

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:35:42

GİT413 - BELGESEL YAPIMI - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı öğrencilere belgesel sinemanın kuramsal temellerini ve uygulama pratiklerini öğretmektir. Öğrenciler, belgeselin tarihsel gelişimini, türlerini ve etik boyutlarını öğrenirken; aynı zamanda kısa belgesel film üretim sürecini deneyimleyeceklerdir.

Dersin İçeriği

Ders kapsamında belgesel sinemanın tanımı, tarihsel gelişimi, alt türleri, etik sorunları, araştırma ve senaryo hazırlama, çekim planı oluşturma, kamera ve ses kullanımı, kurgu teknikleri, belgeselde estetik tercihler ve izleyiciyle ilişki konuları işlenecektir. Dönem boyunca öğrenciler grup çalışmasıyla kısa bir belgesel projesi geliştirecektir.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Ders notları, bilgisayar, slaytlar, projektör Nichols, B. (2017). Introduction to Documentary. Indiana University Press. Renov, M. (1993). Theorizing Documentary. Routledge. Aufderheide, P. (2007). Documentary Film: A Very Short Introduction. Oxford University Press. Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). Directing the Documentary. Routledge. Belgesel film örnekleri (Tarkovsky, Koyaanisqatsi, Agnes Varda, Patricio Guzmán, Werner Herzog vb.).

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik ders anlatımı Belgesel film gösterimleri ve analizleri Uygulamalı çekim çalışmaları Grup projeleri Eleştiri ve tartışma oturumları

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Ders uygulamalı ağırlıklı olduğundan öğrencilerin kamera, tripod, ses kayıt cihazı ve temel kurgu yazılımına (Premiere Pro, DaVinci Resolve vb.) erişim sağlamaları beklenmektedir. Belgesel çalışmaları grup halinde yapılabileceği gibi, bireysel olarak da yürütülebilir. Grup çalışmaları iş bölümü ve proje yönetimi becerilerini geliştirmek için özellikle teşvik edilecektir. Ders kapsamında kullanılacak ham görüntü ve ses dosyaları öğretim elemanı tarafından sağlanacaktır; ancak öğrencilerin kendi belgesel konularını bulup çekim yapmaları esas alınacaktır. Öğrencilerden, belgesellerinde yer alacak kişilerle ilgili olarak açık rıza onayı almaları zorunludur. Etik ihlaller (gizli çekim, manipülatif kurgu vb.) değerlendirmede olumsuz etki yaratır. Ders süresince belgesel film gösterimleri ve analizleri yapılacak; öğrencilerin bu filmlerden not almaları ve tartışmalara aktif katılmaları beklenmektedir. Dönem sonunda teslim edilecek belgesel projeler 5–7 dakika uzunluğunda olmalı ve kısa bir üretim raporu (amaç, yöntem, süreç, karşılaşılan sorunlar) ile birlikte teslim edilmelidir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersin yardımcı elemanı yoktur.

Dersin Verilişi

Ders yüz yüze yürütülecektir. Haftalık 4 saatlik dersin 2 saati teorik anlatım, 2 saati uygulama (çekim, kurgu, proje çalışması) şeklinde işlenecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Belgesel sinemanın temel türlerini ve tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.
- Belgesel film için araştırma, planlama ve senaryo geliştirme aşamalarını uygulayabilecektir.
- Kamera, ses ve kurgu tekniklerini belgesel yapımında kullanabilecektir.
- Etik kurallara uygun kısa bir belgesel film üretebilecektir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgeseli kurmacadan ayıran temel özellikler nelerdir? Lumière Kardeşler’in filmleri neden belgeselin öncüsü sayılır? Nanook of the North belgesel tarihinde neden önemlidir? John Grierson “belgesel” kavramını nasıl tanımlar? Belgeselin toplumsal bellek üzerindeki etkisi nedir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgesel kavramı tanıtılacak; belgesel ile kurmaca arasındaki farklar tartışılacaktır. Sinema tarihindeki ilk belgesel örnekleri ele alınacaktır: Lumière Kardeşler’in Trenin Gara Girişi (1895) gibi kısa kayıtlar, Robert Flaherty’nin Nanook of the North (1922) ile belgeselin ilk büyük yapıtı, John Grierson’un “belgesel” kavramını tanımlaması ve sosyal amaçlı belgeseller. Ayrıca belgeselin toplumsal bellek ve gerçeklik algısı üretimindeki rolü üzerinde durulacaktır.	Sınıfta erken dönem belgesel örneklerinden kısa gösterimler yapılacaktır (Arrival of a Train, Nanook of the North). Öğrenciler küçük gruplara ayrılarak “Bu filmler neden kurmaca değil belgesel sayılır?” sorusu üzerine tartışacaklardır. Sonrasında herkes kendi hayatından “belgesel olabilecek” 1–2 fikir paylaştacaktır (ör. mahallenin pazarı, aile hikâyesi, yerel bir zanaatkar). Ödev: Öğrencilerden kısa bir yazı (300–400 kelime) hazırlamaları istenecektir: Belgesel ile kurmaca arasındaki temel farklar nelerdir? Kendilerinin seçtiği bir olay veya kişi hakkında kısa bir belgesel fikri geliştirsınler.
2	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Bill Nichols’un belgesel kipleri nelerdir? Gözlemsel belgesel ile katılımcı belgesel arasındaki farklar nelerdir? Şiirsel belgesel izleyicide nasıl bir etki yaratır? Propaganda belgeselleri hangi tarihsel bağlamlarda öne çıkmıştır? Deneyisel belgesellerin belgesel sinemasındaki yeri nedir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgesel sinemanın farklı türleri ve biçimleri tanıtılacaktır. Bill Nichols’un belgesel kipleri (açıklayıcı, gözlemsel, katılımcı, yansıtıcı, şiirsel, performatif) örneklerle açıklanacaktır. Propaganda belgeselleri, deneyisel belgeseller ve televizyon belgeselleri gibi alt türler tartışılacaktır. Belgeselin üslup seçimlerinin izleyici algısı ve inandırıcılık üzerindeki etkisi değerlendirilecektir.	Seçilen kısa belgesel parçaları izlenecektir (örneğin Nanook of the North – açıklayıcı, Chronique d’un été – katılımcı, Man with a Movie Camera – deneyisel). Öğrenciler gruplara ayrılarak her kipi temel özelliklerini tartışacak, hangi üslubun hangi konulara daha uygun olduğunu değerlendirecektir. Sınıfta “aynı konuyu farklı türde nasıl anlatırdınız?” üzerine kısa bir beyin fırtınası yapılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
3	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel konusu seçerken hangi kriterler önemlidir? Araştırma dosyasında hangi başlıklar yer almalıdır? Kaynak araştırması ile saha gözlemi arasındaki fark nedir? Belgeselci bakış açısında “objektiflik” mümkün müdür? Belgesel fikrinin görselleştirilebilir olması ne anlama gelir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde konu bulma, araştırma yöntemleri ve hazırlık süreci ele alınacaktır. Belgesel konusunun özgünlüğü, toplumsal önemi ve görselleştirilebilirliği tartışılacaktır. Araştırmada kullanılan kaynak türleri (kitap, makale, arşiv, saha gözlemi, röportaj) tanıtılacak; araştırmanın belgesel senaryosu ve çekim planı üzerindeki etkisi açıklanacaktır. Ayrıca belgeselci bakış açısının objektiflik, yorum ve seçicilik arasında nasıl şekillendiği üzerinde durulacaktır.	Öğrenciler küçük gruplara ayrılarak potansiyel belgesel konuları için kısa bir fikir üretir. Her grup, seçtiği konunun neden belgesel için uygun olduğunu tartışır (önem, görsel imkânlar, erişilebilirlik). Sınıf içinde kısa sunumlarla fikir paylaşırlar ve diğer öğrencilerden geri bildirim alırlar. Öğretim elemanı örnek bir “araştırma dosyası” (konu özeti, hedef, kaynak listesi) üzerinden gösterim yapar. Ödev: Öğrenciler kendi seçecekleri bir belgesel fikri için kısa bir araştırma dosyası hazırlayacaktır (1–2 sayfa). Dosyada şu başlıklar yer almalıdır: Belgesel konusu ve önemi Araştırmada kullanılacak kaynaklar Çekim için olası mekân/kişiler Beklenen zorluklar
4	Derse Hazırlık (Yapay Zekâ Sohbeti): Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel senaryosu ile kurmaca senaryosu arasındaki temel farklar nelerdir? Çekim planı neden önemlidir? Röportaj soruları hazırlanırken nelere dikkat edilmelidir? Belgesel yapımında ekip içi görev dağılımı nasıl yapılır? Zaman planlaması projeyi nasıl etkiler?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde senaryo kavramı açıklanacaktır. Kurmaca sinemadan farklı olarak belgesel senaryosunun esnekliği, araştırma ve gözlemden beslenmesi üzerinde durulacaktır. Çekim planı, sahne listesi, röportaj soruları ve olası kurgu mantığının önceden tasarlanmasının önemi tartışılacaktır. Ayrıca yapım süreci için iş bölümü (yönetmen, kameraman, sesçi, kurgu sorumlusu) ve zaman planlaması ele alınacaktır.	Öğrenciler, 3. haftada hazırladıkları araştırma dosyası üzerinden küçük gruplar halinde kısa bir belgesel senaryo taslağı oluşturur. Senaryo taslağı; giriş, gelişme, sonuç yapısında basit bir akış, çekim yapılacak mekân/kişiler ve olası röportaj sorularını içerir. Gruplar sınıfta kısa sunum yapar ve sınıf içi tartışmayla geri bildirim alır. Öğretim elemanı örnek bir çekim planı tablosu gösterir (mekân, tarih, sorumlu kişi, gerekli ekipman). Ödev: Öğrenciler kendi belgesel projeleri için senaryo ve çekim planı dosyası hazırlayacaktır (2–3 sayfa). Dosyada şu başlıklar yer almalıdır: Kısa senaryo akışı (başlangıç–orta–son) Röportaj soruları Çekim mekânları ve kişileri Çekim takvimi ve görev dağılımı

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
5	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Kamera hareketleri izleyicinin algısını nasıl yönlendirir? Kadraj seçimi bir belgeselde ne tür anlamlar üretir? Belgeselde “görünmez kamera” yaklaşımı neyi ifade eder? Alçak açı ve yüksek açı çekimleri izleyicide hangi duyguları uyandırır? DeneySEL belgesellerde kamera kullanımının farkı nedir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde kameranın işlevi ve görsel estetik tartışılacaktır. Kamera hareketleri (pan, tilt, zoom, tracking), kadraj türleri (yakın plan, genel plan, omuz plan), açı kullanımı (kuşbakışı, göz hizası, alçak açı) anlatılacaktır. Belgesel sinemada görsel sadelik, “görünmez” kamera yaklaşımı ile deneySEL ve müdahaleci kamera kullanımı arasındaki farklar örneklerle ele alınacaktır. Ayrıca “gerçekliği yansıtmak” ile “estetik bir bakış inşa etmek” arasındaki ilişki tartışılacaktır.	Öğrenciler küçük gruplara ayrılarak kısa bir mekân çekimi yapar (örneğin sınıfın içi veya fakülte bahçesi). Farklı kamera hareketlerini uygular (pan, tilt, tracking). Aynı kişiyi veya nesneyi farklı kadraj türleriyle çeker (yakın plan, orta plan, genel plan). Çekilen görüntüler sınıfta izlenir, hangi kamera tercihlerinin hangi etkiyi yarattığı tartışılır. Ödev: öğrencilerden kendi hayatlarının 1 gününü belgelemeleri istenecektir.
6	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Röportaj soruları hazırlanırken nelere dikkat edilmelidir? Ses kaydında mikrofön seçiminin önemi nedir? Ortam sesi belgeselde hangi işlevi üstlenir? Görüşülen kişinin rahat hissetmesi için ne tür yöntemler kullanılabilir? Belgeselde etik açıdan röportaj yaparken hangi kurallar gözetilmelidir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde sesin işlevi tartışılacaktır. Diyalog, ortam sesi (ambient sound), efekt ve müzik katmanlarının nasıl bir atmosfer yarattığı açıklanacaktır. Röportaj tekniği, soru sorma yöntemleri, görüşme öncesi hazırlık ve etik kurallar ele alınacaktır. Belgeselde sesin yalnızca teknik bir unsur değil, aynı zamanda anlam üretici ve izleyiciyle bağ kuran bir araç olduğu vurgulanacaktır.	Öğrenciler ikili gruplar halinde kısa bir röportaj kaydı yapar. Farklı mikrofön konumlarını dener (yakın, uzak, yaka mikrofönü vs.). Röportaj sırasında ortam sesini kaydeder ve ses–görüntü senkronizasyonu uygular. Kaydedilen sesler sınıfta dinlenir, ses kalitesi ve soruların akışı üzerine tartışılır. Ödev: Öğrencilerden kendi çevrelerinden bir kişiyle 2–3 dakikalık kısa bir röportaj hazırlamaları istenecektir. Röportajda en az 5 soru sorulmalı, Ortam sesi kaydedilmeli,
7			Vize Haftası	Vize Haftası

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
8	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Doğal ışık kullanmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir? Belgeselde yapay ışık hangi durumlarda tercih edilir? Mekân seçimi belgesel anlatısını nasıl etkiler? Işık atmosfer yaratımında nasıl bir rol oynar? Görsel bütünlük sağlamak için farklı mekânlarda ışık nasıl kontrol edilir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde ışığın ve mekânın görsel anlatım üzerindeki etkisi tartışılacaktır. Doğal ışık kullanımının avantajları ve sınırlılıkları, yapay ışıkla destekleme yöntemleri (soft light, spot light) ele alınacaktır. Mekân seçiminin belgesel anlatısına katkısı, mekânın atmosfer yaratma gücü ve mekânsal bütünlüğün önemi üzerinde durulacaktır. Ayrıca belgeselde ışığın sadece teknik değil, aynı zamanda dramatik ve estetik bir unsur olduğu vurgulanacaktır.	Öğrenciler küçük gruplara ayrılır ve fakülte içinde veya çevresinde farklı mekânlarda kısa çekimler yapar. Aynı sahneyi farklı ışık koşullarında (doğal ışık, gölge, yapay ışık) çeker. Mekânın atmosferini öne çıkaran 20–30 sn'lik denemeler hazırlanır. Çekimler sınıfta izlenir ve ışık tercihlerinin görsel anlatıyı nasıl değiştirdiği tartışılır. Ödev: Öğrencilerden kendi belgesel projeleri için seçtikleri mekânlarda 1 dakikalık kısa bir çekim yapmaları istenecektir.
9	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Sözlü tarih nedir ve belgesel sinemada nasıl kullanılır? Tanıklıkların belgeselde inandırıcılığa katkısı nedir? Bireysel hafıza ile toplumsal bellek arasındaki farklar nelerdir? Sözlü tarih çalışmalarında hangi etik kurallar gözetilmelidir? Belgeselde sözlü tarih hangi tür anlatılarda daha etkili olur?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Sözlü tarih kavramı ve belgesel sinemayla ilişkisi açıklanacaktır. Tanıklıkların belgeselde kullanımı, bireysel hafıza ile toplumsal bellek arasındaki bağlantılar tartışılacaktır. Sözlü tarihin belgesel sinemaya kattığı güç (öznel deneyim, duygusal yoğunluk, toplumsal çeşitlilik) ele alınırken, aynı zamanda etik sorumluluklar (rıza, temsil, manipülasyon riski) üzerinde durulacaktır. Örnek olarak, Shoah (Claude Lanzmann), 12 Eylül Belgeselleri ve Agnès Varda'nın kişisel anlatıları gibi filmlerden sahneler gösterilecektir.	Öğrenciler küçük gruplarda kısa bir sözlü tarih denemesi yapar: Her grup içlerinden birinin yaşam deneyimine dair 2–3 dakikalık röportaj kaydeder (örneğin çocukluk anısı, aile geleneği, mahalle hikâyesi). Röportaj kaydında hem sözlü ifadeye hem de ortam sesine dikkat edilir. Kayıtlar sınıfta izlenir/dinlenir, kişisel anlatının belgeselde nasıl bir derinlik oluşturabileceği tartışılır. Ödev: Öğrenciler kendi çevrelerinden bir kişiyle kısa bir sözlü tarih röportajı (3–4 dakika) hazırlayacaktır. Konu: toplumsal bir olay ya da kişisel bir anının anlatımı. Röportajda ses ve görüntü birlikte kullanılmalıdır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
10	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgeselde kronolojik kurgu hangi avantajları sağlar? Tematik kurgu ne zaman daha etkilidir? Kurgu bir belgeselin inandırıcılığını nasıl şekillendirir? Storytelling (hikâyeleştirme) belgeselde nasıl uygulanır? Yapısal kurgu ile deneysel kurgu arasındaki farklar nelerdir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde kurgunun yapısal işlevi açıklanacaktır. Ham görüntülerin düzenlenmesi, sahne seçiminde kronolojik ve tematik yaklaşımlar tartışılacaktır. “Başlangıç–Gelişme–Sonuç” akışı, dramatik yapı kurma yöntemleri ve “hikâyeleştirme” (storytelling) teknikleri üzerinde durulacaktır. Ayrıca, kurgunun yalnızca görüntüleri ardı ardına getirmek değil, izleyiciye anlam, bağlam ve duygu aktarmak için bir anlatı stratejisi olduğu vurgulanacaktır.	The structural role of editing in documentaries will be explained. The organization of raw footage and different approaches to scene selection (chronological vs thematic) will be discussed. Emphasis will be placed on the “beginning–middle–end” flow, methods of constructing dramatic structure, and storytelling techniques. Editing will be presented not just as arranging images but as a narrative strategy to convey meaning, context, and emotion to the audience.
11	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel sinemada en yaygın etik sorunlar nelerdir? Katılımcılardan rıza almak neden önemlidir? Manipülasyon ile yaratıcı anlatım arasındaki sınır nerede çizilir? Belgeselci izleyiciye karşı hangi sorumlulukları taşır? “Etik sözleşme” kavramı ne anlama gelir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde etik kavramı ve temsil sorunları ele alınacaktır. Çekim yapılan kişilerin rızası, gizlilik, manipülasyon ve kurgu yoluyla gerçekliğin çarpıtılması konuları tartışılacaktır. Belgeselcinin sorumlulukları (topluma, katılımcıya, izleyiciye) üzerinde durulacak, özellikle sözlü tarih ve tanıklık temelli belgesellerde etik hassasiyetler değerlendirilecektir. Bill Nichols’un “etik sözleşme” kavramı tanıtılacak, örnek filmlerden tartışmalı sahneler incelenecektir (ör. Nanook of the North’un sahnelenmiş bölümleri, propaganda belgeselleri, güncel reality–documentary tartışmaları).	Öğrenciler küçük gruplara ayrılır ve tartışmalı belgesel örneklerinden kısa sahneler izler (ör. sahnelenmiş, manipülatif veya etik açıdan problemli kısımlar). Her grup “etik mi, değil mi?” tartışması yapar ve gerekçelerini sınıfta sunar. Sınıf içinde “belgeselci için etik kodlar” başlıklı ortak bir liste çıkarılır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
12	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel fotoğraf ile belgesel film arasındaki temel benzerlikler ve farklar nelerdir? Fotoğraf serisi nasıl bir belgesel anlatıya dönüştürülebilir? Tek kare fotoğrafın taşıdığı anlam ile film sahnesinin anlamı arasında nasıl bir ilişki vardır? Fotoğrafın ışık ve kompozisyon ilkeleri belgesel sinemaya nasıl yansır? Fotoğraf–film geçişini deneyen yönetmenlere örnekler verilebilir mi?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgesel fotoğrafın tarihsel gelişimi (Dorothea Lange, Walker Evans, Magnum Ajansı) ve sinemayla kesişim noktaları tartışılacaktır. Foto-röportajların ve fotoğraf serilerinin belgesel film estetiğine etkisi incelenecektir. Fotoğrafın “tek karede yoğun anlam” yaratma gücü ile sinemanın “zaman içinde gelişen anlatı” yapısı karşılaştırılacaktır. Ayrıca fotoğraf estetiğinin (ışık, kadraj, kompozisyon) belgesel sinemadaki izleri gösterilecektir. Örnek: Sebastião Salgado’nun çalışmaları (The Salt of the Earth), Chris Marker’ın La Jetée.	Öğrenciler bir fotoğraf serisini (örneğin basın fotoğrafları veya kendi çektikleri kareler) alarak bunları kısa bir video sekansına dönüştürür. Fotoğraflara ses, müzik veya anlatıcı ekleyerek “hareketli bir belgesel anlatı” denemesi yapar. Sınıfta izlenen denemeler, fotoğrafın belgeseldeki anlatı gücü üzerinden tartışılır.
13		Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:32:10

GİT203 - TEMEL FOTOĞRAF - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Temel Fotoğraf dersinin amacı, öğrencilere fotoğrafın teknik ve estetik boyutlarını tanıtmak, fotoğraf makinesi kullanımına dair temel beceriler kazandırmak ve kompozisyon ilkelerini kavratmaktır. Öğrencilerin hem teknik hâkimiyet hem de estetik duyarlılık geliştirerek yaratıcı fotoğraf üretmeleri hedeflenmektedir.

Dersin İçeriği

Ders kapsamında fotoğrafın tarihsel gelişimi, fotoğraf makinesi ve donanım bilgisi, pozlama üçgeni (diyafram, enstantane, ISO), netlik teknikleri, geometri ve kompozisyon ilkeleri, renk kullanımı, ışık ilişkisi, çerçeveleme ve görüş noktası, boşluk ve minimalizm konuları işlenecektir. Ayrıca öğrencilere fotoğraf eleştirisi yöntemleri öğretilerek dönem sonunda proje sunumları yapılacaktır.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Freeman, M. (2017). The Photographer's Eye. Ilex Press. Langford, M. (2010). Basic Photography. Focal Press. Hedgecoe, J. (2004). New Manual of Photography. DK. Barthes, R. (1981). Camera Lucida. Hill and Wang. Ders kapsamında öğrencilere dijital fotoğraf makineleri, tripod ve temel düzenleme yazılımları önerilmektedir.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Ders, teorik anlatım ve uygulamalı çalışmaların birleşimi ile yürütülmektedir. Öğretim yöntemleri arasında ders anlatımı, görsel-işitsel materyallerin kullanımı, uygulamalı çekim çalışmaları, sınıf içi tartışmalar, fotoğraf eleştirisi oturumları, bireysel ve grup sunumları yer almaktadır. Öğrenciler, dönem sonunda proje temelli öğrenme ile fotoğraf portfolyolarını oluşturacaktır.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

ğrencilerin derslere düzenli katılım göstermesi beklenmektedir. Haftalık ödevlerin zamanında teslim edilmesi gerekmektedir. Öğrencilerin kendi fotoğraf makinelerini derse getirmeleri tavsiye edilir. Fotoğraf çekimlerinde etik kurallara uyulması zorunludur. Dönem projesinde özgün bir bakış açısı geliştirilmesi teşvik edilmektedir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Yardımcı bulunmamaktadır.

