



| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|--------------------------|--|---------|----------|------|---------|
| Deneysel 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 Veren | Öğr. Gör. Ömer Zahid KUBAT | | | | |
| 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 çözümlene 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 ürünü/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 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |