ürettikleri sonuçlara göre sınıflandıracak, tutarlılık, bütünlük ve verimlilik açısından görsel öğelerin yapı ve hizalamasını inceleyecek, yerleşik tasarım ilkeleri ve yazılım yetkinliği doğrultusunda projeleri eleştirecek ve araç kullanımı, tasarım tercihleri ile ortaya çıkan görsel etkinlik arasında neden-sonuç ilişkileri kuracaklardır.</p>	<p>Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği</p>	<p>Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.</p>
	<p>Öğrenciler belirli temalara veya brieflere göre uyarlanmış özgün medya tasarım projeleri üretecek ve tasarlayacak, tasarım tercihlerinin görsel iletişimi nasıl etkilediğine dair çıkarımlar geliştirecek, eskizler ve taslak düzenler aracılığıyla kompozisyonlarını planlayıp yapılandıracak, biçim, renk, tipografi ve görsel öğeleri tutarlı tasarım çözümlerinde sentezleyecek ve dijital tasarım araçlarını kullanarak özgün stiller geliştirerek ya da alternatif görsel yaklaşımlar oluşturarak çalışmalarına yenilik katacaklardır.</p>	<p>Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği</p>	<p>Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.</p>

<b>Dersin İçeriği</b>	<p>Öğrenciler, görsel tasarım ilkeleri ve teknik uygulama ölçütleri doğrultusunda medya tasarım projelerini eleştirecek, güçlü ve zayıf yönleri ortaya koymak amacıyla farklı tasarım yaklaşımlarını ve tekniklerini karşılaştıracak, tasarım tercihlerini açık gerekçeler ve tasarım kuramına dayalı referanslarla temellendirecek, kompozisyonlarında düzen, renk, hiyerarşi ve araç kullanımı konusunda bilinçli kararlar alacak ve ortaya çıkan sonuçları analiz ederek kullanıcı ya da eğitmen geri bildirimleri ışığında çalışmalarının etkililiğini değerlendireceklerdir.</p>	Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adobe Creative Suite programlarını kullanarak bir marka için yüksek kaliteli ve bütüncül bir medya paketi oluşturmanız beklenmektedir.</li><li>• Medya paketi oluşturmayı ve bunu profesyonel bir şekilde nasıl sunacağınızı öğreneceksiniz.</li><li>• Medya paketi; logo tasarımları, logo kullanım kuralları, sosyal medya yönergeleri, sosyal medya içeriklerinin nasıl tasarlanacağı ve paylaşılacağı gibi çeşitli marka varlıklarını içerecektir.</li></ul>		

<b>DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI</b>			
<b>Hafta</b>	<b>Başlık</b>	<b>Uygulanış (Teori/Pratik)</b>	<b>Gerekli Okuma / Ön Hazırlık</b>
1	Ders müfredat ve medya için tasarıma giriş	T/P	
2	Marka kimliği yaratmak ve Medya için Stratejik Vakfı	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by

			Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034  The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
3	Rakip analizi ve Marka kişiliği ve ton	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034  The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
4	Dijital medya ve logo için tasarım prensipleri ve tasarım süreci, logo kullanım kuralları (Brand guidelines)	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034
5	Logo sunumu nasıl yapılır	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034
6	Kimlik Rehberi nasıl yapılır	T/P	The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
7	<b>VİZE PROJE</b>	<b>VİZE PROJE</b>	
8	Sosyal medya için tasarım prensipleri, sosyal medya tasarım süreci ve sosyal medya kuralları (Brand Guidelines)	T/P	The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
9	Medya paketi nedir ve nasıl yapılır?	T/P	The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
10	Farklı medya tasarım (Carousel / Story uygulaması)	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016,

			0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
11	Kampanya tasarımı ve içerik takvimi	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
12	Çoklu platform adaptasyonu (Web banner, Mobil uyarlama)	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
13	Final Proje Hazırlık	T/P	Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
14	Final Proje Hazırlık	T/P	
15	<b>FİNAL PROJE</b>	<b>FİNAL PROJE</b>	