Dersin Verilişi

Ders, yüz yüze yürütülecektir. Haftada 4 saatlik blok dersin üç saati teorik içerik, bir saati uygulama çalışmaları için ayrılacaktır. Teorik kısımlarda temel bilgiler aktarılırken uygulama saatlerinde fotoğraf çekimleri ve analizler gerçekleştirilecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Fotoğrafın tarihsel gelişimini, teknik temellerini ve ekipman kullanımını kavrayabilecektir.
- Pozlama, netlik, ışık ve renk gibi temel fotoğraf bileşenlerini uygulayabilecektir.
- Geometri ve kompozisyon ilkelerini kullanarak estetik açıdan güçlü fotoğraflar üretebilecektir.
- Fotoğraf çalışmalarını eleştirel bakış açısıyla değerlendirebilecek ve proje temelli bir portfolyo oluşturabilecektir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Fotoğraf tarihine giriş niteliğinde temel kaynaklar incelenecek; özellikle fotoğrafın icadı ve erken dönem teknikleri hakkında okuma yapılacaktır.	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafın ortaya çıkış süreci ve tarihsel gelişim çizgisi anlatılacaktır. Kamera obscura’nın çalışma prensibi, daguerreotype ve kalotip gibi erken dönem teknikler açıklanacaktır. Fotoğrafın 19. yüzyıldan itibaren belge üretme aracı olarak bilimsel, toplumsal ve kültürel alanlarda kazandığı işlevler ile sanat bağlamında estetik bir ifade biçimi olarak konumlanışı tartışılacaktır. Ödev: Öğrenciler, fotoğrafın icadından 20. yüzyıl başına kadar olan dönemde fotoğrafın toplumsal veya sanatsal bir işlevini ele alan kısa bir araştırma raporu hazırlayacaktır.	Öğrenciler kendi kullandıkları fotoğraf makinelerini veya telefon kameralarını sınıfa getirecek, farklı fotoğraf araçlarının işlevsel özellikleri tanıtılarak temel donanım karşılaştırmaları yapılacaktır.
2	Bir yapay zekâ ile “fotoğraf makinesi ve donanım bilgisi” üzerine konuşma yapınız. Aşağıdaki soruları sırasıyla sorun ve aldığınız yanıtları defterinize özetleyiniz: DSLR, mirrorless ve kompakt makineler arasındaki fark nedir? Lens türleri (geniş açılı, standart, telefoto, makro) fotoğraf estetiğini nasıl etkiler? Sensör boyutunun (full frame, APS-C vb.) fotoğraf kalitesine etkisi nedir? Profesyonel fotoğrafçılar hangi ekipman tercihlerine göre karar verir? Gelecekte yapay zekâ ile entegre çalışan fotoğraf makineleri nasıl bir rol üstlenebilir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğraf makinelerinin temel parçaları ve işleyişi anlatılacaktır. DSLR, mirrorless ve kompakt makineler arasındaki farklar açıklanacaktır. Objektif türleri (geniş açılı, standart, telefoto, makro) ve sensör yapısının fotoğraf üzerindeki etkileri ele alınacaktır. Fotoğraf makinesi donanımının estetik ve teknik karar süreçlerindeki rolü tartışılacaktır. Ödev: 2 tane aynasız fotoğraf makinesi modeli seçin ve birbirleri ile güçlü/zayıf yönlerini nedenleri ile kıyaslayın.	Sınıfta farklı fotoğraf makineleri ve lensler incelenecek, örnek çekimler yapılarak donanım farklılıklarının görüntü üzerindeki etkileri karşılaştırılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
3	Öğrenciler bir yapay zekâ ile pozlama üçgeni hakkında sohbet edecek ve aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını not edecektir: Diyaframın fotoğrafta ışık ve alan derinliğine etkisi nedir? Enstantane nasıl hareketi dondurur ya da hareket bulanıklığı yaratır? ISO değeri yükseldiğinde fotoğrafta ne tür sonuçlar ortaya çıkar? Pozlama telafisi hangi durumlarda kullanılır? Sanatsal etkiler için pozlama değerleri nasıl yaratıcı biçimde kullanılabilir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Pozlama kavramı ayrıntılı olarak açıklanacaktır. Diyaframın ışık miktarı ve alan derinliği üzerindeki etkisi, enstantanenin hareketi dondurma ya da hareket bulanıklığı yaratma işlevi, ISO’nun ışığa duyarlılığı ve gren oluşumuna etkisi ele alınacaktır. Üç bileşenin birbiriyle ilişkisi incelenerek farklı kombinasyonların fotoğraf estetiğine katkısı tartışılacaktır.	Aynı sahne farklı diyafram, enstantane ve ISO değerleriyle fotoğraflanacak, sonuçlar sınıfta karşılaştırılacaktır. Öğrenciler, fotoğraflar üzerinden hangi ayarların hangi estetik etkiyi yarattığını tartışacaktır.
4	Öğrenciler bir yapay zekâ ile netlik ve odaklama teknikleri hakkında sohbet edecek ve aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını not edecektir: Alan derinliği fotoğrafta nasıl kontrol edilir? Hiperfokal mesafe nedir ve hangi durumlarda kullanılır? Manuel odaklama ile otomatik odaklama arasındaki farklar nelerdir? Portre fotoğrafında odaklama hangi estetik sonuçları doğurur? Netlik, izleyicinin dikkatini yönlendirmede nasıl bir araç olarak kullanılabilir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Manuel ve otomatik netleme yöntemleri açıklanacaktır. Netlik noktalarının seçimi, alan derinliği kavramı ve hiperfokal mesafe üzerinde durulacaktır. Netlik kullanımıyla izleyicinin bakışının yönlendirilmesi ve fotoğrafta estetik vurguların nasıl sağlandığı tartışılacaktır.	Öğrenciler portre çekimlerinde farklı diyafram değerleriyle netlik denemeleri yapacak, alan derinliği farklarını gözlemleyecektir. Ayrıca manzara çekimlerinde hiperfokal mesafe uygulamaları yapılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
5	Öğrenciler yapay zekâ ile sanat tarihinde geometrinin kullanımına dair sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Sanat tarihinde geometrik biçimler hangi estetik işlevlere sahiptir? Üçgen ve kare düzenleri resim ve fotoğrafta nasıl kullanılır? Modern sanat akımlarında (Bauhaus, De Stijl) geometri nasıl bir ifade biçimi oluşturur? Sanat tarihindeki bu örnekler fotoğraf kompozisyonuna nasıl uyarlanabilir? Fotoğrafta geometri izleyici algısını nasıl yönlendirir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğraftaki geometrik yapıların estetik kullanımı anlatılacaktır. Çizgi, şekil ve biçimlerin fotoğraf kompozisyonundaki işlevleri üzerinde durulacaktır. Yatay, dikey ve diyagonal çizgilerin fotoğrafta yarattığı dinamik etkiler, üçgen, kare ve dairesel biçimlerin estetik anlatımdaki rolleri sanat tarihinden örneklerle açıklanacaktır. Özellikle Rönesans resminde geometrik düzenin kullanımı ve modern sanat akımlarında (örneğin Bauhaus, De Stijl) geometrinin ifade gücü ele alınarak fotoğrafa yansımaları tartışılacaktır.	Öğrenciler kampüs ortamında geometrik öğeleri (örneğin merdiven, pencere, sütun, dairesel biçimler) vurgulayan fotoğraflar çekecek, çekilen fotoğraflar sınıfta tartışılacaktır. Ödev: Öğrenciler sanat tarihinden bir eseri (örneğin Rönesans resmi veya Bauhaus çalışması) seçerek, bu eserdeki geometrik düzenin fotoğraf kompozisyonuna nasıl aktarılabileceğini açıklayan kısa bir rapor hazırlayacaktır. Öğrenciler geometrik yapıların doğru kullanımlarına yönelik rönesans estetiği bağlamında 5 fotoğraf çekecektir

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
6	Öğrenciler yapay zekâ ile kompozisyon ilkeleri üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Sadeleştirme fotoğrafta neden önemlidir? Görsel hiyerarşi nasıl kurulur? Denge, kompozisyonu nasıl etkiler? Odak noktası izleyicinin algısını nasıl yönlendirir? Kompozisyonun anlatısal yönü nasıl açıklanabilir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Kompozisyon kavramı fotoğrafın anlatım gücü açısından ele alınacaktır. Fotoğrafik düzenleme ilkeleri olan sadeleştirme, hiyerarşi kurma, görsel denge sağlama, odak noktası oluşturma ve izleyicinin bakışını yönlendirme yöntemleri açıklanacaktır. Bu ilkelerin tarihsel gelişimi sanat eserlerinden ve modern fotoğraflardan örneklerle tartışılacaktır. Üçte bir kuralı ve altın oran gibi klasik düzenleme yöntemleri, söz konusu fotoğrafik ilkelerle ilişkilendirilerek değerlendirilecektir. Ayrıca kompozisyonun yalnızca teknik değil, aynı zamanda estetik ve anlatısal bir tercih olduğu vurgulanacaktır.	Öğrenciler kampüs ortamında sadeleştirme ve odak noktası oluşturma tekniklerini uygulayarak çekimler yapacak, üçte bir kuralı ve altın oranı bu çekimlerde deneyecektir. Çekimler sınıfta tartışılarak kompozisyon tercihleri üzerine geri bildirim verilecektir. Ödev: Teorik Ödev: Öğrenciler seçtikleri bir sanat eseri veya fotoğraf üzerinden kompozisyon analizini yapacak; sadeleştirme, hiyerarşi, odak noktası ve denge kavramlarını tartışacaktır. Uygulama Ödevi: Öğrenciler sadeleştirme ilkesine uygun üç fotoğraf ve odak noktası vurgusu yapılmış iki fotoğraf çekecektir.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
8	Öğrenciler yapay zekâ ile kadraj ve ölçekler üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Fotoğrafta ölçek değıştikçe izleyiciyle kurulan ilişki nasıl değışir? Yakın plan neden duygusal etkiyi artırır? Orta ölçekler eylem ve hareketi nasıl öne çıkarır? Geniş planlar algıyı ve mekânı nasıl vurgular? Deleuze'ün duygulanım, eylem ve algılanım imgeleri fotoğrafta nasıl yorumlanabilir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafta kadrajın ve ölçeklerin görsel anlatım gücü anlatılacaktır. Baş plan, baş-omuz planı, bel plan, diz plan ve boy plan gibi temel ölçekler açıklanacak, her bir ölçeğin izleyiciyle kurduğu psikolojik ve estetik ilişki tartışılacaktır. Bu ölçekler, Gilles Deleuze'ün imge kavramlarıyla ilişkilendirilecektir: Baş ve baş-omuz planları duygulanım-imge (affection-image) bağlamında incelenecek, bel ve diz planları eylem-imge (action-image) ile ilişkilendirilecektir. Geniş ölçekler ve genel planlar ise algılanım-imge (perception-image) üzerinden değerlendirilecektir. Böylece kadrajın yalnızca teknik değil, aynı zamanda felsefi ve estetik bir seçim olduğu vurgulanacaktır.	Öğrenciler farklı ölçeklerde portre ve mekân fotoğrafları çekecek, çekimlerde kadraj tercihlerinin duygusal, eylemsel ve algısal etkilerini gözlemleyecektir. Fotoğraflar sınıfta tartışılarak hangi imge tipine daha yakın oldukları değerlendirilecektir. Teorik Ödev: Öğrenciler bir fotoğraf veya film sahnesini seçerek kadraj ölçeklerini inceleyecek ve bunu Deleuze'ün imge tipleriyle ilişkilendiren kısa bir yazı hazırlayacaktır. Uygulama Ödevi: Öğrenciler her bir ölçeğe (yakın plan, baş-omuz, bel, diz, boy plan) uygun bir fotoğraf çekecek ve her birini duygulanım, eylem veya algılanım imgeleriyle ilişkilendirerek kısa açıklamalar yazacaktır. Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır.
9	Öğrenciler yapay zekâ ile fotoğrafta ritim, tekrar, doku ve denge üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Ritim ve tekrar fotoğrafta hangi estetik etkiyi yaratır? Doku fotoğrafın anlatım gücünü nasıl artırır? Simetri neden huzur ve düzen duygusu uyandırır? Asimetri nasıl dinamizm veya gerilim yaratır? Görsel denge bir fotoğrafta hangi yollarla sağlanabilir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafta görsel düzenin temel unsurları olan ritim, tekrar ve doku kavramları anlatılacaktır. Doğada ve mimaride tekrar eden öğelerin estetik etkisi, dokunun fotoğrafın anlatım gücüne katkısı tartışılacaktır. Ardından simetri, asimetri ve görsel denge ilkeleri ele alınacak; simetrisinin düzen ve huzur duygusu, asimetrisinin dinamizm ve gerilim yaratma potansiyeli örneklerle açıklanacaktır. Sanat tarihinden ve çağdaş fotoğrafçılıktan örnekler üzerinden bu ilkelerin fotoğraf estetiğine katkısı incelenecektir.	Öğrenciler mimaride ve doğada ritim ve tekrar barındıran unsurları fotoğraflayacaktır. Simetrik ve asimetric kompozisyon örnekleri üretilecek ve fotoğraflar sınıfta değerlendirilerek görsel denge tartışılacaktır. Teorik Ödev: Öğrenciler sanat tarihinden veya çağdaş fotoğrafçılıktan bir eser seçerek ritim, tekrar, doku veya simetri-asimetrisinin nasıl kullanıldığını analiz edecektir. Uygulama Ödevi: Öğrencilerden ritim/tekrar içeren iki fotoğraf, belirgin dokuya odaklanan bir fotoğraf ve simetri-asimetriyi gösteren iki fotoğraf çekmeleri istenecektir. Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
10	Derse Hazırlık (Yapay Zekâ Sohbeti): Öğrenciler yapay zekâ ile renk kompozisyonu üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Renk teorisinde ana ve ara renkler nasıl tanımlanır? Renk kontrastı fotoğraf estetiğini nasıl etkiler? Tamamlayıcı renklerden güçlü bir uyum yaratır? Monokrom renk anlayışı izleyicide hangi duyguları uyandırır? Renk, fotoğrafın anlatım gücünü nasıl artırır?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçları sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafta renk kompozisyonunun estetik işlevi anlatılacaktır. Renk teorisi bağlamında ana ve ara renklerin, renk uyumları ve kontrast ilişkileri ele alınacaktır. Renk kontrastının dramatik etkisi ve tamamlayıcı renklerin uyumu açıklanacaktır. Ayrıca monokrom renk anlayışı üzerinden tek renk hâkimiyetinin yarattığı duygusal etkiler tartışılacaktır. Sanat tarihinden (örneğin empresyonizm, fovizm) ve çağdaş fotoğrafçılıktan örnekler verilerek renk kullanımının anlatım gücüne katkısı incelenecektir.	Öğrenciler kampüs ortamında renk kontrastı ve uyumunu vurgulayan fotoğraflar çekecektir. Ayrıca monokrom bir renk anlayışını temel alan fotoğraflar üretilerek sınıfta tartışılacaktır. Ödev: Teorik Ödev: Öğrenciler renk kullanımının öne çıktığı bir sanat eseri (örneğin Monet veya Matisse’in çalışmaları) seçerek renk uyumu ve kontrast ilişkilerini inceleyen kısa bir yazı hazırlayacaktır. Uygulama Ödevi: Öğrencilerden biri kontrast renkleri, biri uyumlu renkleri, biri de monokrom yaklaşımı temsil eden üç fotoğraf çekmeleri istenecektir. Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır.
11	Öğrenciler yapay zekâ ile çerçeveleme, görüş noktası ve perspektif üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: İç çerçeveleme tekniği fotoğrafta nasıl bir etki yaratır? Farklı görüş açıları izleyici algısını nasıl değiştirir? Kuş bakışı ile alçak açı arasındaki psikolojik fark nedir? Tek kaçış noktalı ve çift kaçış noktalı perspektif nasıl açıklanır? Perspektif fotoğrafta mekân algısını nasıl dönüştürür?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçları sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafta çerçeveleme yöntemleri ve görüş noktalarının anlatım gücü açıklanacaktır. İç çerçeveleme (pencere, kapı, kemer gibi yapılarla kadraj oluşturma) teknikleri ele alınacaktır. Görüş noktalarının çeşitliliği (kuş bakışı, alçak açı, göz hizası) tartışılacak, bu açılarla izleyici üzerinde yaratılan psikolojik etkiler değerlendirilecektir. Ayrıca perspektif kavramı ele alınarak, tek kaçış noktalı, çift kaçış noktalı ve eğik perspektif örnekleri üzerinden mekân algısının fotoğraf estetiğine katkısı sanat tarihi (Rönesans) ve modern fotoğraf örnekleriyle desteklenecektir.	Öğrenciler kampüs ortamında farklı görüş açılarıyla (kuş bakışı, alçak açı, göz hizası) aynı nesneyi fotoğraflayacak, ayrıca iç çerçeveleme tekniğini kullanarak kadraj oluşturmaya çalışacaklardır. Çekimler sınıfta değerlendirilerek perspektifin fotoğraf estetiğine katkısı tartışılacaktır. Ödev: Teorik Ödev: Öğrenciler bir sanat eserinde (örneğin Rönesans resmi) kullanılan perspektif düzenini inceleyerek bunun fotoğrafla ilişkisini açıklayan kısa bir yazı hazırlayacaktır. Uygulama Ödevi: Öğrencilerden biri iç çerçeveleme fotoğrafı, üç farklı görüş açısını gösteren fotoğraflar ve bir perspektif denemesi çekmeleri istenecektir. Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
12	Öğrenciler yapay zekâ ile ışık ve fotoğraf ilişkisi üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Fotoğrafta doğal ışık ile yapay ışık arasındaki temel farklar nelerdir? Ön ışık, yan ışık ve arka ışık hangi estetik etkileri yaratır? Sert ışık ile yumuşak ışık arasındaki görsel fark nasıl açıklanır? Işık yönü portre fotoğrafında izleyici algısını nasıl değiştirir? Sanat tarihinde chiaroscuro tekniği fotoğraf estetiğini nasıl etkilemiştir? Öğrenciler yapay zekâ ile fotoğraf ve manipülasyon üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Fotoğraf tarihinde manipülasyonun ilk örnekleri nelerdir? Dijital teknolojiler manipülasyon yöntemlerini nasıl değiştirmiştir? Yapay zekâ ile üretilmiş görsellerin estetik potansiyeli nedir? Manipülasyonun etik sınırları nasıl tartışılmaktadır? Manipülasyon, izleyicinin fotoğrafın gerçekliğine duyduğu güveni nasıl etkiler?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafta ışığın temel rolü açıklanacaktır. Doğal ışık kaynakları (güneş ışığı, günün farklı saatlerindeki ışık değişimleri) ve yapay ışık kaynakları (lamba, flaş, stüdyo ışıkları) ele alınacaktır. Işığın yönü (ön ışık, yan ışık, arka ışık) ve fotoğraf üzerindeki estetik ve dramatik etkileri tartışılacaktır. Sert ve yumuşak ışık kavramları açıklanarak, portre ve nesne fotoğrafçılığında nasıl farklı sonuçlar ürettikleri örneklerle gösterilecektir. Sanat tarihinden Caravaggio’nun chiaroscuro tekniği gibi ışık–gölge kullanımları fotoğraf estetiğiyle ilişkilendirilecektir.	Öğrenciler aynı nesneyi farklı ışık yönlerinde (ön, yan, arka) ve farklı ışık türlerinde (doğal ve yapay) fotoğraflayacak, sonuçları sınıfta karşılaştıracaktır. Teorik Ödev: Öğrenciler ışık kullanımının belirleyici olduğu bir sanat eserini (örneğin Caravaggio ya da Rembrandt’ın tabloları) seçerek ışığın estetik işlevini tartışan kısa bir rapor hazırlayacaktır. Uygulama Ödevi: Öğrencilerden biri sert ışık, biri yumuşak ışık, biri arka ışık vurgusuyla olmak üzere üç farklı fotoğraf çekmeleri istenecektir. Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
13	Öğrenciler yapay zekâ ile fotoğraf ve manipülasyon üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Fotoğraf tarihinde manipülasyonun ilk örnekleri nelerdir? Dijital teknolojiler manipülasyon yöntemlerini nasıl değiştirmiştir? Yapay zekâ ile üretilmiş görsellerin estetik potansiyeli nedir? Manipülasyonun etik sınırları nasıl tartışılmaktadır? Manipülasyon, izleyicinin fotoğrafın gerçekliğine duyduğu güveni nasıl etkiler?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Fotoğrafın gerçeklikle ilişkisi ve dijital çağda bu ilişkinin dönüşümü anlatılacaktır. Karanlık oda döneminden itibaren fotoğrafın manipüle edilme yöntemleri (örneğin pozlama hileleri, fotomontaj) açıklanacaktır. Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte Photoshop, yapay zekâ ile üretilmiş görseller ve deepfake gibi güncel manipülasyon biçimleri tartışılacaktır. Fotoğrafın estetik potansiyeli ile etik sınırları arasındaki gerilim örneklerle değerlendirilecektir. Susan Sontag’ın fotoğrafın gerçeklik algısı üzerine görüşleri ve günümüzde dijital görselliğin güvenilirliğine dair tartışmalar ele alınacaktır. Konu ile ilgili dijital düzenlemeler anlatılacaktır.	Öğrenciler basit dijital manipülasyon teknikleriyle (örneğin renk değiştirme, kolaj, basit montaj) kendi fotoğraflarını yeniden düzenleyecektir. Orijinal ve manipüle edilmiş versiyonlar sınıfta karşılaştırılacak ve aralarındaki estetik ve algısal farklar tartışılacaktır. Teorik Ödev: Öğrenciler fotoğraf tarihinde manipülasyona örnek teşkil eden bir çalışmayı seçerek (örneğin John Heartfield’ın fotomontajları) estetik ve politik işlevlerini inceleyen kısa bir yazı hazırlayacaktır. Uygulama Ödevi: Öğrencilerden bir fotoğrafını dijital olarak manipüle ederek (renk değiştirme, nesne ekleme/çıkarma, montaj) teslim etmeleri istenecektir. Fotoğrafın manipülasyondan önce ve sonraki hâlleriyle birlikte kısa bir açıklama sunulacaktır. Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
14	Derse Hazırlık (Yapay Zekâ Sohbeti): Öğrenciler yapay zekâ ile fotoğraf eleştirisi üzerine sohbet edecek, aşağıdaki soruları sorarak cevaplarını özetleyecektir: Fotoğraf eleştirisi hangi yöntemlerle yapılabilir? Biçimsel analiz ve içerik analizi arasındaki fark nedir? Bağlamsal okuma fotoğrafı nasıl farklı bir perspektiften anlamamızı sağlar? Fotoğraf eleştirisi, fotoğrafçının kendini geliştirmesine nasıl katkı sunar? Sergi veya portfolyo sunumunda nelere dikkat edilmelidir?	Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Dönem boyunca öğrenilen tüm kompozisyon, ışık, renk, kadraj ve estetik ilkeler yeniden ele alınacaktır. Fotoğraf eleştirisinin yöntemleri (biçimsel analiz, içerik analizi, bağlamsal okuma) açıklanacak ve öğrencilere eleştirel yaklaşım geliştirme becerisi kazandırılacaktır. Öğrencilerin dönem boyunca ürettikleri fotoğraflar estetik, teknik ve anlatı açısından değerlendirilecektir. Bu değerlendirmeler ışığında, fotoğrafın yalnızca teknik değil, aynı zamanda kültürel ve sanatsal bir üretim alanı olduğu vurgulanacaktır.	Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır. Öğrenciler dönem boyunca hazırladıkları portfolyoları sınıfta sunacaktır. Her öğrenci sunum sonrası arkadaşlarından ve hocadan eleştiri alacak, güçlü yönler ve geliştirilmesi gereken noktalar tartışılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
15	Genel değerlendirme ve tekrar.		Temel Fotoğraf dersi, teorik anlatımlar ile uygulamalı çalışmaların birlikte yürütüldüğü bir yöntemle işlenecektir. Haftalık derslerin ilk üç saatinde fotoğrafın teknik ve estetik yönlerine dair kuramsal bilgiler aktarılacak, son bir saat ise uygulamaya ayrılacaktır. Teorik kısımda görsel sunumlar, örnek fotoğraf analizleri ve kavramsal tartışmalar yapılacaktır. Uygulama bölümünde ise öğrenciler, sınıf içinde veya dış mekânda belirlenen konular doğrultusunda çekim gerçekleştirecek ve sonuçlar sınıfta değerlendirilecektir. Öğrenme sürecinde “yaparak öğrenme” yaklaşımı benimsenecek, her hafta verilen ödevler aracılığıyla öğrencilerin teorik bilgiyi pratiğe dönüştürmeleri sağlanacaktır.	Genel değerlendirme ve tekrar.	Öğrencilere çektikleri fotoğraflar ile dijital düzenlemeler yaptırılacaktır. Genel değerlendirme ve tekrar.

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Ödev	6	2,00
Derse Katılım	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	4,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	2,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	14	1,00

Değerlendirme

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

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	3	5	5	2		3			2	1	5								3			5	5	5	2
Ö.Ç. 2	1	5	5	5			3	4		5	5	5	5				5	5	5	3	3		5	5	5	3
Ö.Ç. 3	1	5	5	3	3		3	4	3	5	5	5	5		3		5	5	5	4	3		5	5	5	3
Ö.Ç. 4	3	5	5	3			5		5	5	5	5	5		5	5		5	3	3	3		5	5	5	4

Tablo :

P.Ç. 1 : Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.

- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Fotoğrafın tarihsel gelişimini, teknik temellerini ve ekipman kullanımını kavrayabilecektir.
- Ö.Ç. 2 :** Pozlama, netlik, ışık ve renk gibi temel fotoğraf bileşenlerini uygulayabilecektir.
- Ö.Ç. 3 :** Geometri ve kompozisyon ilkelerini kullanarak estetik açıdan güçlü fotoğraflar üretebilecektir.
- Ö.Ç. 4 :** Fotoğraf çalışmalarını eleştirel bakış açısıyla değerlendirebilecek ve proje temelli bir portfolyo oluşturabilecektir.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:35:42

GİT413 - BELGESEL YAPIMI - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı öğrencilere belgesel sinemanın kuramsal temellerini ve uygulama pratiklerini öğretmektir. Öğrenciler, belgeselin tarihsel gelişimini, türlerini ve etik boyutlarını öğrenirken; aynı zamanda kısa belgesel film üretim sürecini deneyimleyeceklerdir.

