

DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Medya için Tasarım	YMED210	II	Teori 2	Pratik 2	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
	-	yes	-	-	-	-
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
	-		yes		-	

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

Dersin Eğitmeni	Can Friedrich Luckinger	E-mail: can.luckinger@arucad.edu.tr Ofis: TI-OFF07	
Dersin Amacı	Bu ders, öğrencilerin grafik tasarımın temel prensiplerini öğrenerek baskı, dijital medya ve sosyal medya için etkili ve estetik görsel iletişim çözümleri üretmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Öğrenciler, kompozisyon, renk teorisi, tipografi ve görsel hiyerarşi gibi temel tasarım prensiplerini kavrayarak farklı medya platformlarına uygun tasarımlar geliştirecektir. Ayrıca, Adobe Photoshop profesyonel tasarım yazılımlarını kullanarak medya odaklı projeler üreteceklerdir. Ders, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirerek marka kimliği oluşturma, etkileşimli tasarım ve görsel hikâye anlatımı konularında uzmanlaşmalarını hedeflemektedir.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirme:
	Grafik tasarımın temel prensiplerini tanımlayabilecektir.	Anlatım, sunum, görsel materyal kullanımı	Ders sırasında bilgi düzeyine yönelik hızlı hatırlama alıştırmaları.

Dersin İçeriği	UX ve UI tasarımı ile ilgili temel kavramları açıklayabilecektir.	Tartışma, örnek inceleme, soru-cevap	Teknikleri karşılaştırmaya yönelik grup tartışmaları
	Adobe Photoshop kullanarak medya tasarımlarını oluşturabilecektir.	Uygulamalı atölye çalışmaları	Proje dosyası, uygulama bazlı değerlendirme
	Farklı medya platformlarına ait tasarımları estetik ve işlevsel açıdan analiz edebilecektir.	Vaka analizi, grup çalışması, karşılaştırmalı örnek çözümlemeleri	Teknikleri karşılaştırmaya yönelik grup tartışmaları
	Web ve mobil arayüzler için kullanıcı odaklı tasarımlar geliştirebilecektir.	Tasarım geliştirme çalışmaları, yaratıcı beyin fırtınası	Akran geri bildirim oturumları
	Marka kimliği ve görsel anlatımın etkisini eleştirel bakış açısıyla değerlendirilebilecektir.	Eleştirel tartışma, tasarım değerlendirme oturumları	Akran geri bildirim oturumları
	Ders, dört ana modülde işlenecektir: Temel Grafik Tasarım, Baskı Tasarımı, Dijital Medya Tasarımı ve Sosyal Medya Tasarımı. İlk dört hafta boyunca görsel tasarım prensipleri, renk teorisi, tipografi ve kompozisyon gibi temel konular işlenecektir. Sonraki dört hafta, baskı tasarımı süreçleri, dosya hazırlama teknikleri ve basılı materyallerin üretimi üzerine odaklanacaktır. Dijital medya tasarımı modülünde, UI/UX tasarım süreçleri, web ve mobil platformlara yönelik grafik tasarım teknikleri incelenecektir. Son dört haftada ise sosyal medya tasarımı ele alınarak, platformlara özel içerik üretimi, reklam tasarımı ve video/görsel optimizasyon süreçleri üzerinde çalışılacaktır. Ders boyunca öğrenciler pratik projeler üreterek medya tasarımı alanında profesyonel bir portföy oluşturacaklardır.		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Derse Giriş, Syllabus tanıtımı	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013
2	Tasarımın Temelleri, Renk ve Tipografi	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013

3	Mizanpaj & Kompozisyon	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013
4	Baskı Tasarımına Giriş	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013
5	Mizanpaj & Baskı Düzeni	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013
6	Marka ve Pazarlama Materyalleri	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013
7	Baskıya Hazırlık & Final Proje	T/P	Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. NC 997.A4319 2013
8	Midterm		
9	Dijital Tasarımın Temelleri	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
10	Dijital Tasarımın Temelleri II	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
11	Dijital Marka Tasarımı	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
12	Dijital Marka Tasarımı II	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
13	Sosyal Medya İçin Tasarım	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
14	İçerik Stratejisi & Etkileşim	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
15	Marka Kimliği	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021
16	Marka Kimliği II	T/P	Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. NC 998.4.W455 2021

17	Final		
----	--------------	--	--

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Kütüphane Katalog No: Weill A., . (2021). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.Kütüphane Katalog No: NC 998.4.W455 2021 Ambrose G., . (2013). Grafik Tasarım Temelleri : Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. İstanbul: Literatür Yayınları. Kütüphane Katalog No: NC 997.A4319 2013
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	60
TOPLAM		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.		X			
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 iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme 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		3	42
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	14		2	28
Vize Sınavı	1		25	25
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-
Proje	-		-	-
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması	-		-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		30	30
Diğer	-		-	-
Toplam İş Yüğü	-		-	125
Toplam İş yüğü / 25	-		-	5
ECTS				5

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR**Yasal İntihal Uyarısı**

Tespit edilen ve tespit edilmeyen intihal, herhangi bir zamanda ciddi bir suçtur ve diploma ile gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olabilir.

Kaynaklarınızı iyice tanımladığınızdan ve tanıdığınızdan emin olursanız, doğrudan kaynaklarınızdan kelime kelime olarak alınan görsel örneklerden, tasarımlardan veya notlardan kopyalamazsanız intihalden kaçınmak kolaydır. Maksimum alıntı limiti %20'yi geçemez. Yapay zeka alıntıları da bu orana dahildir. Aksi kanıtlandığı takdirde öğrenci dersten kalır.

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final Notları, yukarıda belirtilen Ders Öğrenme etkinlikleri ve Final sınavı değerlendirme detaylarına göre belirlenir ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim ve Sınav Yönetmeliğine uygun olarak belirlenir.

Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisinde dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.

HAZIRLAYAN	Can Friedrich Luckinger
GÜNCELLEME	24.03.2025
ONAY	