<b>Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Malzemeler:</b> USB veya HDD (Sabit Disk)</li> <li>• <b>İsteğe bağlı:</b> Adobe After Effect yazılımı yüklü dizüstü bilgisayar.</li> <li>• <b>Okuma materyali:</b> Design for Motion motion design techniques &amp; fundamentals written by Austin</li> </ul>
---	---

	<p>Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p> <p>The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100</p>
<b>Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar</b>	<p>Design for Motion motion design techniques &amp; fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p> <p>The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100</p> <p><b>Önerilen Siteler:</b></p> <p><u>Adobe After Effect Kısayolları:</u></p> <p><a href="https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html">https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html</a></p>

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
<b>Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı</b>	1	60
<b>TOPLAM</b>		100

Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5-en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.		X			

2	Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir.					X
3	Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcıları hakkında bilgi sahibi olur.		X			
4	Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.					
5	Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir.				X	
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.					X
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluşturabilir.					X
8	Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.					X
9	Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.					X
10	Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.					X
11	Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir.					X
12	Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.		X			
13	Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.				X	
14	Yeni medya alanındaki iletleri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümlenme yetkinliğine sahiptir.					X
15	Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir.				X	
16	Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.		X			
17	Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital portfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.		X			
18	Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.			X		
19	Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.				X	

ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ				
AKTİVİTE	SAYI	BİRİM	SAAT	TOPLAM (İŞ YÜKÜ)
Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati)	14		4	56
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	14		2	28
Vize Sınavı	1		20	20
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-
Proje	-		-	-
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması			-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		25	25
Diğer	-		-	-
<b>Toplam İş Yüğü</b>				129
<b>Toplam İş yüğü / 25</b>				5.16
<b>ECTS</b>				5

#### DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR

##### Yasal İntihal Uyarısı

Tespit edilen ve tespit edilemeyen intihal, her zaman ciddi bir suçtur ve derece notunuz ve gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı etkilere sahip olabilir.

Kaynaklarınızı dikkatlice tanımlayıp doğru bir şekilde belirlediğinizden ve görsel örneklerden, tasarımlardan veya doğrudan kaynaklarınızdan alınan notlardan kelimesi kelimesine kopyalamadığınızdan emin olursanız, intihalden kaçınmak kolaydır. Maksimum atıf sınırı %20'yi geçemez. Yapay zekâ atıfları da bu kapsamda değerlendirilir. Aksi ispat edilirse, öğrenci dersten kalır.

	SDG 1: Yoksulluğa Son	
	SDG 2: Açlığa Son	
	SDG 3: Sağlık ve Kaliteli Yaşam	
	SDG 4: Nitelikli Eğitim	X
	SDG 5: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği	
	SDG 6: Temiz Su ve Sanitasyon	
	SDG 7: Erişilebilir ve Temiz Enerji	
	SDG 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme	X
	SDG 9: Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı	X
	SDG 10: Eşitsizliklerin Azaltılması	
	SDG 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar	
	SDG 12: Sorumlu Üretim ve Tüketim	X
	SDG 13: İklim Eylemi	
	SDG 14: Sudaki Yaşam	
	SDG 15: Karasal Yaşam	
	SDG 16: Barış Adalet ve Güçlü Kurumlar	
	SDG 17: Amaçlar İçin Ortaklıklar	

**DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:**

Final notları, aşağıdaki Ders Öğrenme Etkinlikleri ve Final Sınavı/Proje/Tez Değerlendirme Detaylarına göre belirlenecek ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'ne uygun olacaktır.

Ders boyunca öğrenciler, konunun teorik temellerini öğrenecek ve Reklam prodüksiyonu konusunda pratik bilgi ve becerilerle donanabileceklerdir. Ayrıca, öğrencilerin derste edindikleri bilgilerle yaratıcı bir reklam tasarımları beklenmektedir.

Ders oturumları sırasında katılım, öğrenciler için öğrenme süreci açısından çok önemli bir girdidir. Yaratıcılık girdisinin reklam üretim sürecine olan etkisini anlamak da hayati önem taşımaktadır. Derslere %70 devam zorunluluğu vardır. Sağlık raporları %30 devamsızlık hakkına dahildir.

**HAZIRLAYAN** Sen, Ins, Görkem Esengöl

**GÜNCELLEME** 02.03.2026

**ONAY**