Dersin İçeriği

Ders kapsamında belgesel sinemanın tanımı, tarihsel gelişimi, alt türleri, etik sorunları, araştırma ve senaryo hazırlama, çekim planı oluşturma, kamera ve ses kullanımı, kurgu teknikleri, belgeselde estetik tercihler ve izleyiciyle ilişki konuları işlenecektir. Dönem boyunca öğrenciler grup çalışmasıyla kısa bir belgesel projesi geliştirecektir.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Ders notları, bilgisayar, slaytlar, projektör Nichols, B. (2017). Introduction to Documentary. Indiana University Press. Renov, M. (1993). Theorizing Documentary. Routledge. Aufderheide, P. (2007). Documentary Film: A Very Short Introduction. Oxford University Press. Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). Directing the Documentary. Routledge. Belgesel film örnekleri (Tarkovsky, Koyaanisqatsi, Agnes Varda, Patricio Guzmán, Werner Herzog vb.).

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik ders anlatımı Belgesel film gösterimleri ve analizleri Uygulamalı çekim çalışmaları Grup projeleri Eleştiri ve tartışma oturumları

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Ders uygulamalı ağırlıklı olduğundan öğrencilerin kamera, tripod, ses kayıt cihazı ve temel kurgu yazılımına (Premiere Pro, DaVinci Resolve vb.) erişim sağlamaları beklenmektedir. Belgesel çalışmaları grup halinde yapılabileceği gibi, bireysel olarak da yürütülebilir. Grup çalışmaları iş bölümü ve proje yönetimi becerilerini geliştirmek için özellikle teşvik edilecektir. Ders kapsamında kullanılacak ham görüntü ve ses dosyaları öğretim elemanı tarafından sağlanacaktır; ancak öğrencilerin kendi belgesel konularını bulup çekim yapmaları esas alınacaktır. Öğrencilerden, belgesellerinde yer alacak kişilerle ilgili olarak açık rıza onayı almaları zorunludur. Etik ihlaller (gizli çekim, manipülatif kurgu vb.) değerlendirmede olumsuz etki yaratır. Ders süresince belgesel film gösterimleri ve analizleri yapılacak; öğrencilerin bu filmlerden not almaları ve tartışmalara aktif katılmaları beklenmektedir. Dönem sonunda teslim edilecek belgesel projeler 5–7 dakika uzunluğunda olmalı ve kısa bir üretim raporu (amaç, yöntem, süreç, karşılaşılan sorunlar) ile birlikte teslim edilmelidir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersin yardımcı elemanı yoktur.

Dersin Verilişi

Ders yüz yüze yürütülecektir. Haftalık 4 saatlik dersin 2 saati teorik anlatım, 2 saati uygulama (çekim, kurgu, proje çalışması) şeklinde işlenecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Belgesel sinemanın temel türlerini ve tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.
- Belgesel film için araştırma, planlama ve senaryo geliştirme aşamalarını uygulayabilecektir.
- Kamera, ses ve kurgu tekniklerini belgesel yapımında kullanabilecektir.
- Etik kurallara uygun kısa bir belgesel film üretebilecektir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgeseli kurmacadan ayıran temel özellikler nelerdir? Lumière Kardeşler’in filmleri neden belgeselin öncüsü sayılır? Nanook of the North belgesel tarihinde neden önemlidir? John Grierson “belgesel” kavramını nasıl tanımlar? Belgeselin toplumsal bellek üzerindeki etkisi nedir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgesel kavramı tanıtılacak; belgesel ile kurmaca arasındaki farklar tartışılacaktır. Sinema tarihindeki ilk belgesel örnekleri ele alınacaktır: Lumière Kardeşler’in Trenin Gara Girişi (1895) gibi kısa kayıtlar, Robert Flaherty’nin Nanook of the North (1922) ile belgeselin ilk büyük yapıtı, John Grierson’un “belgesel” kavramını tanımlaması ve sosyal amaçlı belgeseller. Ayrıca belgeselin toplumsal bellek ve gerçeklik algısı üretimindeki rolü üzerinde durulacaktır.	Sınıfta erken dönem belgesel örneklerinden kısa gösterimler yapılacaktır (Arrival of a Train, Nanook of the North). Öğrenciler küçük gruplara ayrılarak “Bu filmler neden kurmaca değil belgesel sayılır?” sorusu üzerine tartışacaklardır. Sonrasında herkes kendi hayatından “belgesel olabilecek” 1–2 fikir paylaşıacaktır (ör. mahallenin pazarı, aile hikâyesi, yerel bir zanaatkar). Ödev: Öğrencilerden kısa bir yazı (300–400 kelime) hazırlamaları istenecektir: Belgesel ile kurmaca arasındaki temel farklar nelerdir? Kendilerinin seçtiği bir olay veya kişi hakkında kısa bir belgesel fikri geliştirsınler.
2	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Bill Nichols’un belgesel kipleri nelerdir? Gözlemsel belgesel ile katılımcı belgesel arasındaki farklar nelerdir? Şiirsel belgesel izleyicide nasıl bir etki yaratır? Propaganda belgeselleri hangi tarihsel bağlamlarda öne çıkmıştır? Deneyisel belgesellerin belgesel sinemasındaki yeri nedir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgesel sinemanın farklı türleri ve biçimleri tanıtılacaktır. Bill Nichols’un belgesel kipleri (açıklayıcı, gözlemsel, katılımcı, yansıtıcı, şiirsel, performatif) örneklerle açıklanacaktır. Propaganda belgeselleri, deneyisel belgeseller ve televizyon belgeselleri gibi alt türler tartışılacaktır. Belgeselin üslup seçimlerinin izleyici algısı ve inandırıcılık üzerindeki etkisi değerlendirilecektir.	Seçilen kısa belgesel parçaları izlenecektir (örneğin Nanook of the North – açıklayıcı, Chronique d’un été – katılımcı, Man with a Movie Camera – deneyisel). Öğrenciler gruplara ayrılarak her kipin temel özelliklerini tartışacak, hangi üslubun hangi konulara daha uygun olduğunu değerlendirecektir. Sınıfta “aynı konuyu farklı türde nasıl anlatırdınız?” üzerine kısa bir beyin fırtınası yapılacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
3	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel konusu seçerken hangi kriterler önemlidir? Araştırma dosyasında hangi başlıklar yer almalıdır? Kaynak araştırması ile saha gözlemi arasındaki fark nedir? Belgeselci bakış açısında “objektiflik” mümkün müdür? Belgesel fikrinin görselleştirilebilir olması ne anlama gelir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde konu bulma, araştırma yöntemleri ve hazırlık süreci ele alınacaktır. Belgesel konusunun özgünlüğü, toplumsal önemi ve görselleştirilebilirliği tartışılacaktır. Araştırmada kullanılan kaynak türleri (kitap, makale, arşiv, saha gözlemi, röportaj) tanıtılacak; araştırmanın belgesel senaryosu ve çekim planı üzerindeki etkisi açıklanacaktır. Ayrıca belgeselci bakış açısının objektiflik, yorum ve seçicilik arasında nasıl şekillendiği üzerinde durulacaktır.	Öğrenciler küçük gruplara ayrılarak potansiyel belgesel konuları için kısa bir fikir üretir. Her grup, seçtiği konunun neden belgesel için uygun olduğunu tartışır (önem, görsel imkânlar, erişilebilirlik). Sınıf içinde kısa sunumlarla fikir paylaşırlar ve diğer öğrencilerden geri bildirim alırlar. Öğretim elemanı örnek bir “araştırma dosyası” (konu özeti, hedef, kaynak listesi) üzerinden gösterim yapar. Ödev: Öğrenciler kendi seçecekleri bir belgesel fikri için kısa bir araştırma dosyası hazırlayacaktır (1–2 sayfa). Dosyada şu başlıklar yer almalıdır: Belgesel konusu ve önemi Araştırmada kullanılacak kaynaklar Çekim için olası mekân/kişiler Beklenen zorluklar
4	Derse Hazırlık (Yapay Zekâ Sohbeti): Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel senaryosu ile kurmaca senaryosu arasındaki temel farklar nelerdir? Çekim planı neden önemlidir? Röportaj soruları hazırlanırken nelere dikkat edilmelidir? Belgesel yapımında ekip içi görev dağılımı nasıl yapılır? Zaman planlaması projeyi nasıl etkiler?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde senaryo kavramı açıklanacaktır. Kurmaca sinemadan farklı olarak belgesel senaryosunun esnekliği, araştırma ve gözlemden beslenmesi üzerinde durulacaktır. Çekim planı, sahne listesi, röportaj soruları ve olası kurgu mantığının önceden tasarlanmasının önemi tartışılacaktır. Ayrıca yapım süreci için iş bölümü (yönetmen, kameraman, sesçi, kurgu sorumlusu) ve zaman planlaması ele alınacaktır.	Öğrenciler, 3. haftada hazırladıkları araştırma dosyası üzerinden küçük gruplar halinde kısa bir belgesel senaryo taslağı oluşturur. Senaryo taslağı; giriş, gelişme, sonuç yapısında basit bir akış, çekim yapılacak mekân/kişiler ve olası röportaj sorularını içerir. Gruplar sınıfta kısa sunum yapar ve sınıf içi tartışmayla geri bildirim alır. Öğretim elemanı örnek bir çekim planı tablosu gösterir (mekân, tarih, sorumlu kişi, gerekli ekipman). Ödev: Öğrenciler kendi belgesel projeleri için senaryo ve çekim planı dosyası hazırlayacaktır (2–3 sayfa). Dosyada şu başlıklar yer almalıdır: Kısa senaryo akışı (başlangıç–orta–son) Röportaj soruları Çekim mekânları ve kişileri Çekim takvimi ve görev dağılımı

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
5	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Kamera hareketleri izleyicinin algısını nasıl yönlendirir? Kadraj seçimi bir belgeselde ne tür anlamlar üretir? Belgeselde “görünmez kamera” yaklaşımı neyi ifade eder? Alçak açı ve yüksek açı çekimleri izleyicide hangi duyguları uyandırır? DeneySEL belgesellerde kamera kullanımının farkı nedir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde kameranın işlevi ve görsel estetik tartışılacaktır. Kamera hareketleri (pan, tilt, zoom, tracking), kadraj türleri (yakın plan, genel plan, omuz plan), açı kullanımı (kuşbakışı, göz hizası, alçak açı) anlatılacaktır. Belgesel sinemada görsel sadelik, “görünmez” kamera yaklaşımı ile deneySEL ve müdahaleci kamera kullanımı arasındaki farklar örneklerle ele alınacaktır. Ayrıca “gerçekliği yansıtmak” ile “estetik bir bakış inşa etmek” arasındaki ilişki tartışılacaktır.	Öğrenciler küçük gruplara ayrılarak kısa bir mekân çekimi yapar (örneğin sınıfın içi veya fakülte bahçesi). Farklı kamera hareketlerini uygular (pan, tilt, tracking). Aynı kişiyi veya nesneyi farklı kadraj türleriyle çeker (yakın plan, orta plan, genel plan). Çekilen görüntüler sınıfta izlenir, hangi kamera tercihlerinin hangi etkiyi yarattığı tartışılır. Ödev: öğrencilerden kendi hayatlarının 1 gününü belgelemeleri istenecektir.
6	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Röportaj soruları hazırlanırken nelere dikkat edilmelidir? Ses kaydında mikrofona seçiminin önemi nedir? Ortam sesi belgeselde hangi işlevi üstlenir? Görüşülen kişinin rahat hissetmesi için ne tür yöntemler kullanılabilir? Belgeselde etik açıdan röportaj yaparken hangi kurallar gözetilmelidir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde sesin işlevi tartışılacaktır. Diyalog, ortam sesi (ambient sound), efekt ve müzik katmanlarının nasıl bir atmosfer yarattığı açıklanacaktır. Röportaj tekniği, soru sorma yöntemleri, görüşme öncesi hazırlık ve etik kurallar ele alınacaktır. Belgeselde sesin yalnızca teknik bir unsur değil, aynı zamanda anlam üretici ve izleyiciyle bağ kuran bir araç olduğu vurgulanacaktır.	Öğrenciler ikili gruplar halinde kısa bir röportaj kaydı yapar. Farklı mikrofona konumlarını dener (yakın, uzak, yaka mikrofona vs.). Röportaj sırasında ortam sesini kaydeder ve ses–görüntü senkronizasyonu uygular. Kaydedilen sesler sınıfta dinlenir, ses kalitesi ve soruların akışı üzerine tartışılır. Ödev: Öğrencilerden kendi çevrelerinden bir kişiyle 2–3 dakikalık kısa bir röportaj hazırlamaları istenecektir. Röportajda en az 5 soru sorulmalı, Ortam sesi kaydedilmeli,
7			Vize Haftası	Vize Haftası

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
8	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Doğal ışık kullanmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir? Belgeselde yapay ışık hangi durumlarda tercih edilir? Mekân seçimi belgesel anlatısını nasıl etkiler? Işık atmosfer yaratımında nasıl bir rol oynar? Görsel bütünlük sağlamak için farklı mekânlarda ışık nasıl kontrol edilir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde ışığın ve mekânın görsel anlatım üzerindeki etkisi tartışılacaktır. Doğal ışık kullanımının avantajları ve sınırlılıkları, yapay ışıkla destekleme yöntemleri (soft light, spot light) ele alınacaktır. Mekân seçiminin belgesel anlatısına katkısı, mekânın atmosfer yaratma gücü ve mekânsal bütünlüğün önemi üzerinde durulacaktır. Ayrıca belgeselde ışığın sadece teknik değil, aynı zamanda dramatik ve estetik bir unsur olduğu vurgulanacaktır.	Öğrenciler küçük gruplara ayrılır ve fakülte içinde veya çevresinde farklı mekânlarda kısa çekimler yapar. Aynı sahneyi farklı ışık koşullarında (doğal ışık, gölge, yapay ışık) çeker. Mekânın atmosferini öne çıkaran 20–30 sn'lik denemeler hazırlanır. Çekimler sınıfta izlenir ve ışık tercihlerinin görsel anlatıyı nasıl değiştirdiği tartışılır. Ödev: Öğrencilerden kendi belgesel projeleri için seçtikleri mekânlarda 1 dakikalık kısa bir çekim yapmaları istenecektir.
9	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Sözlü tarih nedir ve belgesel sinemada nasıl kullanılır? Tanıklıkların belgeselde inandırıcılığa katkısı nedir? Bireysel hafıza ile toplumsal bellek arasındaki farklar nelerdir? Sözlü tarih çalışmalarında hangi etik kurallar gözetilmelidir? Belgeselde sözlü tarih hangi tür anlatılarda daha etkili olur?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Sözlü tarih kavramı ve belgesel sinemayla ilişkisi açıklanacaktır. Tanıklıkların belgeselde kullanımı, bireysel hafıza ile toplumsal bellek arasındaki bağlantılar tartışılacaktır. Sözlü tarihin belgesel sinemaya kattığı güç (öznel deneyim, duygusal yoğunluk, toplumsal çeşitlilik) ele alınırken, aynı zamanda etik sorumluluklar (rıza, temsil, manipölasyon riski) üzerinde durulacaktır. Örnek olarak, Shoah (Claude Lanzmann), 12 Eylül Belgeselleri ve Agnès Varda'nın kişisel anlatıları gibi filmlerden sahneler gösterilecektir.	Öğrenciler küçük gruplarda kısa bir sözlü tarih denemesi yapar: Her grup içlerinden birinin yaşam deneyimine dair 2–3 dakikalık röportaj kaydeder (örneğin çocukluk anısı, aile geleneği, mahalle hikâyesi). Röportaj kaydında hem sözlü ifadeye hem de ortam sesine dikkat edilir. Kayıtlar sınıfta izlenir/dinlenir, kişisel anlatının belgeselde nasıl bir derinlik oluşturabileceği tartışılır. Ödev: Öğrenciler kendi çevrelerinden bir kişiyle kısa bir sözlü tarih röportajı (3–4 dakika) hazırlayacaktır. Konu: toplumsal bir olay ya da kişisel bir anının anlatımı. Röportajda ses ve görüntü birlikte kullanılmalıdır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
10	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgeselde kronolojik kurgu hangi avantajları sağlar? Tematik kurgu ne zaman daha etkilidir? Kurgu bir belgeselin inandırıcılığını nasıl şekillendirir? Storytelling (hikâyeleştirme) belgeselde nasıl uygulanır? Yapısal kurgu ile deneysel kurgu arasındaki farklar nelerdir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde kurgunun yapısal işlevi açıklanacaktır. Ham görüntülerin düzenlenmesi, sahne seçiminde kronolojik ve tematik yaklaşımlar tartışılacaktır. “Başlangıç–Gelişme–Sonuç” akışı, dramatik yapı kurma yöntemleri ve “hikâyeleştirme” (storytelling) teknikleri üzerinde durulacaktır. Ayrıca, kurgunun yalnızca görüntüleri ardı ardına getirmek değil, izleyiciye anlam, bağlam ve duygu aktarmak için bir anlatı stratejisi olduğu vurgulanacaktır.	The structural role of editing in documentaries will be explained. The organization of raw footage and different approaches to scene selection (chronological vs thematic) will be discussed. Emphasis will be placed on the “beginning–middle–end” flow, methods of constructing dramatic structure, and storytelling techniques. Editing will be presented not just as arranging images but as a narrative strategy to convey meaning, context, and emotion to the audience.
11	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel sinemada en yaygın etik sorunlar nelerdir? Katılımcılardan rıza almak neden önemlidir? Manipülasyon ile yaratıcı anlatım arasındaki sınır nerede çizilir? Belgeselci izleyiciye karşı hangi sorumlulukları taşır? “Etik sözleşme” kavramı ne anlama gelir?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgeselde etik kavramı ve temsil sorunları ele alınacaktır. Çekim yapılan kişilerin rızası, gizlilik, manipülasyon ve kurgu yoluyla gerçekliğin çarpıtılması konuları tartışılacaktır. Belgeselcinin sorumlulukları (topluma, katılımcıya, izleyiciye) üzerinde durulacak, özellikle sözlü tarih ve tanıklık temelli belgesellerde etik hassasiyetler değerlendirilecektir. Bill Nichols’un “etik sözleşme” kavramı tanıtılacak, örnek filmlerden tartışmalı sahneler incelenecektir (ör. Nanook of the North’un sahnelenmiş bölümleri, propaganda belgeselleri, güncel reality–documentary tartışmaları).	Öğrenciler küçük gruplara ayrılır ve tartışmalı belgesel örneklerinden kısa sahneler izler (ör. sahnelenmiş, manipülatif veya etik açıdan problemli kısımlar). Her grup “etik mi, değil mi?” tartışması yapar ve gerekçelerini sınıfta sunar. Sınıf içinde “belgeselci için etik kodlar” başlıklı ortak bir liste çıkarılır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
12	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Belgesel fotoğraf ile belgesel film arasındaki temel benzerlikler ve farklar nelerdir? Fotoğraf serisi nasıl bir belgesel anlatıya dönüştürülebilir? Tek kare fotoğrafın taşıdığı anlam ile film sahnesinin anlamı arasında nasıl bir ilişki vardır? Fotoğrafın ışık ve kompozisyon ilkeleri belgesel sinemaya nasıl yansır? Fotoğraf–film geçişini deneyen yönetmenlere örnekler verilebilir mi?	Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Belgesel fotoğrafın tarihsel gelişimi (Dorothea Lange, Walker Evans, Magnum Ajansı) ve sinemayla kesişim noktaları tartışılacaktır. Foto-röportajların ve fotoğraf serilerinin belgesel film estetiğine etkisi incelenecektir. Fotoğrafın “tek karede yoğun anlam” yaratma gücü ile sinemanın “zaman içinde gelişen anlatı” yapısı karşılaştırılacaktır. Ayrıca fotoğraf estetiğinin (ışık, kadraj, kompozisyon) belgesel sinemadaki izleri gösterilecektir. Örnek: Sebastião Salgado’nun çalışmaları (The Salt of the Earth), Chris Marker’ın La Jetée.	Öğrenciler bir fotoğraf serisini (örneğin basın fotoğrafları veya kendi çektikleri kareler) alarak bunları kısa bir video sekansına dönüştürür. Fotoğraflara ses, müzik veya anlatıcı ekleyerek “hareketli bir belgesel anlatı” denemesi yapar. Sınıfta izlenen denemeler, fotoğrafın belgeseldeki anlatı gücü üzerinden tartışılır.
13		Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
14		Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.
15		Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretiləcəktir.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Proje	3	12,00
Derse Katılım	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	1,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	1,00
Final Sınavı Hazırlık	0	0,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5		3			5		5		5		5			5				5				5	5	
Ö.Ç. 2	1	5		5	3		3		3	3	5		5			3		5		5	5		5	5		5
Ö.Ç. 3	1			5	3		3	5		5	5	5	5				5	5	5	5	5		5	5		5
Ö.Ç. 4	5	5		5	3		5		5		5	3	5			5				5	5			5		5

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanıır ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.

P.Ç. 25 : Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.

P.Ç. 26 : Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.

Ö.Ç. 1 : Belgesel sinemanın temel türlerini ve tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.

Ö.Ç. 2 : Belgesel film için araştırma, planlama ve senaryo geliştirme aşamalarını uygulayabilecektir.

Ö.Ç. 3 : Kamera, ses ve kurgu tekniklerini belgesel yapımında kullanabilecektir.

Ö.Ç. 4 : Etik kurallara uygun kısa bir belgesel film üretebilecektir.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:35:26

GİT403 - BİTİRME PROJESİ I - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu ders, öğrencilerin bireysel ve kolektif çalışmalar yoluyla video, grafik, motion grafik, kısa film ve dijital içerikler üretmelerini amaçlamaktadır. Üretimler, Güzel Sanatlar Fakültesi'nin kurumsal YouTube ve Instagram hesapları ile birlikte, gerektiğinde Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Rektörlüğü'nün resmi Instagram hesabı üzerinden gerçek kullanıcıya yönelik olarak kurgulanır. Bu sayede öğrenciler yalnızca yaratıcı üretim süreçlerini değil, aynı zamanda gerçek bir kurum için içerik geliştirme, uygulama ve sunma deneyimini yaşar. Gerektiğinde başka gerçek şirketlere de projeler üretilmesine derste olanak sağlanır. Ders, mezuniyet öncesinde öğrencilere profesyonel proje yönetimi, ekip çalışması, müşteri-işveren ilişkisi ve içerik üretiminde uygulamalı deneyim kazandırmayı hedefler.

