

GRF118 - AMBLEM LOGO UYGULAMALARI - Meslek Yüksekokulu - Tasarım Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu ders, öğrencilerin görsel kimlik tasarımına yönelik temel bilgi ve becerilerini geliştirmeyi, amblem ve logo tasarım süreçlerini kavramalarını ve yaratıcı problem çözme yetilerini kazanmalarını amaçlar.

Dersin İçeriği

Amblem, logotype kurumsal kimlik çalışmaları, vb. gibi bilgilendiren ve temsil ettiği kurumun kimliğini tanımlayan amblem ve logo uygulamalarını kapsar. grafik ürünlerini kapsar.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Grafik atölye ve laboratuvarları, çizim masası, internet, bilgisayar ve donanımları, tasarım programları.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Tasarım, hedef kitle ilişkisi, günümüz teknolojilerinin sağladığı olanaklar ve tasarım ilişkileri becerilerini geliştirmeliler.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Öğretim elemanı yardımcısı bulunmuyor.

Dersin Verilişi

Bilgisayar laboratuvarında yüzyüze uygulama.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Öğr. Gör. Gülşah Bilgin

Program Çıktısı

1. Farklı sektörler için özgün logo ve amblem tasarımları oluşturabilir.
2. Tipografi, renk ve simge kullanımını tasarım sürecinde etkin biçimde uygulayabilir.
3. Tasarımlarını dijital ortamda profesyonel olarak sunabilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Grafik tasarım ve görsel iletişim kavramları hakkında temel okuma yapılması. -Meggs, P. Meggs' History of Graphic Design, Bölüm 1 -Heller, S. Graphic Design History, Giriş Bölümü -AIGA – Graphic Design Basics (çevrimiçi)		Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Dersin tanıtımı, grafik tasarımın temel kavramları.	Tartışma, örnek analiz.
2	Amblem ve logo örneklerinin araştırılması (en az 10 örnek). - Airey, D. Logo Design Love, Bölüm 1 -Ambrose, G. & Harris, P. Basics Design: Logo Design, Bölüm 1 -LogoLounge – Logo Nedir? (çevrimiçi makaleler)		Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Logo ve amblem tanımları, tarihçesi ve işlevi.	Örnek inceleme.
3	Marka, kimlik ve kurumsal tasarım kavramları üzerine kısa literatür taraması. -Wheeler, A. Designing Brand Identity, Bölüm 1–2 -Heller, S. Graphic Design History, Kurumsal Kimlik Bölümü - AIGA – Brand Identity Articles		Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Görsel kimlik ve marka kavramı.	Vaka analizi.
4	Seçilen bir marka için hedef kitle ve sektör analizi yapılması. - Ambrose, G. & Harris, P. Design Thinking, Bölüm 2 -Airey, D. Logo Design Love, Bölüm 2 -Behance – Marka Araştırması Örnekleri		Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Tasarım süreci: Araştırma, konsept geliştirme.	Mini proje: Logo konsepti oluşturma.
5	Renk teorisi ve tipografi hakkında kaynak okumaları. -Ambrose, G. & Harris, P. Basics Design: Colour, Bölüm 1–3 -Wheeler, A. Designing Brand Identity, Renk Kullanımı Bölümü -Adobe Color – Renk Paleti Örnekleri		Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Tipografi ve renk teorisi.	Atölye çalışması: Renk ve font kombinasyonu.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
6	Sembol, ikon ve piktogram örneklerinin incelenmesi. -Lupton, E. Thinking with Type, Bölüm 1–2 -Ambrose, G. & Harris, P. Typography, Seçili Bölümler -Google Fonts Knowledge – Typography Basics	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Semboller ve ikonografi.	Çizim uygulamaları.
7	Adobe Photoshop arayüzü ve temel araçlarının önceden öğrenilmesi. -Adobe Illustrator Classroom in a Book, Bölüm 1–3 - Adobe Learn – Illustrator Tutorials -LogoLounge – Dijital Logo Üretim Süreci	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Dijital tasarım araçları: Photoshop ile tasarım yapılması.	Uygulamalı ders.
8	Başarılı logo ve amblem örnekleri üzerine analiz raporu hazırlanması. -Ambrose, G. & Harris, P. Symbol & Icon Design, Bölüm 1 -Heller, S. Graphic Design History, Sembolizm Bölümü - The Noun Project – İkon İncelemeleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Ara Sınav, Amblem ve logo tasarım örneklerinin analizi.	Grup sunumları.
9	Güncel logo tasarım trendlerinin araştırılması. -Airey, D. Logo Design Love, Bölüm 3 -Wheeler, A. Designing Brand Identity, Vaka Çalışmaları -Behance – Marka Kimliği Analizleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Minimalizm ve modern logo trendleri.	Kritik ve örnek analizi.
10	Seçilen proje konusu için eskiz ve taslak çalışmalarının yapılması. -LogoLounge Trend Report (güncel sayı) -Dribbble – Logo Trends Koleksiyonları -AIGA – Contemporary Logo Design Articles	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Tasarım sunum teknikleri.	Sunum hazırlığı.
11	Tasarım geri bildirimlerine yönelik revizyon önerileri hazırlanması. -Airey, D. Logo Design Love, Bölüm 4 -Ambrose, G. & Harris, P. Design Process, Revizyon Bölümü -Adobe Learn – Geri Bildirim ve Revizyon Teknikleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Logo revizyonu ve geri bildirim süreçleri.	Bireysel kritik.
12	Logo–kurumsal kimlik ilişkisini açıklayan örneklerin incelenmesi. -Airey, D. Logo Design Love, Bölüm 4 -Ambrose, G. & Harris, P. Design Process, Revizyon Bölümü -Adobe Learn – Geri Bildirim ve Revizyon Teknikleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Marka kimliği ile bütünleşik tasarım.	Atölye çalışması.
13	Final proje taslağının tamamlanması. -LogoLounge – Final Logo Sunum Örnekleri -Adobe Illustrator Advanced Tutorials	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Final proje tasarım süreci.	Uygulama ve sunum.
14	Final sunumu için görsel ve yazılı materyallerin hazırlanması. - Ambrose, G. & Harris, P. Basics Design: Layout, Sunum Bölümü - Wheeler, A. Designing Brand Identity, Sunum Teknikleri -Behance – Portfolio Presentation Examples	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Final proje sunumu ve değerlendirme.	Sunum, değerlendirme.
15	Final proje teslimi ve kişisel tasarım süreci değerlendirme raporu. -Öğrenci proje raporları -Seçili profesyonel logo sunum dosyaları -Ders boyunca kullanılan tüm kaynakların genel değerlendirmesi	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Soru Cevap, Bireysel Çalışma Yöntemi.	Final proje tasarımı.	Uygulama ve sunum.

