



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Deneyisel Grafik Tasarımı	GRA234	4	2 + 1	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (Yüzyüze)				
Amaç	Bu ders öğrencilere, yaratıcı fikir üretebilmek adına ileri düzeyde beceri ve anlayış kazandırmayı amaçlamaktadır. Bu amaçla üretilecek olan bir grafik tasarım projesi ile öğrenciler farklı disiplinlerin nasıl çözüme yönelik kullanıldıklarını öğreneceklerdir.				
Ders İçeriği	Grafik tasarımda yaratıcı fikirler bulma; deneysel ortam yaratma; tasarımcı kimliğiyle düşünme ve araştırma; problem oluşturma ve tanımlama; çözüme yönelik etkili ve denenmemiş fikirler bulma; hızlı düşünme ve fikir bulma; fikirlerin ifadesinde farklı sunum teknikleri geliştirme; tasarımları uygulama.				
Ders Kaynakları	Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir - Steven Heller & Veronique Vienne , Grafik Tasarımda İmge - Gavin Ambrose, Paul Harris				

Hafta	Konu
1	Yaratıcılık ve özgünlük kavramları
2	Yaratıcılık ve özgünlük kavramları üzerine örnekler ve analiz çalışması
3	Bir grafik tasarım projesi belirlenmesi
4	Grafik tasarım projesine yönelik kavram geliştirilmesi
5	Geliştirilen kavram üzerine disiplin seçimi ve geliştirilmesi
6	Ortaya çıkan fikirlerin tartışılması ve seçim yapılması
7	Ara Sınav, Final sınavı konusunun belirlenmesi
8	Final projesine yönelik fikir geliştirilmesi
9	Final projesine yönelik fikir geliştirilmesi
10	Final projesine yönelik disiplin geliştirilmesi
11	Seçilen konsept için uygulama eskizleri
12	Uygulamaların kavramsal yönünden incelenmesi
13	Final projesine yönelik kritik verilmesi
14	Final projesine yönelik kritik verilmesi

Program Çıktıları

1	Tasarım bilgilerini grafik tasarım alanında uygulamak
2	Tasarım problemlerini tanımlama becerisine sahip olmak
3	Tasarım problemlerini çözümleme becerisine sahip olmak
4	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olmak
5	Etkin iletişim kurmak, kendini ifade etmek
6	Yaşam boyu eğitimin önemini kavrama becerisine sahip olmak
7	Yaşam boyu eğitim gerekliliklerini yerine getirebilme becerisine sahip olmak
8	Çağın sorunlarını takip edebilme becerisine sahip olmak
9	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlamak
10	Sorun ve gereksinimleri karşılayacak bir ürün/yapıtı ya da süreci tasarlamak
11	Disiplinlerarası ve ekip olarak ortak çalışmak
12	Bireysel anlamda sorumluluk alabilmek ve sorumluluğa açık olmak
13	Tasarım problemlerinin çözümünde gerekli malzemeleri kullanabilme yetkinliğine sahip olmak
14	Tasarım alanındaki teknolojik gelişmeleri takip edebilme becerisine sahip olmak

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14
Tasarım sorunlarını tanımlar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tasarım sorunlarına farklılığını bilir ve analiz eder	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Disiplinler arası etkileşimleri bilerek, farklı fikir ve çözümlerin görsel ifadesini yapar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yaratıcı tasarımın süreçlerini inceler, takip eder	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-