Dersin İçeriği

Öğrenciler, haftalık içerik üretimleriyle yaratıcı fikir geliştirme, araştırma, tasarım, uygulama ve sunum süreçlerini deneyimler. Ders boyunca bireysel danışmanlık görüşmeleri ve kolektif kritik oturumları yapılır. 3. haftadan itibaren her hafta öğrenciler en az bir iş teslim eder. ayrıca dönem sonunda belirlecek bir adet bireysel projeyi tamamlamaları gerekmektedir.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Ders kitabı bulunmamaktadır. Öğrencilerden bireysel proje konularına göre araştırma yapmaları beklenir. Önerilen kaynaklar: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. History of Graphic Design. Manovich, L. The Language of New Media. Ocvirk, O., et al. Art Fundamentals: Theory and Practice. YouTube Creator Academy, Instagram Creators resmî içerikleri.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Anlatım ve örnek sunumlar Bireysel danışmanlık görüşmeleri Kolektif kritik oturumları Uygulamalı atölye çalışmaları Ara ve final jüri sunumları

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Öğrencilerin kamera, kurgu yazılımları, grafik ve motion grafik araçlarına erişimleri önemlidir. Üretilen içerikler, ders dışında fakülte veya üniversite sosyal medya hesaplarında yayınlanabilir. Grup çalışmaları ve ekip içi iş bölümü teşvik edilir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları yoktur

Dersin Verilişi

Ders yüz yüze yürütülür. Her hafta 2 saat bireysel danışmanlık + 2 saat kolektif kritik ve atölye çalışması yapılır.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş Prof. Dr. Göksel Şimşek

Program Çıktısı

- Bireysel ve kolektif içerik üretim süreçlerini yönetebilir.
- Video, grafik, motion grafik ve kısa film üretiminde yaratıcı çözümler geliştirebilir.
- Gerçek kurumlara yönelik içerik üretiminde profesyonel yaklaşım sergileyebilir.
- Proje sürecinde planlama, zaman yönetimi ve ekip çalışması becerilerini uygulayabilir.
- Hazırladığı içerikleri profesyonel düzeyde sunabilir ve tartışabilir.
- Üretilen içerikleri reklam ve pazarlama süreçleri bağlamında değerlendirebilir, hedef kitleye uygun içerik stratejileri geliştirebilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Bitirme projesi için görsel iletişim tasarımında hangi güncel konular öne çıkıyor?" "Sosyal medya için etkili içerik stratejileri nelerdir?" "Video, grafik veya motion grafik projelerinde hangi üretim aşamaları kritik önemdedir?" "Fakülte Instagram/YouTube sayfasına yönelik içerik nasıl kurgulanabilir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Dersin tanıtımı: amaç, kapsam, işleyiş ve değerlendirme kriterlerinin açıklanması. "İşveren" simülasyonu modeli: Güzel Sanatlar Fakültesi ve Üniversite Rektörlüğü'nün sosyal medya hesaplarına içerik üretme deneyimi. Önceki yıllardan öğrenci projeleri ve uluslararası mezuniyet projesi örneklerinin gösterimi. Bitirme projelerinde beklenen profesyonel standartların (brief hazırlama, planlama, teslim ve sunum) açıklanması.	Öğrencilerle tanışma ve bireysel ilgi alanlarının paylaşımı. Atölye: "Fakülte Instagram sayfası için içerik fikri" geliştirme çalışması. Kolektif tartışma ve ilk geri bildirim oturumu. Ödev: 2. hafta için proje alanı araştırması.
2	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Bitirme projesinde seçtiğim konunun güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?" "Bu konuyu hedef kitleye nasıl daha etkili aktarabilirim?" "Instagram ve YouTube için bu konuyu hangi içerik formatlarıyla sunabilirim?" "Bu proje için hangi araştırma yöntemlerini kullanmam faydalı olur?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Görsel iletişim tasarımında araştırma yöntemleri (literatür taraması, alan gözlemleri, kullanıcı analizi). Bitirme projesi için konu seçiminin önemi: özgünlük, uygulanabilirlik, hedef kitleyle ilişkisi. Fakülte ve Rektörlük sosyal medya hesapları için içerik üretiminde konu-hedef kitle bağlantısının tartışılması.	Öğrenciler bireysel proje fikirlerini sınıfla paylaşır. Kolektif tartışma: Her fikrin güçlü yönleri ve geliştirilmesi gereken noktalar. Danışman yönlendirmesiyle projelerin ilk yol haritalarının oluşturulması. Ödev: 3. hafta için seçilen konuya dair ilk taslak içerik / prototip hazırlanması.
3	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Seçtiğim içerik türünü geliştirmek için hangi yöntemleri kullanabilirim?" "Bu projenin hedef kitle için hangi görsel ve anlatım dili daha etkili olur?" "İlk taslak içeriklerimi nasıl daha profesyonel hale getirebilirim?" "Benzer projelerden ilham almak için hangi örneklerle bakabilirim?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Proje geliştirme sürecinde kavramsal çerçeve oluşturma. Hedef kitleye uygun mesajın belirlenmesi. İçerik türleri üzerine kısa tartışma: video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu. Fakülte ve Rektörlük hesapları için üretilen içeriklerde kurumsal kimlik ve profesyonel dilin önemi.	Öğrenciler seçtikleri konular üzerinden ilk içerik taslaklarını (storyboard, eskiz, kısa video/grafik denemeleri) sınıfta paylaşır. Bireysel kritik: her öğrenci ile danışman hocanın 5-10 dakikalık proje görüşmesi. Kolektif kritik: sınıfça tartışma ve geri bildirim. Ödev: 4. hafta için seçilen konunun ilk tamamlanmış içerik denemesi hazırlanacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
4	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Proje önerimi nasıl daha etkili sunabilirim?" "Sunumda hangi görsel materyaller ikna edici olur?" "Jüri karşısında proje fikirlerimi nasıl daha net ifade edebilirim?" "Benzer projelerin sunum tekniklerinden hangi örnekleri inceleyebilirim?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Proje sunumunun temel unsurları: problem tanımı, hedef kitle, içerik türü, amaç ve yöntem. Etkili sunum teknikleri: görsel destekler, storyboard kullanımı, moodboard hazırlığı. Fakülte ve Rektörlük hesaplarına yönelik içeriklerde profesyonel sunumun önemi. Sunum sürecinde jüri/izleyici beklentileri üzerine kısa tartışma.	Öğrenciler, seçtikleri konular üzerine hazırladıkları proje önerilerini sınıfta sunar. Sunumlarda: hedef kitle analizi, içerik türü seçimi, ilk denemeler ve yol haritası yer alır. Kolektif kritik: her proje sınıf arkadaşları ve danışman tarafından değerlendirilir. Ödev: 5. hafta için içerik tasarımı ve ilk eskizler / storyboard hazırlanacaktır.
5	"Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.
6	"Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
8	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.
9	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
10	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.
11	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.
12	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
13	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.
14	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.
15	“Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?” “Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?” “Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?” “Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?”	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir “ajans–müşteri simülasyonu” gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi. Ödev: Sonraki hafta için yeni içerik üretimi.

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Ödev	10	10,00
Uygulama / Pratik	13	10,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	13	8,00
Ara Sınav Hazırlık	1	25,00
Final Sınavı Hazırlık	1	25,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	13	3,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Ö.Ç. 2	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	5	5		5		3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5
Ö.Ç. 3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3		5		4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
Ö.Ç. 4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5		5		3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	4
Ö.Ç. 5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5		5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4
Ö.Ç. 6	5	5	5	5		5	5	5	5	5	3	5		5		2	5	5	5	5	5	2	5	5	5	3

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.

- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hakimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Bireysel ve kolektif içerik üretim süreçlerini yönetebilir.
- Ö.Ç. 2 :** Video, grafik, motion grafik ve kısa film üretiminde yaratıcı çözümler geliştirebilir.
- Ö.Ç. 3 :** Gerçek kurumlara yönelik içerik üretiminde profesyonel yaklaşım sergileyebilir.
- Ö.Ç. 4 :** Proje sürecinde planlama, zaman yönetimi ve ekip çalışması becerilerini uygulayabilir.
- Ö.Ç. 5 :** Hazırladığı içerikleri profesyonel düzeyde sunabilir ve tartışabilir.
- Ö.Ç. 6 :** Üretilen içerikleri reklam ve pazarlama süreçleri bağlamında değerlendirebilir, hedef kitleye uygun içerik stratejileri geliştirebilir.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:35:34

GİT404 - BİTİRME PROJESİ II - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu ders, öğrencilerin bireysel ve kolektif çalışmalar yoluyla video, grafik, motion grafik, kısa film ve dijital içerikler üretmelerini amaçlamaktadır. Üretimler, Güzel Sanatlar Fakültesi'nin kurumsal YouTube ve Instagram hesapları ile birlikte, gerektiğinde Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Rektörlüğü'nün resmi Instagram hesabı üzerinden gerçek kullanıcıya yönelik olarak kurgulanır. Bu sayede öğrenciler yalnızca yaratıcı üretim süreçlerini değil, aynı zamanda gerçek bir kurum için içerik geliştirme, uygulama ve sunma deneyimini yaşar. Gerektiğinde başka gerçek şirketlere de projeler üretilmesine derste olanak sağlanır. Ders, mezuniyet öncesinde öğrencilere profesyonel proje yönetimi, ekip çalışması, müşteri-işveren ilişkisi ve içerik üretiminde uygulamalı deneyim kazandırmayı hedefler.

Dersin İçeriği

Öğrenciler, haftalık içerik üretimleriyle yaratıcı fikir geliştirme, araştırma, tasarım, uygulama ve sunum süreçlerini deneyimler. Ders boyunca bireysel danışmanlık görüşmeleri ve kolektif kritik oturumları yapılır. 3. haftadan itibaren her hafta öğrenciler en az bir iş teslim eder. ayrıca dönem sonunda belirlecek bir adet bireysel projeyi tamamlamaları gerekmektedir.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Ders kitabı bulunmamaktadır. Öğrencilerden bireysel proje konularına göre araştırma yapmaları beklenir. Önerilen kaynaklar: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. History of Graphic Design. Manovich, L. The Language of New Media. Ocvirk, O., et al. Art Fundamentals: Theory and Practice. YouTube Creator Academy, Instagram Creators resmî içerikleri.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Anlatım ve örnek sunumlar Bireysel danışmanlık görüşmeleri Kolektif kritik oturumları Uygulamalı atölye çalışmaları Ara ve final jüri sunumları

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Öğrencilerin kamera, kurgu yazılımları, grafik ve motion grafik araçlarına erişimleri önemlidir. Üretilen içerikler, ders dışında fakülte veya üniversite sosyal medya hesaplarında yayınlanabilir. Grup çalışmaları ve ekip içi iş bölümü teşvik edilir. Ders için öğrenci işleri değerlendirmesi şu şekilde yapılacaktır. İçerik: İçerikler ilgili kurumlara yönelik belirlenen stratejilere uygun olmalıdır; %40 Biçim: İşlerde tercih edilen biçimsel unsurlar teknik olarak hatasız ve içeriğin belirlediği stratejileri yansıtacak şekilde kullanılmalıdır, %50. Zamanında Teslim: İşler tam zamanında teslim edilmelidir, %10.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları yoktur

Dersin Verilişi

Ders yüz yüze yürütülür. Her hafta 2 saat bireysel danışmanlık + 2 saat kolektif kritik ve atölye çalışması yapılır.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş Prof. Dr. Göksel Şimşek Arş. Gör. Kıymet Kaya

Program Çıktısı

- Görsel iletişim tasarımı alanında özgün ve yaratıcı fikirler geliştirebilir.
- Fikirden son ürüne kadar olan süreci araştırma, planlama ve uygulama basamaklarıyla yönetebilir. Video, grafik, motion grafik ve dijital içerik üretiminde temel teknikleri etkili biçimde kullanabilir.
- Video, grafik, motion grafik ve dijital içerik üretiminde temel teknikleri etkili biçimde kullanabilir.
- Üretilen içerikleri reklam ve pazarlama süreçleri bağlamında değerlendirebilir, hedef kitleye uygun içerik stratejileri geliştirebilir.
- Gerçek kurumlar için profesyonel içerik üretimi yaparken kurumsal kimlik ve etik kurallara uygun davranır.
- Ekip çalışması içinde etkin iletişim kurar, iş bölümü yapar ve işbirliği becerilerini geliştirir.
- Proje sürecinde zaman yönetimi, planlama ve problem çözme becerilerini uygular
- Ürettiği çalışmaları jüri önünde etkili biçimde sunar ve savunur
- Geri bildirimleri ve eleştirileri değerlendirebilir, kendi üretim sürecini iyileştirebilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Bitirme projesi için görsel iletişim tasarımında hangi güncel konular öne çıkıyor?" "Sosyal medya için etkili içerik stratejileri nelerdir?" "Video, grafik veya motion grafik projelerinde hangi üretim aşamaları kritik önemdedir?" "Fakülte Instagram/YouTube sayfasına yönelik içerik nasıl kurgulanabilir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Dersin tanıtımı: amaç, kapsam, işleyiş ve değerlendirmekriterlerinin açıklanması. "İşveren" simülasyonu modeli: Güzel Sanatlar Fakültesi ve Üniversite Rektörlüğü'nün sosyal medya hesaplarına içerik üretme deneyimi. Önceki yıllardan öğrenci projeleri ve uluslararası mezuniyet projesi örneklerinin gösterimi. Bitirme projelerinde beklenen profesyonel standartların (brief hazırlama, planlama, teslim vesunum) açıklanması	Öğrencilerle bu ders kapsamında yürütülecek dersin içeriği ve kapsamının ve bireysel ilgi alanlarının paylaşımı. Atölye: "Fakülte Instagram sayfası için içerik fikri" geliştirme çalışması. Kolektif tartışma ve ilk geri bildirim oturumu. Ödev: 2. hafta için proje alanı araştırması ve tespiti
2	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Bitirme projesinde seçtiğim konunun güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?" "Bu konuyu hedef kitleye nasıl daha etkili aktarabilirim?" "Instagram ve YouTube için bu konuyu hangi içerik formatlarıyla sunabilirim?" "Bu proje için hangi araştırma yöntemlerini kullanmam faydalı olur?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	• Görsel iletişim tasarımında araştırma yöntemleri (literatür taraması, alan gözlemleri, kullanıcı analizi). Bitirme projesi için konu seçiminin önemi: özgünlük, uygulanabilirlik, hedef kitleyle ilişkisi. Fakülte ve Rektörlük sosyal medya hesapları için içerik üretiminde konu-hedef kitle bağlantısının tartışılması.	• Öğrenciler bireysel proje fikirlerini sınıfta paylaşır. Kolektif tartışma: Her fikrin güçlü yönleri ve geliştirilmesi gereken noktalar. Danışman yönlendirmesiyle projelerin ilk yol haritalarının oluşturulması. Ödev: 3. hafta için seçilen konuya dair ilk taslak içerik / prototip hazırlanması.
3	Öğrenciler derse gelmeden önce yapay zekâya şu soruları yöneltir: "Seçtiğim içerik türünü geliştirmek için hangi yöntemleri kullanabilirim?" "Bu projenin hedef kitlesi için hangi görsel ve anlatım dili daha etkili olur?" "İlk taslak içeriklerimi nasıl daha profesyonel hale getirebilirim?" "Benzer projelerden ilham almak için hangi örneklerle bakabilirim?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	Proje geliştirme sürecinde kavramsal çerçeve oluşturma. Hedef kitleye uygun mesajın belirlenmesi. İçerik türleri üzerine kısa tartışma: video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu. Fakülte ve Rektörlük hesapları için üretilen içeriklerde kurumsal kimlik ve profesyonel dilin önemi.	Öğrenciler seçtikleri konular üzerinden ilk içerik taslaklarını (storyboard, eskiz, kısa video/grafik denemeleri) sınıfta paylaşır. Bireysel kritik: her öğrenci ile danışman hocanın 5-10 dakikalık proje görüşmesi. Kolektif kritik: sınıfça tartışma ve geri bildirim. Ödev: 4. hafta için seçilen konunun ilk tamamlanmış içerik denemesi hazırlanacaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
4	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
5	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
6	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
7			Vize Haftası	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
8	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
9	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
10	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
11	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
12	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
13	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.
14	Bu hafta hazırladığım içeriği nasıl geliştirebilirim?" "Hedef kitleye ulaşmak için hangi sosyal medya stratejilerini kullanmalıyım?" "Bu iş için hangi görsel veya teknik düzenlemeler gerekli olabilir?" "Benzer projelerde kullanılan başarılı yöntemler nelerdir?"	Bireysel Danışmanlık: Her öğrenci ile haftalık birebir görüşme yapılarak projelerin ilerleyişi değerlendirilir. Kolektif Kritik: Sınıf ortamında tüm öğrenciler birbirlerinin işlerini tartışır, geri bildirim verir. Uygulamalı Atölyeler: Haftalık teslimlerde ortaya çıkan ihtiyaçlara göre teknik ya da yaratıcı mini atölyeler yapılır (örn. motion grafik teknikleri, sosyal medya için video optimizasyonu). Yapay Zekâ Destekli Hazırlık: Öğrenciler haftalık içeriklerini derse getirmeden önce yapay zekâdan öneriler alır ve bu önerileri sunumlarında paylaşır. Proje Bazlı Öğrenme: Öğrenciler gerçek bir işveren (Fakülte/Rektörlük) için üretim yaptıklarından, ders süreci bir "ajans-müşteri simülasyonu" gibi işler. Sürekli Teslim ve Revizyon: Kritikler doğrultusunda revize edilir.	•Her hafta belirlenen içerik türleri (video, grafik, motion grafik, kısa film, sosyal medya postu) üzerine kısa teorik çerçeve. Reklam, pazarlama ve hedef kitleye yönelik stratejik içerik üretimi hakkında yönlendirmeler. Önceki haftanın teslimlerinden çıkarılan derslerin paylaşılması.	• Öğrencilerin haftalık iş teslimlerinin sunumu. Bireysel kritik: her öğrenci ile kısa proje değerlendirmesi. Kolektif kritik: sınıf içi tartışma, geri bildirim ve öneriler. Haftalık teslimlerin, Fakülte veya Rektörlük hesaplarına uygunluk açısından değerlendirilmesi.

15

FİNAL SINAVI

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	6	5,00
Proje	10	10,00
Final	6	5,00
Derse Katılım	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	5,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	5,00
Ödev	10	3,00
Atölye	14	2,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	3	4	5	3		5		5				3	5	5		5				5		5			5	3
Ö.Ç. 2	3	4	1		4	5		5			4	3			5			5	2				5		5	3
Ö.Ç. 3	3	4		5	5	5		5			5		3		5		4	5	3				5		5	3
Ö.Ç. 4	3	4			5	5	3	5			5	5		5	3			5	4	5		5			5	3
Ö.Ç. 5	3	4		5			4	3	5				5											5	5	3
Ö.Ç. 6	3	4		2			5			5											3			5	5	3
Ö.Ç. 7	3	4	5	1			5			5		3				5					3		5	5	5	
Ö.Ç. 8	3	4	5	4						5	5		5			4				5	4			5	5	5
Ö.Ç. 9	3	5	3	5	3	3			5	5										5	5			3	5	5

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanı ve uygular.

- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Görsel iletişim tasarımı alanında özgün ve yaratıcı fikirler geliştirebilir.
- Ö.Ç. 2 :** Fikirden son ürüne kadar olan süreci araştırma, planlama ve uygulama basamaklarıyla yönetebilir. Video, grafik, motion grafik ve dijital içerik üretiminde temel teknikleri etkili biçimde kullanabilir.
- Ö.Ç. 3 :** Video, grafik, motion grafik ve dijital içerik üretiminde temel teknikleri etkili biçimde kullanabilir.
- Ö.Ç. 4 :** Üretilen içerikleri reklam ve pazarlama süreçleri bağlamında değerlendirebilir, hedef kitleye uygun içerik stratejileri geliştirebilir.
- Ö.Ç. 5 :** Gerçek kurumlar için profesyonel içerik üretimi yaparken kurumsal kimlik ve etik kurallara uygun davranır.
- Ö.Ç. 6 :** Ekip çalışması içinde etkin iletişim kurar, iş bölümü yapar ve işbirliği becerilerini geliştirir.
- Ö.Ç. 7 :** Proje sürecinde zaman yönetimi, planlama ve problem çözme becerilerini uygular
- Ö.Ç. 8 :** Ürettiği çalışmaları jüri önünde etkili biçimde sunar ve savunur
- Ö.Ç. 9 :** Geri bildirimleri ve eleştirileri değerlendirebilir, kendi üretim sürecini iyileştirebilir.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:35:05

GİT311 - VIDEO DÜZENLEME - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgileri

Dersin Amacı

Bu dersin amacı öğrencilere video düzenleme sürecinin kuramsal ve pratik yönlerini kazandırmaktır. Öğrenciler Adobe Premiere Pro yazılımını etkin biçimde kullanmayı, kurgu estetiğini kavramayı ve yaratıcı anlatı stratejileri geliştirmeyi öğrenecektir.

Dersin İçeriği

Ders kapsamında Adobe Premiere Pro'nun temel işlevleri, Timeline düzeni, kesme ve geçiş teknikleri, ses düzenleme, renk düzeltme, efektler, grafikler ve çoklu kamera kurgu gibi konular işlenecektir. Öğrenciler dönem boyunca yazılım üzerinde pratik yapacak, kurgu estetiğini tartışacak ve dönem sonunda kısa bir video projesi sunacaktır.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Dancyger, K. (2019). The Technique of Film and Video Editing. Routledge. Reisz, K. & Millar, G. (2010). The Technique of Film Editing. Focal Press. Brown, B. (2018). Video Editing: The Creative Editing Guide. Routledge. Adobe Premiere Pro resmi dokümanları (Adobe Help Center). Yazılım: Adobe Premiere Pro (alternatif: DaVinci Resolve).

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik ders anlatımı Yazılım uygulamaları Atölye çalışmaları Proje tabanlı öğrenme Grup çalışması ve sınıf içi tartışmalar

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Adobe Premiere Pro yazılımının bilgisayarlara önceden kurulması gerekmektedir. (Alternatif olarak DaVinci Resolve kullanılabilir.) Ders süresince kullanılacak tüm ham görüntü ve ses dosyaları öğretim elemanı tarafından sağlanacak, ancak öğrencilerden dönem ödevleri ve final projesi için kendi görüntülerini üretmeleri teşvik edilecektir. Çalışmalar bireysel olarak yapılabileceği gibi, proje sürecinde grup çalışması da desteklenecektir. Ders kapsamında üretilen tüm projelerde telif haklarına dikkat edilmesi, özellikle müzik ve görsel kullanımında etik kurallara uyulması beklenmektedir. Derste öğrenciler tarafından üretilen videolar fakültenin YouTube sayfasında yayınlanabilecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları yoktur.