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	5,00
Final	1	5,00
Proje	5	14,00
Ara Sınav Hazırlık	1	5,00
Final Sınavı Hazırlık	1	5,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Final	60,00
Vize	40,00

Tasarım Bölümü / GRAFİK TASARIMI X Öğrenme Çıktısı İlişkisi

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15
Ö.Ç. 1	5	2	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	1
Ö.Ç. 2	5	2	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	1
Ö.Ç. 3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	1

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur.
- P.Ç. 2 :** İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur.
- P.Ç. 3 :** Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
- P.Ç. 4 :** Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır
- P.Ç. 5 :** Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir.
- P.Ç. 6 :** Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
- P.Ç. 7 :** Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
- P.Ç. 8 :** Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 9 :** Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir.
- P.Ç. 10 :** Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar.
- P.Ç. 11 :** Grafik ve görsel tasarım için ihtiyaç duyulan görsel, renk ve tipografiyi tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 12 :** Grafik / görsel tasarım teknolojilerini ve tasarım süreçlerini gerçekleştirir.
- P.Ç. 13 :** Grafik / Görsel Tasarımı ve entegrasyonunu gerçekleştirir
- P.Ç. 14 :** Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinciyle alanındaki teknolojik ve bilimsel gelişmeleri izleyebilir ve kendini sürekli yenileyebilir.
- P.Ç. 15 :** Türkiye Cumhuriyeti tarihi ve Atatürk İlkeleri ve İnkılapları hakkında bilgi sahibi olur
- Ö.Ç. 1 :** Farklı sektörler için özgün logo ve amblem tasarımları oluşturabilir.
- Ö.Ç. 2 :** Tipografi, renk ve simge kullanımını tasarım sürecinde etkin biçimde uygulayabilir.
- Ö.Ç. 3 :** Tasarımlarını dijital ortamda profesyonel olarak sunabilir.