Dersin Verilişi

Ders yüz yüze yürütülecektir. Haftalık 4 saatlik dersin 3 saati teorik anlatım, 1 saati uygulamalı çalışmalar şeklinde işlenecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Adobe Premiere Pro yazılımını etkin biçimde kullanabilecektir.
- Kurgu estetiğini ve temel kuramsal yaklaşımları açıklayabilecektir.
- Ses, renk ve efektlerin video üzerindeki etkilerini değerlendirebilecektir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Öğretim		Uygulama
		Laboratuvar	Metodları	
		Teorik		

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Derse Hazırlık (Yapay Zekâ Sohbeti): Premiere Pro'da Media Browser kullanmanın sürükle-bıraka göre avantajları nelerdir? 25 fps ve 30 fps arasındaki farklar neyi etkiler? (Örneklerle yanıtlayın.) Match Source – High Bitrate ne anlama gelir ve ne zaman tercih edilmelidir?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Adobe Premiere Pro'nun temel işlevleri ve kurgu sürecindeki yeri anlatılacaktır. Yazılım arayüzü, proje oluşturma mantığı ve panel yapısı (Timeline, Source, Program, Project) tanıtılacaktır.	Öğrenciler adım adım bir "temiz proje" kuracaktır. Proje açılışı: GİT3XX_Soyad_Week01 adında yeni proje; Scratch Disks = Same as Project. Klasörleme: Diskte şu yapı kurulacaktır: 01_Footage / 02_Audio / 03_Graphics / 04_Sequences / 05_Exports. İçerik aktarma (Media Browser): Dosyalar Media Browser ile içeri alınacak; sürükle-bırak yerine kaynak tarayıcı kullanımı gösterilecektir. Sekans ayarları: 1920x1080, 25 fps bir Sequence Preset oluşturulacaktır (Türkiye yayın standardı referansı ile). Temel kesme ve montaj: 5 plandan oluşan kısa bir "assembly" oluşturulacak; Razor (C), Selection (V), Q/W ripple trim kısayolları uygulanacaktır. İşaretleme ve sürümler: Zaman çizelgesine markers eklenecek, proje v01 olarak kaydedilecek; Auto Save aralığı 5 dakikaya ayarlanacaktır. Dışa aktarma: H.264 – Match Source High Bitrate ile 05_Exports klasörüne MP4 alınacaktır.
2	Derse Hazırlık (Yapay Zekâ Sohbeti): Hard cut ile jump cut arasındaki fark nedir? L-cut ve J-cut anlatıya nasıl katkı sağlar? Ripple Edit ve Rolling Edit hangi durumlarda tercih edilir?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Timeline mantığı, track yapısı ve düzenleme araçlarının işlevleri anlatılacaktır. Temel kurgu mantığında süreklilik kurgusu ve kesme türleri (hard cut, jump cut) açıklanacak; kesmelerin izleyici üzerindeki algısal ve estetik etkileri tartışılacaktır.	Öğrenciler Timeline üzerinde kurguya dair temel işlemleri öğrenecek ve uygulayacaktır: Track Yapısı: V1/V2 ve A1/A2 katmanlarının yönetimi, video-ses linkleme/unlinkleme. Temel Araçlar: Selection Tool (V): Klip taşıma, süresini ayarlama. Razor Tool (C): Kesme. Rolling Edit Tool (N): İki klip arasındaki kesme noktasını kaydırma. Ripple Edit Tool (B): Boşluk bırakmadan kısaltma/uzatma. Slip (Y) & Slide (U) Tools: Klip içeriğini ya da konumunu zaman çizelgesinde kaydırma. Kesme Pratikleri: 10–15 saniyelik ham görüntü üzerinde farklı kesme teknikleriyle (hard cut, jump cut, L-cut, J-cut) düzenleme. İşaretleme: In (I) ve Out (O) noktalarıyla Source Monitor'de ön seçim yapma. Kısayollar: Q (ripple trim start), W (ripple trim end), ` (full screen program monitor). Ödev (Revize): Öğrenciler kendi seçtikleri 30–45 saniyelik ham video (kendi çekimleri olabilir) üzerinde: En az 5 farklı kesme tekniği (hard cut, jump cut, L-cut, J-cut, rolling edit) uygulayacak, Projeyi Seq_Week02 adıyla kaydedecek, Sonucu Week02_CutExercise.mp4 olarak dışa aktaracaktır.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
3	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Dissolve geçişi izleyiciye nasıl bir duygu verir? Geçişler hangi durumlarda kullanılmalı, hangi durumlarda kaçınılmalıdır? Premiere Pro'daki Effects panelinin temel işlevleri nelerdir? Basit efektler (blur, sharpen, tint) sahnenin estetiğini nasıl değiştirir? Gereksiz geçiş veya efekt kullanımı anlatıyı nasıl zayıflatır?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Kesmeye alternatif geçiş türleri (dissolve, fade, wipe vb.) tanıtılacaktır. Geçişlerin estetik işlevleri, duygusal etkileri ve kullanım yerleri tartışılacaktır. Ayrıca Premiere Pro'daki Effects paneli ve temel video efektleri (blur, sharpen, basit color correction) ele alınacaktır.	Öğrenciler iki farklı video klipi Timeline üzerinde birleştirerek çeşitli geçiş efektleri (dissolve, dip to black, wipe) uygulayacaktır. Ardından Effects panelinden basit video efektleri (ör. Gaussian Blur, Sharpen, Tint) ekleyerek parametrelerle oynayacak, sonuçları gözlemleyecektir. Öğrencilerden 1 dakikalık bir sahne hazırlamaları istenecektir. Bu sahnede: En az 4 farklı geçiş türü, En az 3 farklı video efekti kullanılacaktır. Çalışma Week03_TransitionsEffects.mp4 olarak dışa aktarılacaktır.
4	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Ses miksajında diyalog, efekt ve müzik nasıl dengelenir? Ses–görüntü uyumsuzluğu izleyicide nasıl bir etki yaratır? Gürültü azaltma filtreleri hangi durumlarda etkili olur? Fade in/fade out efektleri ses geçişini nasıl daha doğal hâle getirir? Premiere Pro'daki Essential Sound Panel hangi kolaylıkları sağlar?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Ses düzenlemenin video üzerindeki rolü anlatılacaktır. Diyalog, müzik ve efekt katmanlarının dengelenmesi, atmosfer yaratma ve ses–görüntü uyumu üzerinde durulacaktır. Premiere Pro'da Audio Track Mixer ve Essential Sound Panel tanıtılacak, temel ses düzenleme teknikleri (volume ayarı, gürültü azaltma, fade in/out) işlenecektir.	Öğrenciler 30–40 saniyelik bir sahneye arka plan müziği ekleyecek, diyalog seviyelerini ayarlayacak ve ses–görüntü senkronizasyonu sağlayacaktır. Ayrıca kısa bir kısımda gürültü azaltma filtresi uygulayacaklardır. Ödev Öğrenciler diyalog içeren kısa bir sahneyi yeniden düzenleyecektir. Bu çalışmada: Ses–görüntü senkronizasyonu sağlanmalı, Arka plan gürültüsü azaltılmalı, Müzik katmanı eklenerek ses seviyeleri dengelenmelidir. Çalışma Week04_SoundSync.mp4 adıyla dışa aktarılacaktır.
5	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Videoda tipografinin estetik ve iletişimsel işlevi nedir? Başlık ve jenerik tasarımında hangi unsurlara dikkat edilmelidir? Alt yazılar izleyici deneyimini nasıl etkiler? Yazının animasyonlu kullanımı hangi durumlarda tercih edilir? Premiere Pro'nun Essential Graphics Panel hangi olanakları sağlar?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Premiere Pro'da yazı ve grafik kullanımı anlatılacaktır. Essential Graphics Panel ile başlık oluşturma, yazı tipleri, tipografik düzenleme ve görsel iletişim açısından yazının işlevi ele alınacaktır. Açılış/bitiriş jenerikleri, alt yazılar (subtitles) ve ekran üstü metinlerin izleyicideki etkisi tartışılacaktır.	Öğrenciler şu adımları uygulayacaktır: Essential Graphics Panel üzerinden basit bir başlık (title) oluşturma. Yazı tipini değiştirme, font boyutu ve hizalama ayarları. Videonun altına alt yazı (subtitle) ekleme. Bir açılış jeneriği (intro title) tasarlama. Yazıya basit animasyon ekleme (opacity fade, position move). Öğrencilerden 30–45 saniyelik bir video üzerinde: Açılış jeneriği, En az bir ekran üstü yazı, Alt yazı (subtitles) kullanmaları istenecektir. Çalışma Week05_GraphicsText.mp4 adıyla teslim edilecektir.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
6	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: İyi bir infoğrafik hangi tasarım ilkelerine dayanır? Tipografi ve renk uyumu bilgi aktarımını nasıl kolaylaştırır? Hareketli grafikler izleyici dikkatini nasıl yönlendirir? Infoğrafik tasarımında simge ve ikonların rolü nedir? Premiere Pro'da keyframe ile grafik animasyonu nasıl yapılır?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Premiere Pro'da Essential Graphics Panel'in ileri özellikleri anlatılacaktır. Hareketli grafiklerin video anlatısında işlevi, görsel veri sunumu ve izleyiciye bilgi aktarmadaki estetik yöntemler tartışılacaktır. Infoğrafik tasarımında tipografi, renk uyumu, ikon ve şekil kullanımı üzerinde durulacaktır.	Öğrenciler aşağıdaki adımları uygulayacaktır: Shape Tool ile daire, dikdörtgen gibi basit şekiller oluşturma. Şekilleri metin ve ikonlarla birleştirerek basit bir infoğrafik hazırlama. Essential Graphics içindeki Align & Transform araçlarını kullanarak düzenleme. Grafiklere keyframe animasyonu ekleyerek giriş/çıkış hareketi kazandırma. Infoğrafiği kısa bir video içine entegre etme. Öğrenciler 45-60 saniyelik bir video hazırlayacak; bu videoda en az bir infoğrafik (örneğin yüzdelik veri, istatistik, süreç şeması) yer alacak ve hareketli grafiklerle desteklenecektir. Çalışma Week08_Infographic.mp4 olarak teslim edilecektir.
7				Vize Haftası	Vize Haftası
8	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Renk düzenlemesi ile color grading arasındaki fark nedir? Renk tonu izleyicide hangi duygusal etkileri yaratır? Lumetri Color Panel hangi bölümlerden oluşur? Sahneler arası görsel bütünlük neden önemlidir? LUT kullanımı hangi avantajları sağlar?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Renk düzenlemenin video estetiği üzerindeki işlevi anlatılacaktır. Premiere Pro'da Lumetri Color Panel tanıtılacak; temel renk düzeltme (white balance, exposure, contrast, saturation) ve color grading teknikleri (renk tonlarıyla atmosfer yaratma) işlenecektir. Ayrıca renk paleti ve sahneler arası görsel bütünlük kavramları tartışılacaktır.	Öğrenciler aşağıdaki adımları uygulayacaktır: Lumetri Color Panel ile basic correction (white balance, contrast, exposure). Creative tab kullanarak sahneye stilize bir görünüm ekleme. Curves ve Color Wheels ile renk dengesini ayarlama. Aynı sahneyi sıcak tonlarla ve soğuk tonlarla ayrı ayrı düzenleme. Farklı ışık koşullarındaki iki sahneyi görsel olarak uyumlu hâle getirme. Öğrencilerden kısa bir sahneyi iki farklı color grading ile düzenlemeleri istenecektir: Bir versiyon dramatik/sıcak tonlarda, Diğer soğuk/minimal tonlarda. Çalışmalar Week06_ColorGrading_Warm.mp4 ve Week06_ColorGrading_Cool.mp4 olarak teslim edilecektir.
9	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Renk tonlaması izleyicide nasıl bir ruh hâli yaratır? Hangi renkler hangi duygularla ilişkilendirilir? Sıcak ve soğuk tonların psikolojik etkileri nelerdir? HSL Secondary aracı nasıl kullanılır? Sinemada atmosfer yaratmak için renk tonlaması hangi stratejilerle yapılır?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Renk tonlamasının video anlatısında ruh hâli (mood) ve atmosfer yaratımındaki rolü açıklanacaktır. Renk psikolojisi, duygusal etkiler ve renklerin sembolik kullanımı ele alınacaktır. Sanat ve sinema tarihinden örneklerle (ör. Wong Kar-wai'nin sıcak tonları, Fincher'in soğuk renk paletleri) renk-ruh hâli ilişkisi tartışılacaktır. Premiere Pro'da Lumetri Color'un ileri özellikleri (Curves, Color Wheels, HSL Secondary) üzerinden dramatik tonlama teknikleri anlatılacaktır.	Öğrenciler aynı sahneyi farklı ruh hâllerini yansıttak şekilde düzenleyecektir: Lumetri Color Curves ile kontrast artırma / azaltma. Color Wheels ile gölgeler ve ışıık tonlarını değiştirme. HSL Secondary ile belirli bir rengi izole edip vurgulama. Aynı sahneden iki versiyon çıkarma: melankolik/soğuk ton ve enerjik/sıcak ton. Öğrencilerden 1-2 dakikalık bir sahneyi üç farklı ruh hâline göre tonlamaları istenecektir: Melankolik (soğuk tonlar), Romantik (sıcak/pembe tonlar), Gerilim (düşük doygunluk, kontrastlı tonlar). Dosyalar Week07_Melancholic.mp4, Week07_Romantic.mp4, Week07_Thriller.mp4 olarak teslim edilecektir.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
10	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Kurgu ritmi izleyicide nasıl bir duygusal etki yaratır? Hızlı kesme hangi türlerde daha çok kullanılır? Yavaş tempo anlatıyı nasıl etkiler? Time Remapping tekniğinin yaratıcı kullanım alanları nelerdir? Kurgu ile müzik ritmi arasındaki ilişki nasıl kurulmalıdır?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Kurguda ritim ve tempo kavramları açıklanacaktır. Hızlı kesmelerin (MTV tarzı kurgu), uzun planların ve ritmik düzenlemelerin izleyici algısına etkisi tartışılacaktır. Kurgu ile müzik arasındaki uyum ve zamanlama üzerinde durulacaktır. Premiere Pro'da Time Remapping ve Rate Stretch Tool tanıtılacaktır.	Öğrenciler kısa bir sahne üzerinde farklı tempo düzenlemeleri yapacaktır: Aynı sahneyi hızlı kurgu ile (çoklu kısa kesme). Aynı sahneyi yavaş ritim ile (daha uzun planlar). Rate Stretch Tool ile görüntü süresini uzatma/kısaltma. Time Remapping ile bir plan içinde hız değişimleri yapma (ör. hızlandırma-yavaşlatma). Müziğe uygun kesme noktaları seçme. Ödev: Öğrenciler aynı ham görüntüyü iki farklı şekilde düzenleyecektir: 1 versiyon hızlı tempolu, 1 versiyon yavaş tempolu. Her iki versiyon Week09_FastEdit.mp4 ve Week09_SlowEdit.mp4 olarak teslim edilecektir.
11	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Süreklilik kurgusunun temel ilkeleri nelerdir? Deneyisel kurgu izleyiciye nasıl bir deneyim sunar? Kurguda duygu yaratmak için hangi stratejiler kullanılır? Ritmik kurgu ile anlatı arasındaki ilişki nedir? Klasik ve deneyisel kurgu arasındaki en önemli farklar nelerdir?		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Kurgu estetiğinin anlatı inşasında ve izleyicide duygu yaratmada nasıl işlev gördüğü tartışılacaktır. Süreklilik kurgusu ile deneyisel kurgu arasındaki farklar açıklanacak, izleyiciye yönelim (eylem odaklı kurgu) ve duygusal yoğunluk yaratımı (ritmik, şiirsel kurgu) örneklerle değerlendirilecektir. Sinemadan örnek sahneler üzerinden farklı kurgu anlayışlarının izleyiciye etkisi tartışılacaktır.	Öğrenciler aynı ham görüntüyü iki farklı kurgu estetiğiyle düzenleyecektir: Süreklilik kurgusu (Continuity Edit): Olayın mantıklı, kronolojik akışını takip eden bir düzen. Duygusal/deneysel kurgu (Poetic/Emotional Edit): Görüntüleri ritim, duygu veya sembollerle ilişkilendirerek yeni bir anlam yaratma. Premiere Pro'da Timeline üzerinde iki ayrı sekans açılarak karşılaştırma yapılacaktır. Ödev: Öğrencilerden kısa bir sahneyi iki versiyon halinde düzenlemeleri istenecektir: Bir versiyon klasik süreklilik kurgusu, Diğer versiyon deneyisel/şiirsel kurgu. Her iki versiyon Week12_Continuity.mp4 ve Week12_Poetic.mp4 olarak teslim edilecektir.
12	Assignment: Students will edit a short scene including: At least one compositing work using green screen, The same content adapted into at least two social media formats (e.g., 16:9 and 9:16). Files should be submitted as Week13_Compositing.mp4 and Week13_SocialMedia.mp4.		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Premiere Pro'da görsel efektler ve kompozit teknikleri anlatılacaktır. Ultra Key ile green screen kullanımı, maskeleme, blending modları gibi yöntemler açıklanacaktır. Ayrıca sosyal medya platformlarının (TikTok, Instagram, YouTube) farklı format ve estetik beklentileri tartışılacaktır. Klasik yatay (16:9), kare (1:1) ve dikey (9:16) video formatları karşılaştırılacaktır.	Öğrenciler iki aşamalı bir uygulama yapacaktır: Green Screen ve Efektler: Basit bir yeşil perde sahnesini farklı arka planlarla birleştirme. Maskeleme ve blending ile sahneye efekt ekleme. Sosyal Medya Uyumlu Kurgu: Aynı sahneyi 16:9, 1:1 ve 9:16 formatlarında yeniden düzenleme. Yazı ve grafiklerle (caption, sticker vb.) sosyal medya estetiği ekl Ödev: Öğrencilerden kısa bir sahneyi düzenlemeleri istenecektir: Green screen ile en az bir kompozit çalışma, Aynı içeriğin en az iki farklı sosyal medya formatı (ör. 16:9 ve 9:16). Dosyalar Week13_Compositing.mp4 ve Week13_SocialMedia.mp4 olarak teslim edilecektir.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Öğretim Laboratuvar Metodları	Teorik	Uygulama
13	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Reklam kurgusunda hızlı tempo izleyici algısını nasıl etkiler? Tipografi ve grafik entegrasyonu reklamın ikna gücünü nasıl artırır? Müzik ritmine göre yapılan kurgu izleyicide nasıl bir estetik etki yaratır? Ses–görüntü senkronizasyonunda marker kullanımı neden önemlidir? Reklam ve müzik video estetiği hangi noktalarda kesişir?	Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Reklam ve tanıtım videolarında kullanılan hızlı tempo, ürün odaklı sahne düzeni, tipografi ve grafik entegrasyonu anlatılacaktır. Ardından müzik video estetiği ele alınarak, müziğin ritmine göre kurgu yapma, ses efektlerini görselle senkronlama ve izleyicide ritmik bir etki yaratma yöntemleri tartışılacaktır. İkna edici anlatı ve müzikalite ilişkisi, estetik bir bütünlük içinde değerlendirilecektir.	Öğrenciler iki parçalı bir pratik yapacaktır: Reklam Kurgu Denemesi: 20–30 saniyelik bir ürün tanıtımı için hızlı kesmeler, tipografi ve basit grafikler ekleme. Ürünü ön plana çıkaracak bir mini reklam kurgu denemesi. Müzik Video Estetiği: Kısa bir sahneyi seçilen müzik ritmine uygun şekilde yeniden kurgulama. Görüntü–ses senkronu için markers ve time remapping kullanma. Öğrenciler iki kısa video hazırlayacaktır: Bir reklam denemesi (20–30 sn), ürün odaklı ve hızlı tempolu, tipografi–grafik entegrasyonlu. Bir müzik video denemesi (30–45 sn), müzik ritmine göre kesilmiş ve ses–görüntü senkronize edilmiş. Dosyalar Week06_CommercialEdit.mp4 ve Week06_MusicVideo.mp4 olarak teslim edilecektir.
14	Bireysel dönem projelerine yönelik hazırlık.	Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Bireysel dönem projelerinin değerlendirilmesi	Bireysel dönem projelerinin değerlendirilmesi

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
15	Bireysel dönem projelerine yönelik hazırlık.		Yazılım odaklı atölye çalışmaları Kısa video montaj uygulamaları Grup projeleri ve sınıf içi tartışmalar Yapay zekâ destekli derse hazırlık soruları Öğrenci sunumları ve dönem sonu proje gösterimi	Bireysel dönem projelerinin değerlendirilmesi	Bireysel dönem projelerinin değerlendirilmesi

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Ödev	10	2,00
Proje	6	6,00
Derse Katılım	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	4,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	4,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	0	0,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

	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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5	5	5	1	2				5	4	3	4	3				5	3	3	5	3	5	5	5	3
Ö.Ç. 2	4	5	5	5	5	3			5	5	5	3	4	3				5	5	3	5	3	5	5	5	3
Ö.Ç. 3	5	5	5	5	3	5			5	5	5	3	3	3				5	5	3	5	3	5	5	5	3

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanım ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Adobe Premiere Pro yazılımını etkin biçimde kullanabilecektir.
- Ö.Ç. 2 :** Kurgu estetiğini ve temel kuramsal yaklaşımları açıklayabilecektir.
- Ö.Ç. 3 :** Ses, renk ve efektlerin video üzerindeki etkilerini değerlendirebilecektir.

GİT212 - BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM II - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Güncel tasarım ihtiyaçlarını karşılayabilmek adına hareketli grafik uygulamalarının öğrenmek ve bu temel programı kullanarak tasarım yapabilme becerilerini kazandırmaktır.

Dersin İçeriği

Adobe After Effect programının temel araçları, programda çizim ve yazı araçlarının kullanımı ve bilgisayarda hareketli grafiklerle gerçekleştirilen tasarımların temellerinin kavratılması.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Fridsma, L., & Gyncild, B. (2024). Adobe After Effects Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press. Adobe After Effects programı.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik anlatım, bilgisayar üzerinden uygulama ve uygulamalar ile ilgili bireysel değerlendirme.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

İlgili programın kullanımına ilişkin videoların izlenmesi. Vize Rubriği Toplam 100 Puan → Ders notuna %40 Kavramsal netlik ve mesaj: %15 Kompozisyon ve görsel hiyerarşi: %15 Tipografi (okunurluk + tutarlılık): %15 Animasyon akıcılığı (timing + easing): %20 Teknik uygulama (katman kontrolü, precomp/parenting): %15 Render ve format uygunluğu (çözünürlük, codec): %10 Dosya düzeni ve teslim standardı: %10 Final Rubriği (Motion Tasarım Projesi) – Toplam 100 Puan → Ders notuna %60 Brief'e/mecra hedeflerine uygunluk: %10 Yaratıcı fikir ve özgünlük: %15 Tasarım dili tutarlılığı (renk-tipografi-stil): %15 Anlatı akışı ve ritim (giriş-gelişme-kapanış, tempo): %20 Teknik yeterlik (compositing/2.5D/tracking vb. seçilen teknik): %15 Ses kullanımı ve senkron: %10 Çoklu çıktı (en az 2 format, safe area/kadraj): %10 Teslim paketi ve sunum: %5

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları bulunmamaktadır

Dersin Verilişi

Ders, yüz yüze sunulacaktır. Teorik olarak anlatılan konunun uygulaması gerçekleştirilir. Uygulamada belirlenen temaların dışına çıkılmamalıdır. belirli periyotlarla ödev verilir ve hem ödevler hem atölye içi uygulamalar dersin sorumlusu tarafından değerlendirilir. değerlendirmelere katılmak zorunludur. Atölye çalışması ve verilen ödevler vize ve final notlarına doğrudan etki eder. Final için proje verilmektedir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- tasarım programı ile tasarım yapabilir.
- Hareketli grafikleri tasarlayabilir.
- Hareketli grafiklerin görsel düzenlemelerini gerçekleştirebilir.
- Televizyon, sinema ve sosyal medya için içerik üreterek bunları hareketli grafiklere dönüştürebilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Hazırlık çalışmaları After Effects'i açıp arayüzü 10 dk keşfet (Project/Comp/Timeline panelleri). Bilgisayarında "Ders_Proje" klasör yapısını oluştur (Footage/Audio/Exports/AEP/Fonts). 3 adet beğendiğin motion intro örneği bul (YouTube/Behance) ve linkini not et. Yapay zekâ soruları "After Effects'te comp, layer ve timeline mantığını bir görsel tasarımcı gibi özetle." "1080x1920 ve 1920x1080 için doğru fps ve export mantığı nedir, hangi durumlarda değişir?" "Dosya/klasör düzeni için profesyonel bir AE proje standardı öner."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	After Effects çalışma mantığı, Composition, timeline, çözünürlük-fps, çalışma alanı, katman mantığı.	Dosya/klasör yapısı kurma, ilk comp oluşturma, basit logo fade-in/out (3-5 sn) Mini görev: Proje ayarları şablonu (1080x1920 ve 1920x1080)
2	Hazırlık çalışmaları "Keyframe + easing" ile ilgili 1 kısa eğitim izle (5-10 dk) ve 3 not çıkar. 3 hareket örneği seç: yumuşak giriş, hızlı çıkış, zıplama (bounce) — referans olarak kaydet. Basit bir "3 obje hareketi" için plan yap (hangi obje nasıl hareket edecek?). Yapay zekâ soruları "Easing nedir? Neden 'robotik' hareketi engeller? 3 örnekle açıkla." "Graph Editor'de en sık yapılan 5 hatayı ve çözümünü yaz." "Bir UI buton animasyonu için ideal hız eğrisi nasıl olmalı?"	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Keyframe türleri, interpolation, easing, Graph Editor'a giriş	3 nesneli hareket (position/scale/opacity) + easing ile akıcı hareket (Ödev 1): 5-7 sn micro animation (sadece transform)

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
3	Hazırlık çalışmaları Illustrator/SVG ikon seti seç (en az 6 ikon). "Trim Paths" ile çizim animasyonu örnekleri bul ve 2 tanesini analiz et. İkonların stroke kalınlığı ve köşe yuvarlaklığını standartlaştır. Yapay zekâ soruları "Trim Paths ile ikon çizim animasyonu için en iyi pratikler nelerdir?" "Minimal ikon setinde tutarlılık için hangi tasarım kurallarına bakmalıyım?" "Bir ikon animasyonunu daha 'premium' hissettirmek için 3 öneri ver."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Shape layer mantığı, path/trim paths, stroke/fill, align/anchor	Minimal ikon seti + Trim Paths ile çizim animasyonu (Ödev 2): 8-10 sn ikon animasyonlu açıklayıcı sahne
4	Hazırlık çalışmaları 3 fotoğraf seç (insan/nesne/şehir). Mask ile reveal için uygun olsun. "Alpha/Luma matte" kavramlarını kısa araştır, 5 satır özet yaz. Bir başlık (title) + alt başlık (subtitle) metni hazırla. Yapay zekâ soruları "Alpha matte ile luma matte farkını AE bağlamında sade anlat." "Reveal animasyonlarında okunurluk ve tempo için önerilerin neler?" "Maske kenarlarının yapay görünmesini azaltmak için ne yapabilirim?"	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Mask türleri, feather/expansion, track matte mantığı	Görsel üzerinde maskeleme + başlık açılışı (reveal) (Ödev 3): 10 sn "görsel reveal" animasyonu
5	Hazırlık çalışmaları 1 cümle seç (maks 10-12 kelime) ve 3 farklı vurgu seçeneği yaz. 2 font kombinasyonu bul (başlık + gövde). Reels (9:16) safe area kılavuzunu not et. Yapay zekâ soruları "Bu cümle için 3 farklı kinetic typography ritmi öner (yavaş/orta/hızlı)." "Okunurluk için font boyutu, satır aralığı ve hareket sınırları nasıl olmalı?" "Kinetic typography'de 'vurgu' yaratmak için 5 hareket tekniği ver."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Motion'da tipografi hiyerarşisi, okunurluk, safe area, text animator	10-12 sn kinetic typography (tek cümle/alıntı) (Ödev 4): 9:16 Reels formatında kinetik tipografi

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
6	Hazırlık çalışmaları 2 sahneli mini taslak yaz: giriş kartı + lower-third. Proje isimlendirme standardını hazırla (Comp_01, Precomp_Type, vb.). Parent/child mantığını anlamak için 1 örnek şema çiz. Yapay zekâ soruları "Precomp ne zaman gerekir, ne zaman projeyi boğar? Karar kriteri ver." "Lower-third tasarımında minimal ama güçlü 3 şablon fikri öner." "Null object ile rig kurma mantığını adım adım anlat."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Precomp stratejileri, parenting, null ile rig kurma, isimlendirme standardı Effect mantığı, adjustment layer, blur/glow, temel color correction	2 sahneli mini anlatım: giriş kartı + lower-third (Ödev 5): Precomp + temiz timeline + düzenli teslim Görsele stil verme + hafif motion (poster canlandırma mantığı) (Ödev 6): 8-12 sn "poster animation"
7			Vize	
8	Hazırlık çalışmaları 1 poster seç ve "poster animation" referansı bul. 2 farklı color mood belirle (ör. sıcak/cold) ve örnek palet çıkar. 3 efekt belirle: blur, glow, grain (ne için kullanacağını not et). Yapay zekâ soruları "Adjustment layer ne zaman kullanılmalı? Katman üstüne efekt eklemekten farkı ne?" "Poster animation'da 'aşırı efekt' tuzağına düşmemek için 5 kontrol sorusu yaz." "Motion'da renk düzeni için hızlı bir kontrol listesi hazırla."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Effect mantığı, adjustment layer, blur/glow, temel color correction	Görsele stil verme + hafif motion (poster canlandırma mantığı) (Ödev 6): 8-12 sn "poster animation"

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
9	Hazırlık çalışmaları 1 poster seç ve "poster animation" referansı bul. 2 farklı color mood belirle (ör. sıcak/cold) ve örnek palet çıkar. 3 efekt belirle: blur, glow, grain (ne için kullanacağını not et). Yapay zekâ soruları "Adjustment layer ne zaman kullanılmalı? Katman üstüne efekt eklemekten farkı ne?" "Poster animation'da 'aşırı efekt' tuzağına düşmemek için 5 kontrol sorusu yaz." "Motion'da renk düzeni için hızlı bir kontrol listesi hazırla."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Effect mantığı, adjustment layer, blur/glow, temel color correction	Görsele stil verme + hafif motion (poster canlandırma mantığı) (Ödev 6): 8-12 sn "poster animation"
10	Hazırlık çalışmaları Parallax için katmanlı bir görsel hazırla (foreground/mid/background). Kamera hareketini 3 seçenek olarak planla (push-in, pan, orbit). Derinlik hissi için 2 referans sahne topla. Yapay zekâ soruları "2.5D parallax'ta 'abartılı' görünümü engellemek için ne yapmalıyım?" "Kamera hareketi seçimini sahne duygusuna göre nasıl belirlerim?" "3 katmanlı bir sahne için ideal motion planı çıkar."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	D katman, camera hareketi, derinlik algısı, parallax prensibi	Foto-kolaj/parallax sahne (6-8 sn) (Ödev 7): 2.5D parallax kısa sekans

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
11	Hazırlık çalışmaları Tracking'e uygun 10 sn'lik video çek (kontrastlı, net takip noktası olsun). "Ekran yerleştirme" için bir görsel/arayüz ekranı hazırla. Ön/son karşılaştırma için dosya isimlendirme planı yap. Yapay zekâ soruları "Tracking'in başarılı olması için çekimde nelere dikkat etmeliyim?" "Corner pin ile screen replacement sürecini adım adım özetle." "Track kayıyor: olası 6 sebep ve çözüm öner."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Tracker panel, track point, stabilize motion, çekim seçimi mantığı	Ekran yerleştirme (screen replacement) / corner pin temeli (Ödev 9): 8-12 sn tracking (before/after)
12	Hazırlık çalışmaları Final konusu seç: hedef kitle + amaç + mecra (tek cümle brief). 6-10 kare storyboard ve 2 styleframe taslağı hazırla. İlham panosu oluştur (renk, tipografi, hareket dili). Yapay zekâ soruları "Bu brief için 3 farklı görsel dil öner (minimal/enerjik/kurumsal)." "Storyboard'umu kontrol et: tempo, vurgu, geçişler açısından eleştir." "Styleframe'de tipografi hiyerarşisi için net bir kural seti öner."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Final Projesi geliştirme	Final Projesi geliştirme
13	unum akışı yaz: problem → çözüm → süreç → sonuç (1 dk). Teslim paketini kontrol et (clean aep, assets, render, key frames, açıklama). Portfolyo için 3 görsel seç (kapak + süreç + final kare). Yapay zekâ soruları "Final projem için 150-200 kelimelik proje açıklamasını yaz (akademik ama sade)." "Sunumda tasarım kararlarını savunmak için 8 güçlü cümle kalıbı üret." "Teslim öncesi kalite kontrol için 20 maddelik checklist hazırla."	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Final Projesi geliştirme	Final Projesi geliştirme

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
14	Genel değerlendirme için son kontroller	Ders, kuramsal anlatım + demonstrasyon (uygulamalı gösterim) + atölye çalışması bütünlüğünde yürütülür. Her hafta temel kavramlar sınıfta örnekler üzerinden açıklanır; ardından öğrenciler bilgisayar laboratuvarında adım adım uygulama yapar. Öğrenme, kısa haftalık ödevler, ara değerlendirme (vize) ve final proje sürecinde kritik-geri bildirim-revizyon döngüsüyle desteklenir. Süreç boyunca dosya/proje düzeni, teslim standartları ve mecra odaklı çıktılar (format-render) üzerine düzenli kontrol ve birebir yönlendirme yapılır.	Final Projesi geliştirme	Final Projesi geliştirme
15			Final	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Derse Katılım	14	4,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	2,00
Vize	1	2,00
Final	1	1,00
Ara Sınav Hazırlık	4	3,00
Final Sınavı Hazırlık	2	4,00
Ödev	10	3,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	4	5	2	3	5	4	2	2	5	4	2	2	3	4	1		5	3	4	5	3	3	5	2	5	
Ö.Ç. 2	4	5	3	3	5	3	3	2	5	3	1	2	3	4	1		5	4	4	3	4	3	5	3	5	
Ö.Ç. 3	4	5	2	3	5	5	3	2	5	5	2	3	3	4	1		5	4	4	5	4	3	5	3	5	
Ö.Ç. 4	3	5	2	3	5	5	4	2	5	4	1	2	3	4	1		5	3	4	5	3	3	5	3	5	

Tablo :

P.Ç. 1 : Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.

P.Ç. 2 : Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar

- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hakimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** tasarım programı ile tasarım yapabilir.
- Ö.Ç. 2 :** Hareketli grafikleri tasarlayabilir.
- Ö.Ç. 3 :** Hareketli grafiklerin görsel düzenlemelerini gerçekleştirebilir.
- Ö.Ç. 4 :** Televizyon, sinema ve sosyal medya için içerik üreterek bunları hareketli grafiklere dönüştürebilir.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:39:28

GİT315 - REKLAM ESTETİĞİ - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu ders, reklamın yalnızca bir pazarlama aracı değil, aynı zamanda bir estetik ifade biçimi olduğunu tartışmayı amaçlar. Reklam filmleri ve afişler aracılığıyla, öğrenciler reklam estetiğini felsefi, sosyolojik ve kültürel açılardan ele alacak; aynı zamanda görsel iletişim tasarımı pratiğiyle ilişkilendireceklerdir.

Dersin İçeriği

Uygarlık öncesinden günümüze uzanan estetik tartışmaların reklam alanına yansımaları; reklamda renk, ses, anlatı, mekân, bellek, ideoloji ve tüketim estetiği; propaganda ve göstergebilim; katılımcı kültür; güncel reklam trendleri ve dijital estetik.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Ders notları, bilgisayar, slaytlar, projektör

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri / Planned Learning Activities and Teaching Methods TR: Bu ders, teorik bilgi aktarımı ile uygulamalı analiz çalışmalarını birleştirir. Öğrenciler, reklam estetiğini hem kuramsal hem de pratik düzeyde kavrayacak şekilde yönlendirilir. Kullanılacak yöntemler: Ders Anlatımı (Lecture): Haftalık teorik çerçeve, estetik kuramlar ve kavramsal tartışmalar. Görsel-İşitsel Analiz (Audio-Visual Analysis): Reklam filmleri, afişler ve kampanyaların estetik açıdan çözümlemesi. Tartışma (Class Discussions): Öğrencilerin farklı bakış açılarıyla eleştirel yorum geliştirmeleri. Uygulamalı Çalışmalar (Practical Work): Storyboard tasarımı, afiş yeniden üretimi, kısa reklam senaryosu oluşturma. Sunum (Presentations): Öğrencilerin bireysel veya grup çalışmalarıyla reklam estetiği üzerine bulgularını paylaşmaları. Proje Temelli Öğrenme (Project-Based Learning): Dönem sonunda seçilen marka için estetik analiz ve özgün reklam tasarımı.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Öğrencilerin derslere düzenli katılımı beklenmektedir; haftalık tartışma ve analiz bölümleri dersin önemli bir parçasıdır. Haftalık ödevler, derste işlenen konuların pekişmesi için önemlidir; zamanında teslim edilmelidir. Öğrencilerin reklam filmlerini dersten önce izleyerek gelmeleri ve sınıf içi tartışmalara aktif katılım göstermeleri beklenir. Ders kapsamında dijital araçlar (Photoshop, Illustrator, After Effects vb.) kullanılabileceği için öğrencilerin temel düzeyde program bilgisine sahip olmaları faydalı olacaktır. Final projesinde öğrencilerin kendi estetik perspektiflerini geliştirmeleri ve yaratıcı çözümler üretmeleri teşvik edilmektedir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Yoktur

Dersin Verilişi

Ders, yüz yüze eğitim yöntemiyle verilecektir. Dersler 2 saatlik blok hâlinde işlenecek olup, ilk bölümde kuramsal içerik sunulacak, ikinci bölümde reklam filmleri ve görsel materyaller üzerinden estetik analiz ve uygulama çalışmaları yapılacaktır. Ders süresince öğrencilerin tartışmalara katılımı, kısa uygulamalar ve proje temelli öğrenme desteklenecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Estetik kuramlarını reklam örneklerine uygulayabilir.
- Reklam filmlerini atmosfer, renk, mekân, anlatı ve ideoloji açısından çözümleyebilir.
- Reklamlarda ruh hâli (Stimmung) ve duygu yaratımını açıklayabilir.
- Kendi reklam projelerinde estetik açıdan bilinçli tercihler yapabilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
------	--------------------	-------------------------------	--------	----------

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	İzlenecek örnek reklam filmleri: Honda Cog (2003), Apple Think Different (1997) ve Nike Dream Crazy (2018).	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Giriş: Reklam ve Estetik ilişkisi Dersin kapsamı, amacı ve önemi anlatılır. Reklamın yalnızca bir satış aracı değil, aynı zamanda bir kültürel ve estetik ifade biçimi olduğu vurgulanır. "Reklam sanat mıdır?" sorusu üzerinden tartışma yapılır. İzlenecek örnek reklam filmleri: Honda Cog (2003), Apple Think Different (1997) ve Nike Dream Crazy (2018).	
2	İzlenecek Reklam Filmleri: Chanel No.5 – Nicole Kidman (2004) → Güzel ve uyumun lüks estetiğiyle kurulması WWF – Climate Change Campaigns → Çirkinliğin şok etkisiyle farkındalık yaratması Apple – 1984 (1984) → Yücenin metaforlarla estetize edilmesi	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Güzel, Çirkin ve Yüce Reklamlarda Reklamların estetik açıdan güzel (uyum, düzen, çekicilik), çirkin (şok ve rahatsız edici etki) ve yüce (olağanüstü, büyüleyici deneyim) kavramları üzerinden nasıl inşa edildiği bu hafta anlatılacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Chanel No.5 – Nicole Kidman (2004) → Güzel ve uyumun lüks estetiğiyle kurulması WWF – Climate Change Campaigns → Çirkinliğin şok etkisiyle farkındalık yaratması Apple – 1984 (1984) → Yücenin metaforlarla estetize edilmesi Ödev: Öğrenciler bir reklam seçip onu "güzel, çirkin ya da yüce" kavramlarından biriyle eşleştirecek ve kısa bir estetik analiz raporu hazırlayacaktır.	
3	İzlenecek Reklam Filmleri: Sony Bravia – Balls (2005) → Renk ve müzikle huzurlu, masalsı bir atmosfer. Sony Bravia – Paint (2006) → Patlayan renklerle enerji ve coşku duygusu. Apple – AirPods Bounce (2019) → Hareket ve ritimle neşeli, oyunlu bir ruh hâli.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Ruh Hâli (Stimmung) ve Reklamda Atmosfer Reklamların izleyicide bir ruh hâli (Stimmung) yaratma biçimleri bu hafta anlatılacaktır. Renk, ışık, müzik ve ritim gibi öğelerin atmosfer oluşturmada nasıl kullanıldığı üzerinde durulacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Sony Bravia – Balls (2005) → Renk ve müzikle huzurlu, masalsı bir atmosfer. Sony Bravia – Paint (2006) → Patlayan renklerle enerji ve coşku duygusu. Apple – AirPods Bounce (2019) → Hareket ve ritimle neşeli, oyunlu bir ruh hâli. Ödev: Öğrenciler aynı ürün için iki farklı ruh hâlini (örneğin neşeli ve melankolik) yansıtan storyboard tasarlayacaktır.	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
4	İzlenecek Reklam Filmleri: John Lewis – The Bear and the Hare (2013) → Animasyonla masalsı ve duygusal bir hikâye. Google – Parisian Love (2009) → Sadece arama kutusu üzerinden kurulan minimal anlatı. Thai Life Insurance – Unsung Hero (2014) → Günlük yaşam üzerinden insancıl ve dramatik hikâye.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Anlatı Estetiği ve Reklamda Hikâye Kurma. Reklamların kısa film estetiğiyle nasıl hikâye kurduğu bu hafta anlatılacaktır. Karakter, mekân, atmosfer ve dramatik yapı gibi öğelerin reklamın ikna gücüne katkısı üzerinde durulacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: John Lewis – The Bear and the Hare (2013) → Animasyonla masalsı ve duygusal bir hikâye. Google – Parisian Love (2009) → Sadece arama kutusu üzerinden kurulan minimal anlatı. Thai Life Insurance – Unsung Hero (2014) → Günlük yaşam üzerinden insancıl ve dramatik hikâye. Ödev: Öğrenciler 30 saniyelik bir reklam hikâyesi tasarlayacak ve temel sahneleri storyboard olarak çizecektir.	
5	İzlenecek Reklam Filmleri: Coca-Cola – Hilltop (1971) → Küresel bir birliktelik ve nostaljik imge yaratımı. Apple – Think Different (1997) → Tarihsel figürlerle kolektif bellek üzerinden marka imajı kurma. LEGO – Rebuild the World (2019) → Çocukluk belleği ve oyun estetiğiyle kurulan duygusal bağ.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Bellek ve İmge Reklamının kolektif bellek, nostalji ve tanıdıklık imgeleri üzerinden nasıl bir estetik kurduğu bu hafta anlatılacaktır. Görsel hafızanın reklamda ikna gücüne katkısı tartışılacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Coca-Cola – Hilltop (1971) → Küresel bir birliktelik ve nostaljik imge yaratımı. Apple – Think Different (1997) → Tarihsel figürlerle kolektif bellek üzerinden marka imajı kurma. LEGO – Rebuild the World (2019) → Çocukluk belleği ve oyun estetiğiyle kurulan duygusal bağ. Ödev: Öğrenciler nostaljik bir reklam afişini seçerek günümüz estetik anlayışıyla yeniden tasarlayacaktır.	
6	Apple – Welcome Home (2018, Spike Jonze) → Renk ve müzik ile dönüşen mekân estetiği. Sony Bravia – Paint (2006) → Patlayan renklerle enerji ve coşku yaratımı. Nike – You Can't Stop Us (2020) → Paralel montaj ve müzikle ritmik duygulanım.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Renk, Ses ve Duygu. Reklamın renk, müzik ve ses tasarımı aracılığıyla izleyicide nasıl duygular ürettiği bu hafta anlatılacaktır. Renk psikolojisi, müzik seçimi ve ritmin reklam estetiğiyle ilişkisi tartışılacaktır.	
7			Vize haftası	
8	İzlenecek Reklam Filmleri: Nike – Just Do It (1988) → Bireysel güçlenme söyleminin ideolojik estetikte verilmesi. Apple – 1984 (1984) → Politik propaganda estetiği ile reklamın birleşmesi. WWF – #StopPlastic (2019) → Küresel farkındalık için çevresel propaganda estetiği.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Propaganda ve İdeoloji Estetiği. Reklamın ideolojik mesajları nasıl estetikle paketlenildiği ve propaganda ile arasındaki sınırların nasıl bulanıklaştığı bu hafta anlatılacaktır. Reklam estetiği ile ikna edici propaganda estetiği arasındaki benzerlikler tartışılacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Nike – Just Do It (1988) → Bireysel güçlenme söyleminin ideolojik estetikte verilmesi. Apple – 1984 (1984) → Politik propaganda estetiği ile reklamın birleşmesi. WWF – #StopPlastic (2019) → Küresel farkındalık için çevresel propaganda estetiği. Ödev: Öğrenciler güncel bir reklamı seçerek propaganda estetiği açısından çözümleyecek ve hangi ideolojik kodları içerdiğini tartışacaktır.	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
9	İzlenecek Reklam Filmleri: Old Spice – The Man Your Man Could Smell Like (2010) → Absürt ve hızlı anlatımın estetik bir mizah unsuru olarak kullanımı. Snickers – You’re Not You When You’re Hungry → Günlük hayatın mizahi bir dönüşümle estetize edilmesi. Volkswagen – The Force (2011) → Mizah ve nostaljinin birleştirilerek duygusal bağ kurulması.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Reklamda Mizahın Estetiği. Reklamın mizah aracılığıyla nasıl estetik bir ikna stratejisi kurduğu bu hafta anlatılacaktır. Absürt, ironik ve parodiye dayalı anlatımların izleyiciyle kurduğu bağ tartışılacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Old Spice – The Man Your Man Could Smell Like (2010) → Absürt ve hızlı anlatımın estetik bir mizah unsuru olarak kullanımı. Snickers – You’re Not You When You’re Hungry → Günlük hayatın mizahi bir dönüşümle estetize edilmesi. Volkswagen – The Force (2011) → Mizah ve nostaljinin birleştirilerek duygusal bağ kurulması. Ödev: Öğrenciler mizahi öğeler içeren bir reklam seçecek ve bu reklamın hangi estetik stratejilerle güldürüyorken aynı zamanda ikna ettiğini analiz edecektir.	
10	İzlenecek Reklam Filmleri: Apple – Think Different (1997) → Tarihsel figürler üzerinden marka mitolojisi yaratımı. Google – Year in Search (2018) → Yılın öne çıkan anlarının kolektif bellek ve mit olarak işlenmesi. WWF – Stop Climate Change → Doğa imgeleriyle ekolojik mitlerin kurulması.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Göstergebilim ve Reklam Mitolojileri Reklamın ikon, sembol ve göstergeler aracılığıyla nasıl anlam ürettiği bu hafta anlatılacaktır. Roland Barthes’ın “mit” kavramı çerçevesinde reklamlardaki kültürel kodların çözülmesi üzerinde durulacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Apple – Think Different (1997) → Tarihsel figürler üzerinden marka mitolojisi yaratımı. Google – Year in Search (2018) → Yılın öne çıkan anlarının kolektif bellek ve mit olarak işlenmesi. WWF – Stop Climate Change → Doğa imgeleriyle ekolojik mitlerin kurulması. Ödev: Öğrenciler seçtikleri bir reklamı göstergebilimsel açıdan çözümleyecek ve hangi mit ya da kültürel kodu kullandığını açıklayacaktır.	
11	İzlenecek Reklam Filmleri: Louis Vuitton – Core Values (2010) → Lüksün kültürel ve tarihsel bir yolculukla estetize edilmesi. Apple – iPhone Don’t Blink (2016) → Tüketim hızının estetik bir deneyime dönüştürülmesi. Gucci – Aria Campaign (2021) → Moda ve statü üzerinden tüketim estetiği.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Kapitalizm ve Tüketim Estetiği Reklamın kapitalist tüketim kültürünü estetikle nasıl görünmez kıldığı bu hafta anlatılacaktır. Baudrillard’ın “gösterge değeri” ve Debord’un “gösteri toplumu” kavramları çerçevesinde lüks marka reklamlarının yarattığı estetik stratejiler tartışılacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Louis Vuitton – Core Values (2010) → Lüksün kültürel ve tarihsel bir yolculukla estetize edilmesi. Apple – iPhone Don’t Blink (2016) → Tüketim hızının estetik bir deneyime dönüştürülmesi. Gucci – Aria Campaign (2021) → Moda ve statü üzerinden tüketim estetiği. Ödev: Öğrenciler bir lüks marka reklamını seçecek ve reklamdaki tüketim estetiğini (renk, mekân, ritim, ikonografi) analiz edecektir.	
12	İzlenecek Reklam Filmleri: Nike – You Can’t Stop Us (2020) → Paralel montaj ve ritmik kurgu ile sinema estetiği. Apple – Welcome Home (2018, Spike Jonze) → Kamera hareketi ve mekânın sinematografik dönüşümü. Thai Life Insurance – Silence of Love (2011) → Anlatı ve dramatik yoğunluk açısından kısa film etkisi.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Sinema Estetiği ve Reklam (TR) Konu Başlığı: Sinema Estetiği ve Reklam Reklamın sinematografik öğeler (kamera açıları, kurgu, ışık, dramatik yapı) aracılığıyla kısa film estetiğine nasıl yaklaştığı bu hafta anlatılacaktır. Reklam ve sinema arasındaki estetik kesişimler tartışılacaktır. İzlenecek Reklam Filmleri: Nike – You Can’t Stop Us (2020) → Paralel montaj ve ritmik kurgu ile sinema estetiği. Apple – Welcome Home (2018, Spike Jonze) → Kamera hareketi ve mekânın sinematografik dönüşümü. Thai Life Insurance – Silence of Love (2011) → Anlatı ve dramatik yoğunluk açısından kısa film etkisi. Ödev: Öğrenciler sinematografik öğeler barındıran bir reklam seçerek kısa film estetiğiyle hangi noktalarda benzeştiğini analiz edecektir.	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
13	İzlenecek Reklam Filmleri: Doritos – Crash the Super Bowl (2015) → Kullanıcıların çektiği reklamların kampanya estetiğine dönüşmesi. Coca-Cola – Share a Coke (2014) → Kişiselleştirme ve sosyal medyada paylaşım kültürü. Heineken – The Candidate (2013) → Katılımcı deneyim ve sürpriz unsurunun dijitalle estetize edilmesi.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Katılımcı Kültür ve Yeni Medya Estetiği Reklamların sosyal medya ve dijital platformlar aracılığıyla izleyiciyi nasıl sürece dâhil ettiği bu hafta anlatılacaktır. Viral kampanyaların estetik stratejileri, mizah, ironi ve oyun kültürü bağlamında incelenecektir. İzlenecek Reklam Filmleri: Doritos – Crash the Super Bowl (2015) → Kullanıcıların çektiği reklamların kampanya estetiğine dönüşmesi. Coca-Cola – Share a Coke (2014) → Kişiselleştirme ve sosyal medyada paylaşım kültürü. Heineken – The Candidate (2013) → Katılımcı deneyim ve sürpriz unsurunun dijitalle estetize edilmesi. Ödev: Öğrenciler sosyal medyada katılımcı içerik üreten bir reklam kampanyası bulacak ve estetik açıdan nasıl izleyiciyi oyuna kattığını açıklayacaktır.	
14	Ödev / Final Projesi: Öğrenciler, seçtikleri markaya ait bir reklam kampanyasını estetik açıdan analiz edecek ve kendi özgün reklam fikrini geliştirecektir. Sunum; analiz raporu, storyboard, görsel/multimedya örnekleriyle desteklenmelidir.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Final Proje Sunumları Ders boyunca öğrenilen kuramsal ve uygulamalı bilgilerin öğrenciler tarafından projeye dönüştürülmesi bu hafta gerçekleştirilecektir. Her öğrenci ya da grup, seçtikleri bir marka için yaptığı estetik analiz ve buna bağlı geliştirdiği özgün reklam tasarımını sınıfta sunacaktır. Sunumların ardından genel değerlendirme yapılacak ve ders estetik açıdan bütünsel bir özetle tamamlanacaktır. Ödev / Final Projesi: Öğrenciler, seçtikleri markaya ait bir reklam kampanyasını estetik açıdan analiz edecek ve kendi özgün reklam fikrini geliştirecektir. Sunum; analiz raporu, storyboard, görsel/multimedya örnekleriyle desteklenmelidir.	
15	Ödev / Final Projesi: Öğrenciler, seçtikleri markaya ait bir reklam kampanyasını estetik açıdan analiz edecek ve kendi özgün reklam fikrini geliştirecektir. Sunum; analiz raporu, storyboard, görsel/multimedya örnekleriyle desteklenmelidir.	Ders, yüz yüze yürütülmekte olup, anlatım yöntemi ile birlikte görsel-ışitsel materyallerden yararlanılır. Öğrenciler reklam filmleri ve afişler üzerinden estetik çözümleme yaparak konuları tartışır. Öğretim süreci; ders anlatımı, görsel çözümleme, tartışma, uygulamalı çalışmalar (storyboard, afiş, kısa film senaryosu), bireysel ve grup sunumları ile proje temelli öğrenme yöntemleriyle desteklenir.	Final Proje Sunumları Ders boyunca öğrenilen kuramsal ve uygulamalı bilgilerin öğrenciler tarafından projeye dönüştürülmesi bu hafta gerçekleştirilecektir. Her öğrenci ya da grup, seçtikleri bir marka için yaptığı estetik analiz ve buna bağlı geliştirdiği özgün reklam tasarımını sınıfta sunacaktır. Sunumların ardından genel değerlendirme yapılacak ve ders estetik açıdan bütünsel bir özetle tamamlanacaktır. Ödev / Final Projesi: Öğrenciler, seçtikleri markaya ait bir reklam kampanyasını estetik açıdan analiz edecek ve kendi özgün reklam fikrini geliştirecektir. Sunum; analiz raporu, storyboard, görsel/multimedya örnekleriyle desteklenmelidir.	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Proje	12	2,00
Derse Katılım	14	2,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	2,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	0	0,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	14	1,00
Final	1	1,00
Final Sınavı Hazırlık	3	4,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5	3	4	4	2	3	2	5	3	5		3	5	2	4			3	5	3	3			3	5
Ö.Ç. 2	3	5	5	5	3	1	3	2	5	3	5		4	5	2	4			3	5	2	2			3	5
Ö.Ç. 3	2	3	5	5	5	1	3	3	5	3	5		4	5	2	4			3	5	2	3			4	4
Ö.Ç. 4	4	3	5	5	5		1	3	5	3	5		5	5	3	3			3	5	4	5			5	5

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.

- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Estetik kuramlarını reklam örneklerine uygulayabilir.
- Ö.Ç. 2 :** Reklam filmlerini atmosfer, renk, mekân, anlatı ve ideoloji açısından çözümleyebilir.
- Ö.Ç. 3 :** Reklamlarda ruh hâli (Stimmung) ve duygu yaratımını açıklayabilir.
- Ö.Ç. 4 :** Kendi reklam projelerinde estetik açıdan bilinçli tercihler yapabilir.

GİT211 - ESTETİK VE SANAT FELSEFESİ - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı estetik kavramını, tarihsel gelişimini ve sanat felsefesi içindeki temel tartışmaları öğrencilerle paylaşmaktır. Estetik nesnenin varlığı, estetik deneyim, güzellik ve diğer kategoriler, bellek ve haz, gerçeklik ve hakikat tartışmaları ele alınırken, güncel medya ve sinema estetiği örnekleri üzerinden öğrencilerin kuramsal bilgiyi pratiğe uygulamaları hedeflenmektedir.

Dersin İçeriği

Estetik kavramı, duygu–düşünce–ruh hâli ilişkisi, bilgi–iktidar–estetik bağlamı, estetik objektivasyon kuramı, sanat ve gerçeklik ilişkisi, bellek ve haz, estetik değer ve kategoriler (güzel, çirkin, yüce, trajik, komik), Antik Yunan estetik düşüncesi (Platon, Aristoteles), medya estetiği ve film üzerinden estetik çözümleme.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Kaynaklar:
Ulutaş, S. (2017). Sinema estetiği: Gerçeklik ve hakikat. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
Ulutaş, S. (2022). Sinemada duygulam, duygulanım ve güç ilişkisi: “Yol Kenarı” filmi incelemesi. Journal of History School, 56, 402–434. <https://doi.org/10.29228/Joh.52035>
Ulutaş, S. (2019). Sinema filmlerinde estetik özneyi yabancılaştırmaya yabancılaştırmak: Night Crawler filminde yabancılaştırma etkisi. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 12(2), 1012–1043.
Aytaş, M., & Ulutaş, S. (2024). The Concept of Stimmung and the Creation of Objective Moods in Movies: “Kerr” (2021) Movie Review. Galactica Media: Journal of Media Studies, 6(4), 286–313.
Tunalı, İ. (1983). Estetik: Sanat felsefesi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
Ziss, A.,(1984). Gerçekliği sanatsal özümsemenin bilimi estetik. De Yayınevi.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Anlatım Soru–Cevap Demonstrasyon (örnek eser inceleme) Tartışma

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Öğrencilerin sınıf tartışmalarına aktif katılım göstermesi beklenir. Estetik kavramların anlaşılması için sinema, resim, müzik ve mimariden örnekler kullanılacaktır. Film çözümlemeleri yapılırken öğrencilere küçük ödevler verilebilir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları bulunmamaktadır

Dersin Verilişi

Anlatım Soru–Cevap Demonstrasyon (örnek eser inceleme) Tartışma

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Estetik kavramını ve tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.
- Duygu, his, ruh hâli (Stimmung), haz ve belleğin estetik deneyimdeki rolünü analiz edebilecektir.
- Estetik objektivasyon, gerçeklik ve hakikat tartışmaları bağlamında sanat eserini yorumlayabilecektir.
- Klasik estetik kategoriler (güzel, çirkin, yüce, trajik, komik) ile çağdaş medya ve sinema estetiğini ilişkilendirerek değerlendirme yapabilecektir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: “Estetik” kelimesinin kökeni nedir ve felsefede nasıl tanımlanır? Baumgarten estetiğe nasıl bir katkı yapmıştır? Kant estetiği hangi bağlamda ele almıştır? Estetik yalnızca sanatla mı ilgilidir? Günümüzde estetik kavramı hangi alanlarda kullanılır?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru–Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar		Estetik kavramının felsefe tarihi içindeki yeri, Alexander Gottlieb Baumgarten ile disiplinleşmesi, Kant ve Hegel sonrası sanat felsefesi tartışmalarına geçiş. Estetiğin “duyusal bilgi” olarak tanımı, sanatla, güzellik ve duyumla ilişkisi. Günümüzde estetiğin yalnızca sanatla değil, yaşam deneyimi ve medya kültürü ile de bağlantısı.	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
2	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Estetik deneyimde duygu ve düşünce arasındaki ilişki nedir? Kant'ın estetik yargı kavramı neyi ifade eder? Hegel'e göre sanat ruhla nasıl ilişkilidir? Fenomenolojide Stimmung (ruh hâli) neyi açıklar? Estetik deneyim kolektif bir yön taşır mı?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Estetik deneyimin yalnızca akıl ya da duyum üzerinden değil, düşünce, duygu, his ve ruh hâli bileşenleri üzerinden anlaşılması tartışılacaktır. Kant'ın "amaçsız ereklilik" ve "estetik yargı" kavramı, Hegel'in sanatın ruhla ilişkisi, fenomenolojik yaklaşımda Stimmung (ruh hâli) vurgusu ele alınacaktır. Estetik deneyimin bireysel özneye sınırlı kalmadığı, aynı zamanda kolektif bir duygulanım yarattığı açıklanacaktır.	
3	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Estetik deneyimde duygu ve düşünce arasındaki ilişki nedir? Kant'ın estetik yargı kavramı neyi ifade eder? Hegel'e göre sanat ruhla nasıl ilişkilidir? Fenomenolojide Stimmung (ruh hâli) neyi açıklar? Estetik deneyim kolektif bir yön taşır mı?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Estetik deneyimin yalnızca akıl ya da duyum üzerinden değil, düşünce, duygu, his ve ruh hâli bileşenleri üzerinden anlaşılması tartışılacaktır. Kant'ın "amaçsız ereklilik" ve "estetik yargı" kavramı, Hegel'in sanatın ruhla ilişkisi, fenomenolojik yaklaşımda Stimmung (ruh hâli) vurgusu ele alınacaktır. Estetik deneyimin bireysel özneye sınırlı kalmadığı, aynı zamanda kolektif bir duygulanım yarattığı açıklanacaktır.	
4	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Foucault'nun bilgi-iktidar kavramı nedir? Sanatta temsil ve iktidar ilişkisi nasıl kurulur? Walter Benjamin, sanatın toplumsal rolü hakkında ne söyler? Adorno'ya göre sanat ve ideoloji arasındaki ilişki nedir? Estetik deneyim toplumsal bağlamda nasıl bir anlam üretir?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Estetik, yalnızca duyuşsal haz ve güzellik alanı değil, aynı zamanda bilgi ve iktidar ilişkilerinin üretildiği bir alan olarak ele alınacaktır. Sanatta temsil, iktidar ve ideoloji ilişkileri; Foucault'nun bilgi-iktidar kavramı üzerinden estetik deneyimin toplumsal boyutu tartışılacaktır. Sanat eserlerinin yalnızca bireysel bir deneyim değil, aynı zamanda kültürel ve politik bir söylem üretimi olduğu örneklerle gösterilecektir. Ayrıca Benjamin ve Adorno'nun sanat-toplum ilişkisine dair eleştirileri incelenecektir.	
5	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları sormalı ve cevaplarını özetlemelidir: Nicolai Hartmann'ın estetik objektivasyon kavramı nedir? Roman Ingarden estetik nesneyi nasıl tanımlar? Estetik nesne ile maddi nesne arasındaki fark nedir? Umberto Eco'nun açık ve kapalı metin ayrımı estetik yorum için ne ifade eder? Estetik nesne izleyiciyle nasıl bir ilişki kurar?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta Nicolai Hartmann'ın geliştirdiği estetik objektivasyon kuramı ele alınacaktır. Estetik nesnenin varoluş biçimi, gerçeklik ile estetik görünüş arasındaki fark, sanat eserinin yalnızca maddi bir varlık değil, aynı zamanda anlam katmanlarıyla var olan bir obje olduğu tartışılacaktır. Ingarden'ın estetik nesneye ilişkin çok katmanlı ontolojik yaklaşımı ile Hartmann'ın objektivasyon kavramı karşılaştırılacaktır. Ayrıca "açık ve kapalı metin" (Eco) kavramları üzerinden estetik nesnenin yorumlanabilirliği ve izleyiciyle kurduğu ilişki incelenecektir.	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
6	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Gerçeklik ve hakikat arasındaki fark nedir? Sanat gerçekliği temsil etmenin ötesine geçebilir mi? Hakikati açığa çıkarmak sanat açısından ne anlama gelir? Sinema gerçeklik algısını nasıl dönüştürür? Bir film hakikat üreten bir fenomen olarak değerlendirilebilir mi?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	“Gerçeklik” ve “hakikat” kavramlarının ayrımı tartışılacaktır. Gerçeklik, var olanın algılanan görünümü; hakikat ise varlığın özünün açığa çıkışı olarak ele alınacaktır. Estetik felsefesinde bu ayrımın önemi ve sanatın bu iki alanla kurduğu ilişki üzerinde durulacaktır. Sanatın yalnızca gerçekliği temsil eden bir araç değil, aynı zamanda hakikati açığa çıkaran, görünmeyeni görünür kılan bir alan olduğu vurgulanacaktır.	
7		Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Vize haftası	
8	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Sanatsal gerçeklik, gündelik gerçeklikten nasıl ayrılır? Bir sanat eserinde bakış açıları neden önemlidir? Ortega y Gasset’in gündelik gerçeklik hakkındaki görüşü nedir? Bakış açılarının çoğulluğu estetik deneyimi nasıl zenginleştirir? Sanat, yeni bir gerçeklik yaratabilir mi?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Sanatsal gerçeklik, gündelik gerçekliğin doğrudan yansıması değildir; sanat eserinde yeniden kurgulanan, dönüştürülen ve estetik değerle donatılan özgül bir düzlemdir. “Gerçek” ile “hakikat” arasındaki ayrım bağlamında, sanatın gerçekliği yeniden üretme değil, kendi içsel düzeni içinde yeni gerçeklikler yaratma gücü tartışılacaktır. Ortega y Gasset’in gündelik gerçekliğin kurgusal doğasına ve bakış açıları çoğulluğuna dair görüşleri ele alınacaktır. Sanat eserinde farklı bakış açılarının gerçeklik algısını nasıl çoğalttığı ve izleyiciye yeni ufuklar açtığı açıklanacaktır.	
9	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Bedensel haz ile estetik haz arasındaki fark nedir? Estetik haz neden kalıcı olabilir? Olumsuz duygular da estetik haz yaratabilir mi? Bellek estetik deneyimde nasıl bir rol oynar? Sanat eserlerinin unutulmaz olmasının nedeni nedir?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta, bedensel haz ile estetik haz arasındaki fark tartışılacaktır. Bedensel haz, ihtiyaçların giderilmesiyle bağlantılı ve geçici bir deneyimken; estetik haz, kalıcı, manevi ve belleğe yerleşen bir deneyim olarak tanımlanır. Estetik haz, yalnızca olumlu değil, aynı zamanda olumsuz duygularla da ortaya çıkabilir ve bireyin manevi yaşamının bir parçasına dönüşür. Bellek ile estetik deneyim arasındaki ilişki de ele alınacaktır. Günlük hayatın pek çok deneyimi unutulabilirken, sanat eserlerinin bıraktığı estetik haz bellekte kalıcı izler oluşturur. Böylece sanat, yalnızca duyuşsal bir haz değil, bireyin varoluşunu derinleştiren bir deneyim üretir	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
10	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Estetik değer nedir? Estetik değer fayda ya da ahlaki değerlerden nasıl ayrılır? Estetik değer öznel midir, nesnel midir? Sanat eserinde estetik değer nasıl ortaya çıkar? Estetik değer, eserin anlamını kavramada neden önemlidir?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta estetik değer kavramı ele alınacaktır. Estetik değer, sanat eserinin veya doğadaki bir nesnenin fayda ya da ahlaktan bağımsız olarak insanda yarattığı etki, anlam ve duygu yoğunluğunu ifade eder. Öznel (beğeniye dayalı) ve nesnel (düzen, bütünlük, uyum) yönleri tartışılacaktır.	
11	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Estetik kategorilerden “güzel” nasıl tanımlanır? Tarihsel süreçte güzel kavramı nasıl değişmiştir? Çirkin, estetik bir kategori olarak ne ifade eder? Çirkin, sanatta nasıl yaratıcı bir işlev kazanabilir? Güzel ve çirkin arasındaki ilişkiyi estetik açıdan nasıl yorumlayabiliriz?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta estetik kategorilerden güzel ve çirkin ele alınacaktır.	
12	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Yüce deneyimi hangi duyguları içerir? Sanatta trajik deneyim nasıl yaratılır? Komik ile gülme arasındaki ilişki nedir? Gülme, nasıl özgün bir estetik deneyim üretir? Bu üç kategori sanat eserlerinde hangi işlevleri üstlenebilir?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru-Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta estetik kategorilerden yüce, trajik ve komik ele alınacaktır. Yüce, insanın sınırlarını aşan büyüklükler karşısında duyulan hayranlık ve korkunun yarattığı estetik deneyim üzerinden tartışılacaktır. Trajik, kaçınılmaz çatışmaların ve acının izleyicide oluşturduğu yoğun duygusal deneyimle ilişkilendirilecektir. Komik ise gülme ile bağlantısı ve gülme yoluyla ortaya çıkan özgün estetik deneyim üzerinde durularak ele alınacaktır.	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
13	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Platon’a göre sanatın idealarla ilişkisi nedir? Platon’un sanat anlayışında mimesis ne anlama gelir? Aristoteles’e göre mimesis’in işlevi nedir? Katharsis nedir ve tragedya ile nasıl ilişkilidir? Platon ve Aristoteles’in sanat anlayışları hangi noktalarda ayrılır? Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Medya estetik deneyimi nasıl dönüştürür? Dijital medyada estetik beğeni nasıl şekillenir? Hız ve tekrar estetik algıyı nasıl etkiler? Günlük yaşamda medya estetiği hangi örneklerle görülebilir? Sanat ile medya estetiği arasındaki temel farklar nelerdir?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru–Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta Antik Yunan’da estetik düşüncenin temelleri ele alınacaktır. Platon’un sanat anlayışı, “idea” kavramı ve sanatın bir taklit (mimesis) olarak konumlandırılması tartışılacaktır. Aristoteles’te ise sanatın kurucu yönü, mimesis’in öğretici ve duygusal işlevi, özellikle de tragedya ile ilişkilendirilen katharsis kavramı üzerinde durulacaktır. İki düşünürün sanat ve estetik anlayışlarının karşılaştırması yapılacaktır. Bu hafta estetik düşüncenin medya ile ilişkisi tartışılacaktır. Geleneksel sanat estetiğinden farklı olarak medya, estetik deneyimi hız, görsellik, tekrar, dolaşım ve tüketim bağlamlarında yeniden şekillendirir. Kitle iletişim araçları ve dijital medya, estetiğin yalnızca sanat eserleriyle değil, gündelik yaşam pratikleriyle de iç içe geçtiğini gösterir.	
14	Öğrenciler yapay zekâya şu soruları yöneltmelidir: Bir filmde estetik deneyimi hangi unsurlar oluşturur? Renk, ışık ve ses estetik algıyı nasıl etkiler? Kurgu ve anlatı estetik deneyimi nasıl biçimlendirir? Estetik kategoriler sinemada hangi yollarla görünür hâle gelir? Bir sahne estetik açıdan nasıl çözümlenebilir?	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru–Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Bu hafta seçilen bir film üzerinden estetik öğelerin (renk, ışık, ses, kurgu, anlatı) nasıl bir deneyim ürettiği tartışılacaktır. Estetik kategorilerin sinemada nasıl hayata geçtiği, sahne çözümlemeleri ile ele alınacaktır. Böylece sanat felsefesi tartışmaları somut bir film örneği üzerinden deneyimlenmiş olacaktır.	
15	Öğrenciler tüm haftalarla ilgili tekrar soruları hazırlamalıdır.	Kuramsal Çerçeve ve Kavramsal Temellendirme Metin Çözümlemesi ve Tartışma Sanat Eseri ve Medya Örnekleri Üzerinden Uygulama Öğrenci Katılımı ve Soru–Cevap Yapay Zekâ Destekli Hazırlık Kısa Yazılı Ödevler ve Yansıtıcı Çalışmalar Dönem Sonu Uygulaması ve Sunumlar	Genel Değerlendirme ve tekrar.	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Derse Katılım	14	2,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	2,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	2,00
Ara Sınav Hazırlık	6	2,00
Final Sınavı Hazırlık	6	2,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5	2	1	5	2	3		5		5	2	5			5				5	3			3	5	5
Ö.Ç. 2	3	5	3	2	5	2	5		5		5	2	5	5		5				5	5	5		5	5	5
Ö.Ç. 3	3	5	3	2	5	2	5		5		5	2	5		5	5				5	5			5	5	5
Ö.Ç. 4	5	5	5	2	5	2	5		5		5	2	5			5				5	5	5		5	5	5

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanıır ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.

- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Estetik kavramını ve tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.
- Ö.Ç. 2 :** Duygu, his, ruh hâli (Stimmung), haz ve belleğin estetik deneyimdeki rolünü analiz edebilecektir.
- Ö.Ç. 3 :** Estetik objektivasyon, gerçeklik ve hakikat tartışmaları bağlamında sanat eserini yorumlayabilecektir.
- Ö.Ç. 4 :** Klasik estetik kategoriler (güzel, çirkin, yüce, trajik, komik) ile çağdaş medya ve sinema estetiğini ilişkilendirerek değerlendirme yapabilecektir.

İndirilme Tarihi

02.02.2026 18:31:09

GİT110 - SOSYOLOJİ - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu ders, öğrencilere sosyolojinin temel kavramlarını, teorilerini ve araştırma yöntemlerini tanıtarak, toplumsal yapılar, süreçler ve dinamikler hakkında eleştirel bir bakış açısı kazandırmayı amaçlamaktadır. Ders kapsamında birey-toplum ilişkisi, kültür, toplumsal tabakalaşma, kurumlar, kimlik, güç ve küreselleşme gibi konular ele alınacak; öğrencilerin toplumsal olguları analiz etme ve yorumlama becerileri geliştirilecektir. Sosyolojik düşünme yetisini kazandırarak, öğrencilerin toplumsal olayları tarihsel ve güncel bağlamları içinde değerlendirmeleri teşvik edilecektir.

Dersin İçeriği

Bu ders, sosyolojinin temel kavramlarını, kuramsal yaklaşımlarını ve araştırma yöntemlerini ele alarak öğrencilerin toplumsal olgulara dair analitik bir bakış açısı kazanmalarını sağlamayı hedeflemektedir. İşlenilecek konular, tarihsel bağlamları ve güncel toplumsal olaylarla ilişkilendirilerek ele alınacaktır. Öğrenciler, sosyolojik teorileri kullanarak toplumsal olayları analiz etme ve değerlendirme becerisi kazanacaklardır.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Özben, M. (2021). Sosyolojiye Giriş, ATA-AOF, Erişim Adresi: <https://www.ataaof.edu.tr/Dosyalar/SosyolojiyeGiris>. THORPE, C. (2017). Sosyoloji Kitabı (Çev. Tufan Göbekçin), Alfa Yayınları, 2. Basım, İstanbul. Ülken, H. Z. (1969). Sosyoloji sözlüğü. Milli Eğitim. Marshall, G. (2005). Sosyoloji sözlüğü. Oxford University Press. Ritzer, G. (2013). Sosyoloji kuramları. De Ki Basım Yayım. Ulutaş, S (2021)Toplumsal Statü ve Rol Kavramı Çerçevesinde "L'heure De La Sortie" Filminde Gerilimin Estetik Varoluşu, Film Okumaları.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik Anlatım ve Film gösterimleri.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Literatür taraması ve çeşitli önerilen filmlerin izlenmesi.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları bulunmuyor

Dersin Verilişi

Teorik

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

1. Sosyoloji terim ve kavramlarını öğrenir ve Mesleğiyle ilgili yapacağı çalışmalarda sosyolojiden faydalanır.
2. İçinde yaşadığı toplumun sosyo-kültürel özelliklerini tanır, bu özelliklere uygun çalışmalar üretir.
3. Toplumsal olaylara eleştirel yaklaşır.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Öğretim			Uygulama
		Laboratuvar	Metodları	Teorik	
1			Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Tanışma, Amaç ve Kapsam Tanışma, Amaç ve Kapsam	

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Öğretim		Uygulama
		Laboratuvar	Metodları	
2	Yönetmenliğini Zeki Ökten'in üstlendiği Hanzo filminin izlenmesi gerekmektedir.		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Toplum ve İnsan ilişkisi. Toplumsal özne ve tarihsel gelişimi. Özneleştirme, Öznellik ve Toplumsal özneyi özneleştiren toplumsal kurumlar.
3	Yapay zeka ile Konuşma soruları: Toplumsal Özne Nedir? Özneleştirme nasıl gerçekleşir. Özneleştirici Kurumlar nelerdir? Film saat: Sean Pen'in Into The Wild Filmi İzlenecek.		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Toplum ve İnsan ilişkisi. Toplumsal özne ve tarihsel gelişimi. Özneleştirme, Öznellik ve Toplumsal özneyi özneleştiren toplumsal kurumlar.
4	Alfa Sosyoloji 20-66		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Toplum ve İnsan ilişkisi. Toplumsal özne ve tarihsel gelişimi. Özneleştirme, Öznellik ve Toplumsal özneyi özneleştiren toplumsal kurumlar.
5	Atatürk Üniversitesi sosyolojiye giriş, 4-46 Raoul Peck'in yönettiği, 2016 yapımı biyografik sinema filmi. Genç Karl Marx isimli Film izlenmeli		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Sosyoloji biliminin kuruluşu ve kurucuları. SAINT-SİMÖN, AUGUSTE COMTE, MARX. Sosyoloji biliminin kuruluşu ve kurucuları. SAINT-SİMÖN, AUGUSTE COMTE, MARX.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Öğretim		Uygulama
		Laboratuvar	Metodları Teorik	
6	Atatürk Üniversitesi sosyolojiye giriş, 4-46		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. EMİLE DURKHEİM, MAX WEBER	Sosyoloji biliminin kuruluşu ve kurucuları.
7	Atatürk Üniversitesi sosyolojiye giriş, 46-66. Başrolünde kemal Sunal'ın oynadığı Davaro ve Öğretmen Filmleri izlenmeli		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Toplum Türleri Toplum Türleri
8				Vize Sınavı Vize Sınavı
9	Atatürk Üniversitesi sosyolojiye giriş, 66-107		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Temel Sosyolojik Kavramlar Temel Sosyolojik kavramlar.
10	Atatürk Üniversitesi sosyolojiye giriş, 150-174 Fight Club (1999) – David Fincher filmi izlenecek.		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Toplumsallaşma, Bireyselleşme ve Küreselleşme Toplumsallaşma, Bireyselleşme ve Küreselleşme

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
11	Atatürk Üniversitesi sosyolojiye giriş, 129-150 Kış uykusu- Nuri bilge ceylan Mustang (2015) – Deniz Gamze Ergüven Selvi Boylum Al Yazmalım (1978) – Atıf Yılmaz filmleri izlenmeli		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	geleneksel toplum ve modern toplumlar geleneksel toplum ve modern toplumlar	
12	Yapay zeka ile konuşma: Postmodernizm Nedir? Kavramı inceleyen düşünürler kimdir ve bu konu hakkında ne söylemektedir? The Truman Show (1998) – Peter Weir Medyanın birey üzerindeki gücünü ve simülasyon kavramını ele alır. Truman, farkında olmadan bir TV programının içinde yaşar ve gerçekliği keşfetmeye çalışır. 2. Fight Club (1999) – David Fincher Tüketim kültürüne ve modern bireyin yabancılaşmasına sert bir eleştiri getirir. Kimlik, şiddet ve kapitalizmin bireyi nasıl yönlendirdiğini post-modern bir anlatımla işler. 3. The Matrix (1999) – Wachowski Kardeşler Gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınırları sorgulayan, Baudrillard'ın Simülakrlar ve Simülasyon kavramından ilham alan bir film. 4. Pulp Fiction (1994) – Quentin Tarantino		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Post-modern etki ve toplum Post-modern etki ve toplum	
13	Synecdoche, New York (2008) – Charlie Kaufman Black Mirror (2011–) – Charlie Brooker (Dizi)		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	İletişim Bilimleri, Sanat, siyaset ve toplum bilimi ilişkisi. İletişim Bilimleri, Sanat, siyaset ve toplum bilimi ilişkisi.	
14	Synecdoche, New York (2008) – Charlie Kaufman Black Mirror (2011–) – Charlie Brooker (Dizi)		Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	İletişim Bilimleri, Sanat, siyaset ve toplum bilimi ilişkisi. İletişim Bilimleri, Sanat, siyaset ve toplum bilimi ilişkisi.	
15			Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum. Anlatım, soru-cevap, tartışma, slayt sunum.	Genel değerlendirme. Genel Değerlendirme	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Derse Katılım	15	1,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	1	14,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	2	14,00
Gösterim	13	3,00
Final Sınavı Hazırlık	4	2,00
Final	1	1,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

	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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5	3	5		3	4		5	5	2	1	5	1	3	5				5	3	5		2	3	5
Ö.Ç. 2	5	5	2	4		3	3		4	5	1	1	5	1	1	5				5	3	5		1	3	5
Ö.Ç. 3	5	5	5	5		3	5		5	5		1	5	1	1	5			1	4	3	5	1	1	3	5

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanıır ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Sosyoloji terim ve kavramlarını öğrenir ve Mesleğiyle ilgili yapacağı çalışmalarda sosyolojiden faydalanır.
- Ö.Ç. 2 :** İçinde yaşadığı toplumun sosyo-kültürel özelliklerini tanıır, bu özelliklere uygun çalışmalar üretir.
- Ö.Ç. 3 :** Toplumsal olaylara eleştirel yaklaşır.

GİT236 - FOTOĞRAFI VE PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILIK - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Fotoğraf alanın farklı dallarında beceriler kazandırmak. İleri düzey dijital fotoğra işleme ve kompozisyon yaratma becerileri geliştirmek.

Dersin İçeriği

Temel kompozisyon, dijital düzenlemeler, ışık ve renk çalışmaları, stok fotoğrafçılık, sosyal medya fotoğrafçılığı, sokak fotoğrafçılığı, doğa fotoğrafçılığı ve alana yönelik fotoğraf okuma ve uygulamaları.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Berger, J. (2017). Bir fotoğrafı anlamak (pp. 37-38). Metis Yayınları. Sontag, S. (1999). Fotoğraf Üstüne. İkinci Basım. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları. Freeman, M. (2018). The Photographer's Mind Remastered: Creative Thinking for Better Digital Photos. Hachette UK. Malzemeler: Fotoğraf çekebilen akıllı telefon veya fotoğraf makinesi (zorunlu değil)

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretim Yöntemleri

Teorik Anlatım teknik uygulamalar ve gerçekleştirilen uygulamalar ile ilgili değerlendirmeler.
Derste öğrencilerin uygulamaları belirli periyotlarla sınıfta değerlendirilecektir. Bu değerlendirmelere katılım son derece önemlidir. Çünkü oldukça fazla detay içeren uygulamalarla ilgili her öğrencinin değerlendirme alması ve diğer değerlendirmeleri dinlemesi öğrenme sürecini hızlandıracaktır. Öğrencilere belirli periyotlarla ödev verilir. Bu ödevler bir sonraki derste sınıf içinde değerlendirilir. Verilen kritikler sonrasında öğrencilerin düzenlemeler yapması beklenmektedir. Atölye içi çalışmalar ve ödevler sınavlara doğrudan etki eder.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Literatür taraması ve çeşitli önerilen filmlerin izlenmesi katalogların ve sanatçıların incelenmesi. Fotoğraf Değerlendirme Rubriği (Tek Fotoğraf ya da Seri) – Toplam 100 Puan Konu / Amaç / Anlatı (Niyet) – %15 (Fotoğraf ne söylüyor? Neyi hedefliyor? İzleyiciye net bir yön veriyor mu?) Kompozisyon ve Kadraj Yönetimi – %20 (Denge, bakış yönü, çerçeveleme, negatif alan, katmanlar, derinlik, görsel akış) Işık Kullanımı – %20 (Doğal/yapay ışık seçimi, yön, kontrast, gölge kontrolü, atmosfer yaratımı) Teknik Yeterlik – %15 (Netlik/odak, pozlama, hareket kontrolü, ISO gürültüsü, lens/optik hatalar, doğru teknik seçim) Renk / Ton / Kontrast – %10 (Beyaz dengesi, renk uyumu ya da siyah-beyaz ton aralığı, kontrastın anlatıya katkısı) Özgünlük ve Yaratıcılık – %10 (Klişeden kaçınma, bakış açısı, görsel çözüm önerisi, risk alma) Post-Prodüksiyon ve Görüntü İşleme (varsa) – %5 (Düzenleme “fotoğrafın niyetine” hizmet ediyor mu? Aşırılık/artefakt var mı?) Sunum ve Tutarlılık (özellikle seri için) – %5 (Dosya teslim düzeni, isimlendirme, seri bütünlüğü, sıralama, başlık/alt yazı uyumu)

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları bulunmuyor

Dersin Verilişi

Teorik ve uygulama

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

- Fotoğrafçılığın farklı alanlarında uygulamalar yapabilir
- Fotoğraf ve anlam ilişkisini kurarak fotoğraf okumaları yapabilir
- Dijital fotoğraflarda ilgili yazımlarla düzenlemeler yapabilir.
- Fotoğraf çekim tekniklerine hakimdir, ışık ve renk düzenlemelerini hem çekim aşamasında hem de dijital ortamda gerçekleştirebilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Tanışma, Amaç ve Kapsam	
2	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Fotoğrafta renk ve ışık	Fotoğrafta renk ve ışık düzenlemesi için atölye çalışması.
3	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Raw Fotoğraf işleme. Adobe Photoshop camera Raw Uygulaması .	Raw Fotoğraf işleme çalışmaları Adobe Photoshop camera Raw Uygulamasında dijital fotoğraf düzenleme .

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
4	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Raw Fotoğraf işleme. Adobe Photoshop camera Raw Uygulaması .	Raw Fotoğraf işleme çalışmaları Adobe Photoshop camera Raw Uygulamasında dijital fotoğraf düzenleme .
5	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Raw Fotoğraf işleme çalışmaları Adobe Lightroom Uygulamasında dijital fotoğraf düzenleme.	Adobe Lightroom Uygulamasında dijital fotoğraf düzenleme çalışmaları.
6	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Uygulama yapılacak konularda kostüm ve araçların ayarlanması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Değişen dünyada fotoğrafta farklı eğilimler: Stok fotoğrafçılık.	Aşk, arkadaşlık, dijital teknoloji kullanımı, z kuşağı, kütüphane, ders çalışmak, insan duyguları, sosyal diyaloglar hakkında stock fotoğraf çekimleri.
7	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Uygulama yapılacak konularda kostüm ve araçların ayarlanması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Değişen dünyada fotoğrafta farklı eğilimler: Stok fotoğrafçılık.	Aşk, arkadaşlık, dijital teknoloji kullanımı, z kuşağı, kütüphane, ders çalışmak, insan duyguları, sosyal diyaloglar hakkında stock fotoğraf çekimleri.
8				vize sınavı	vize sınavı
9	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Uygun kıyafetler ve ayakkabı ile geziye gelinmelidir. Uygun kıyafetler ve ayakkabı ile geziye gelinmelidir.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Doğa Fotoğrafçılığı.	Kapadokyada doğa fotoğrafçılığı uygulaması. Bu uygulama için gezi planlanmaktadır.
10	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Sokak Fotoğrafçılığı	Sokak Fotoğrafçılığı uygulaması Hacıbektaş ilçesini merkezinde gerçekleştirilecektir.
11	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Öğrenciler fotoğraf çekimi yapacakları bir model bulmalı ve uygun kıyafetler ayarlamalıdır. Kıyafet tercihlerinde renk konusuna dikkat etmeleri önemlidir.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Stüdyo fotoğrafçılığı ve model çekimleri	Stüdyo fotoğrafçılığı ve model çekimleri ile ilgili uygulama ve dijital çalışmalar.
12	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Uygun kıyafetler ve ayakkabı ile geziye gelinmelidir. Uygun kıyafetler ve ayakkabı ile geziye gelinmelidir.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Turizm amaçlı mimari fotoğrafçılık ve model çekimleri.	Kapadokyadaki mimari yapıların fotoğraflanması ve turizm alanlarında modellenmiş çekimler. bu uygulama Kapadokya'ya yapılacak gezi ile gerçekleştirilecektir.
13	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Bireysel tematik çalışmaya yönelik gerekli kostüm ve malzemeler ayarlanmalıdır.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Tematik Fotoğraf çekimleri.	Fotoğraf çekimleri, dijital uygulamalar ve değerlendirmeler.
14	Katalog-sanatçı incelemeleri ve literatür taraması. Bireysel tematik çalışmaya yönelik gerekli kostüm ve malzemeler ayarlanmalıdır.		Teorik anlatım, görsel sunum, atölye ve dijital uygulamalar ve bu uygulamaların değerlendirilmesi.	Tematik Fotoğraf çekimleri.	Fotoğraf çekimleri, dijital uygulamalar ve değerlendirmeler.
15				Final	

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Ödev	10	1,00
Derse Katılım	13	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	13	2,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	13	2,00
Ara Sınav Hazırlık	5	5,00
Final Sınavı Hazırlık	4	6,00
Final	1	1,00

Değerlendirme

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

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	2	4	3	5	5	1	3	1	5	2	5	5	3	5	3	1	5	5	5	5	2	3	5	3	5	5
Ö.Ç. 2	2	4	4	5	5	2	3		5	3	5	5	3	5	1	2	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5
Ö.Ç. 3	2	4	2	5	5	2	3		5	3	4	5	4	4	2	1	5	3	5	5	1	4	4	3	4	4
Ö.Ç. 4	3	3	3	5	5	2	3		5	2	4	5	3	5	3	3	1	5	5	5	3	3	5	5	5	4

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanıma ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hakimdir.

- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanımlar ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.
- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Fotoğrafçılığın farklı alanlarında uygulamalar yapabilir
- Ö.Ç. 2 :** Fotoğraf ve anlam ilişkisini kurarak fotoğraf okumaları yapabilir
- Ö.Ç. 3 :** Dijital fotoğraflarda ilgili yazımlarla düzenlemeler yapabilir.
- Ö.Ç. 4 :** Fotoğraf çekim tekniklerine hakimdir, ışık ve renk düzenlemelerini hem çekim aşamasında hem de dijital ortamda gerçekleştirebilir.

GİT304 - FİLM YAPIMI - Güzel Sanatlar Fakültesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı, öğrencilere, bireysel ve gruplar halinde film yapımı ve kısa film yapımında; sinopsis, outline, treatment ve çevrim senaryosu hazırlamak, çekim ölçekleri ve kamera kullanımının anlam yaratmada önemini öğretmek, çekim aşamasını uygulamak, kurgu, seslendirme, duygu yaratımında müzik kullanımı gibi önemli aşamaları yaptırmak maddelerinden oluşan yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalarını öğretmek, uygulamak ve kısa film vb. çektirmektir.

Dersin İçeriği

Sinema anlatısının hazırlanması, çekim için fikir oluşturma, yazılan öykülerin görsel ortama uyarlanabilmesi, yönetmen ve diğer ekip elemanlarının görevlerinin öğretilmesi, görüntü düzenlemesi, çekim ölçekleri, kamera kullanımı ile duyguların sinemasal ifadesi, kurgu dili, çekim öncesi, çekim ve çekim sonrası tüm film yapımı aşamalarının öğretilmesi.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Bordwell, D., Thompson, K., Yılmaz, E., & Onat, E. S. (2008). Film sanatı: bir giriş. De Ki Basım Yayım Dağıtım Limited Şti.. Malzeme: Adobe Premieri pro, Adobe After Effect.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik, uygulama, tartışma ve bireysel işlerin değerlendirilmesi.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Film, dizi, belgesel ve kısa film alanında eserlerin izlenmesi. Ders için öğrenci işleri değerlendirmesi şu şekilde yapılacaktır. İçerik: İçerik üretimi ve senaryo yazımı %40 Biçim: belirlenen içeriğin nesneleştirilmesi, (kamera aç ve hareketleri, görüntü düzenleme, renk, ışık, ses ve montaj) biçim içerik ilişkisi %60

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları bulunmamaktadır

Dersin Verilişi

Ders, yüz yüze sunulacaktır. Derste öğrenciler dersin sorumluları tarafından haftalık belirlenen konular ile ilgili çalışmaları yaparlar. Bu tasarımların atölyede gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Ayrıca bu çalışmalarla ilgili ödevlerde verilmektedir. Haftalık veya belli periyotlarla öğrenci işleri değerlendirilir. Değerlendirmelerin kapsamı ödevler stüdyo performanslarını içerir. Değerlendirmeler sonucu öğrenci eksik veya hatalı işlerini tamamlayarak dersin sorumlusuna tekrar göstermelidir. Verilen ödevler dijital ortamda bulut tabanlı bir program ile aktarılır. Haftalık atölye uygulamaları ve ödevler vize ve final sınavını doğrudan etkiler. Final sınavı için proje ödevi verilecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş

Program Çıktısı

1. Film yapımında; sinopsis, outline, treatment ve çevrim senaryosu hazırlayabilir.
2. Çekim ölçekleri ve kamera kullanımının anlam yaratmanın önemi hakkında bilgi sahibidir
3. Film tasarımında atmosfer üretimini gerçekleştirebilir.
4. Hareketli görüntülerin tek başlarına ve bir arada izleyicinin duygulanımsal dünyasına müdahale etmesini sağlar.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1			Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Dersin Tanıtımı: Film Yapım Sürecine Giriş (Senaryo, Çekim, Kurgu)	
2	Chatman, S., & Yaren, Ö. (2009). Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı. De Ki Basım Yayım. sayfa: 13-77		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Anlatı Teknikleri ve senaryo yazımı.	Anlatı Teknikleri ve senaryo yazımı.
3	Chatman, S., & Yaren, Ö. (2009). Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı. De Ki Basım Yayım. sayfa: 77-137		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Anlatı teknikleri ve senaryo	Anlatı Teknikleri ve Senaryo
4	Chatman, S., & Yaren, Ö. (2009). Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı. De Ki Basım Yayım. sayfa: 37-169		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Anlatı teknikleri ve senaryo	Anlatı Teknikleri ve Senaryo

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
5	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa: 103-126		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Aydınlatma teknikleri . Doğal ve yapay ışıklandırma 3 nokta ışıklandırma.	İşıklandırma uygulamaları (iç ve dış mekân) İşıklandırma uygulamaları (iç ve dış mekân)
6	Yapay Zekadan sinematik ses kayıt sistemleri, mikrofonlar ve diğer aygıtları araştırın. Yapay zeka ile ses temizleme ve seslendirme imkanlarını araştırın.		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Ses Kaydı ve Ses Ekipmanları: Boom mikrofon, yaka mikrofonu, ses miksajı	Ses kaydı ve mikrofon kullanım çalışmaları. Ödev kontrolleri ve video editing çalışmaları Ses kaydı ve mikrofon kullanım çalışmaları. Ödev kontrolleri ve video editing çalışmaları
7	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa: 1-53		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
9	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa:53-103		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
10	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa: 209-227		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
11	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa: 209-227		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
12	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. sayfa: 227-244		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
13	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa: 245-307		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
14	Brown, B. (2006). Sinematografi Kuram ve Uygulama (Çev: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayın. Sayfa: 245-307		Konu anlatımı ve ilgili uygulamaları gerçekleştirilmesi sonrasında bireysel değerlendirme ve kritik.	Çekim simülasyonu: Küçük sahne çekimleri Set organizasyonu ve çekim pratiği.]	Guruplar halinde çekim pratikleri.
15				Final	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Ödev	11	4,00
Final	1	1,00
Derse Katılım	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	2,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	3,00

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

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5	4	5	3	1	5	3	3	5	5	5	5	1	3	1	1	3	2	3	5	4	3	5	5	4
Ö.Ç. 2	5	5	4	5	3	1	5	3	3	5	5	5	5	1	4	2	1	5	2	3	5	4	3	4	5	4
Ö.Ç. 3	5	5	5	5	5	1	5	3	3	5	5	5	5	1	4	3	1	5	2	3	5	4	2	5	5	4
Ö.Ç. 4	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	1	4	3	3	5	2	3	5	4	3	5	5	4

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanıır ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.

- P.Ç. 25 :** Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.
- P.Ç. 26 :** Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.
- Ö.Ç. 1 :** Film yapımında; sinopsis, outline, treatment ve çevrim senaryosu hazırlayabilir.
- Ö.Ç. 2 :** Çekim ölçekleri ve kamera kullanımının anlam yaratmanın önemi hakkında bilgi sahibidir
- Ö.Ç. 3 :** Film tasarımında atmosfer üretimini gerçekleştirebilir.
- Ö.Ç. 4 :** Hareketli görüntülerin tek başlarına ve bir arada izleyicinin duygulanımsal dünyasına müdahale etmesini sağlar.

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
14		Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretilecektir.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.
15		Ders, kuram ve uygulamanın bütünleşmesi esasına dayanır. Her hafta 3 saatlik teorik bölümde belgesel sinemanın tarihsel, türsel ve estetik boyutları işlenecek; film örnekleri tartışılacaktır. 1 saatlik uygulama bölümünde ise kamera, ses, ışık ve kurgu teknikleri deneyimlenecek, grup çalışmalarıyla kısa uygulamalar yapılacaktır. Ders sürecinde öğrencilerden araştırma, yapay zekâ destekli hazırlık, tartışma ve proje geliştirme aşamalarına aktif katılım beklenir. Dönem sonunda grup çalışmasıyla 5–7 dakikalık kısa bir belgesel film üretilecektir.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.	Öğrencilerin projelerinin değerlendirilmesi.

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Proje	3	12,00
Derse Katılım	14	4,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	1,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	1,00
Final Sınavı Hazırlık	0	0,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü / GÖRSEL İLETİŞİM 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	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23	P.Ç. 24	P.Ç. 25	P.Ç. 26
Ö.Ç. 1	5	5		3			5		5		5		5			5				5				5		5
Ö.Ç. 2	1	5		5	3		3		3	3	5		5			3		5		5	5		5	5		5
Ö.Ç. 3	1			5	3		3	5		5	5	5	5				5	5	5	5	5		5	5		5
Ö.Ç. 4	5	5		5	3		5		5		5	3	5			5				5	5			5		5

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Görsel İletişim Tasarımı alanının tarihsel gelişimine teknik ve kuramsal açıdan hâkimdir.
- P.Ç. 2 :** Alanı ile ilgili kavramları, düşünceleri, olgu ve problemleri betimler, çok boyutlu olarak algılar
- P.Ç. 3 :** Sanat ve tasarımı ortak bir temelde değerlendirebilecek terminolojiye hâkimdir ve problem çözme becerileri, teknik ve yöntem bilgisi ile uygulama yeterliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Alanıyla ilgili teknolojik ve kuramsal bilgiye, donanımına ve estetik farkındalığa sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Sanat ve tasarımın farklı dallarından edindiği birikimi disiplinlerarası bir yaklaşımla alanındaki gelişimi için kullanır.
- P.Ç. 6 :** Grafik Tasarım disiplininin geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 7 :** Medya alanını geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve gelişim süreçlerini bilir ve bildiklerini güncel sorunlara transfer edebilir.
- P.Ç. 8 :** İki, üç ve dört boyutlu tasarım problemlerini çözümleyebilir ve uygulamalarını gerçekleştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Gerçekleştirdikleri uygulamalarını bilimsel ve felsefi açıdan temellendirebilir.
- P.Ç. 10 :** Tasarımlarını etkili bir şekilde sunacak uygulama ve iletişim becerileri kazanır.
- P.Ç. 11 :** Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrayarak tasarımlarına yansıtabilir.
- P.Ç. 12 :** Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisine sahiptir.
- P.Ç. 13 :** Görsel iletişimde anlam ve anlamlandırmayı açıklayabilecek teorik bilgiyi edinir.
- P.Ç. 14 :** Reklam kampanya sürecini bilir ve görsel uygulamalar geliştirebilir.
- P.Ç. 15 :** İnternet ve yeni medya teorisi ve uygulamalarına hâkimdir.
- P.Ç. 16 :** İnsanın kültürel boyutta varoluşunun sosyolojik, felsefi ve tarihi sürecini tanımlayabilir.
- P.Ç. 17 :** İnsan bedeni üzerinde organik ve geometrik formların analizini yapar. İki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını veren hacim kavramını tanıır ve uygular.
- P.Ç. 18 :** İlgili olduğu alanındaki mevcut bilgisayar teknolojilerini kullanır.
- P.Ç. 19 :** Görme ve biçimlendirmeye ilişkin doğal ve yapay nesne etütleri yapar.
- P.Ç. 20 :** Medya, iletişim ve sanat süreçlerini teorik olarak tanımlar, stratejiler geliştirebilir.
- P.Ç. 21 :** Verilen bir projenin gereksinimleri çerçevesinde orijinal fikir ve çözümler üretir.
- P.Ç. 22 :** Hedef kitle, ürün/hizmet ve pazar odaklı iletişim stratejileri geliştirir.
- P.Ç. 23 :** Serbest elle çizimden bilgisayar grafiklerine kadar her türden görsel medyayı etkin bir şekilde kullanarak tasarımlar üretir.
- P.Ç. 24 :** Bölüm, eğitimi sürecinde öğrendikleri ve kazandıklarını sektöre uyarlar.

P.Ç. 25 : Sanatsal uygulama ve tasarımların temel bilgilerine sahiptir.

P.Ç. 26 : Disiplin içi ve disiplinler arası işbirliği yapar.

Ö.Ç. 1 : Belgesel sinemanın temel türlerini ve tarihsel gelişimini açıklayabilecektir.

Ö.Ç. 2 : Belgesel film için araştırma, planlama ve senaryo geliştirme aşamalarını uygulayabilecektir.

Ö.Ç. 3 : Kamera, ses ve kurgu tekniklerini belgesel yapımında kullanabilecektir.

Ö.Ç. 4 : Etik kurallara uygun kısa bir belgesel film üretebilecektir.