|  |  |
| --- | --- |
| **Dönem** | Bahar |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dersin Kodu** |  | **Dersin Adı** | Deneysel Yazı Karakteri Tasarımı |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Yarıyıl** | **Haftalık Ders Saati** | | | | | | **Dersin** | | | | |
| **Teorik** | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | | **Türü** | **Dili** |
| 2 | 3 | | 0 |  | | | 3 | 7,5 | | Zorunlu ( ) Seçmeli ( ) | Türkçe |
| **Dersin Kategorisi** | | | | | | | | | | | |
| **Temel Eğitim** | | **Sanat** | | | | **Tasarım** | | | **Görsel İletişim** | | **Sosyal Bilim** |
| - | | 2 | | | | 2 | | | 3,5 | | - |
| **Değerlendirme Ölçütleri** | | | | | | | | | | | |
| **Yarıyıl içi** | | | | | **Faaliyet türü** | | | | **Sayı** | | **%** |
| I. Ara Sınav | | | | 1 | | 50 |
| II. Ara Sınav | | | |  | |  |
| Kısa Sınav | | | |  | |  |
| Ödev | | | |  | |  |
| Proje | | | | 1 | | 50 |
| Rapor | | | |  | |  |
| Diğer (………) | | | |  | |  |
| **Yarıyıl sonu sınavı** | | | | |  | | | |  | |  |
| **Varsa önerilen önkoşullar** | | | | |  | | | | | | |
| **Dersin kısa içeriği** | | | | | Deneysel Yazı karakteri tasarımı dersi, tipografiyi yalnızca metinsel bir araç olarak görmek yerine, onu deneysel bir yaklaşımla ele alan ve görsel iletişim tasarımının çok disiplinli yapısını yansıtan bir eğitim süreci sunuyor. Bu derste öğrenciler, tipografinin sınırlarını zorlayarak görsel algı, biçim, kompozisyon, renk, malzeme ve teknolojinin bir araya geldiği projeler geliştirirler. Dijital ve analog yöntemlerin harmanlandığı, çoklu medya ve farklı disiplinlerden ilham alan çalışmalarla, öğrencilerin yaratıcı düşünce yapıları desteklenir ve tasarım dünyasında yeni ifade biçimleri keşfetmeleri teşvik edilir. | | | | | | |
| **Dersin amaçları** | | | | | Bu dersin amacı, öğrencilere görsel iletişim tasarımında multi disipliner bir yaklaşımla tipografi de deneysel ve yenilikçi yaklaşımlar geliştirme yetisi kazandırmaktır. Öğrenciler, çeşitli medya ve tekniklerle deneysel projeler üreterek tasarım disiplininde sınırları zorlar ve yaratıcı düşünce becerilerini güçlendirir. Deneysel Tipografi Projesi dersi, kapsamında bireysel ve grup çalışmaları ile eleştirel düşünme, problem çözme ve yenilikçi tasarım çözümleri geliştirme yetkinlikleri de kazandırılır. | | | | | | |
| **Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı** | | | | | Bu ders tasarımcı adaylarının yaratıcı problem çözme becerilerini geliştirir ve onları hızlı değişen dijital çağın gereksinimlerine adapte eder. Tasarımda kullanılan deneysel yöntemler ve disiplinlerarası yaklaşımlar, öğrencilerin meslek hayatında karşılaşacakları farklı projelerde yenilikçi çözümler üretmelerini sağlar. | | | | | | |
| **Dersin öğrenim çıktıları** | | | | | * Tasarım sürecinde deneysel yöntemler ve yenilikçi teknikler kullanarak yaratıcı projeler geliştirebilir. * Farklı disiplinlerden gelen ilhamlarla tasarım projeleri oluşturabilir ve multidisipliner yaklaşımlarla çalışabilir. * Eleştirel düşünme becerilerini geliştirir ve tasarım süreçlerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilir. * Dijital ve analog teknikleri harmanlayarak çoklu medya projeleri üretebilir. * Tasarımda bireysel ve grup çalışmaları yürütebilir ve etkili iletişim becerileri sergileyebilir. | | | | | | |
| **Temel ders kitabı** | | | | | Lupton, Ellen. *Design is Storytelling.* Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017.Elwes, Catherine. *Installation and the Moving Image.* Columbia University Press, 2015.Seemann, Uwe & Jacobi, Stefan. *Experiments in Motion Graphics.* Thames & Hudson, 2014.Michalko, Michael.*Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques.* Ten Speed Press, 2006. | | | | | | |
| **Yardımcı kaynaklar** | | | | | Tharp, Twyla. *The Creative Habit: Learn It and Use It for Life.* Simon & Schuster, 2003.Elwes, Catherine. *Installation and the Moving Image.* Columbia University Press, 2015. | | | | | | |
| **Derste gerekli araç ve gereçler** | | | | | Sunumlarda kullanılması için taşınabilir bilgisayar, projeksiyon | | | | | | |

*SBE-OU-01*

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Haftalık Planı** | |
| **Hafta** | **Konular** |
| 1 | Derse giriş ve deneysel tasarımın tanımı  Proje tanıtımı ve beklentiler |
| 2 | Deneysel tipografi tarihsel gelişimi ve öncü örnekler |
| 3 | Yaratıcı düşünce süreçleri |
| 4 | Disiplinlerarası yaklaşımlar ve çoklu medya kullanımı |
| 5 | Tasarım araştırması ve süreç yönetimi |
| 6 | Araştırma bulgularının değerlendirilmesi ve projeye entegre edilmesi |
| 7 | Tasarım fikirlerinin geliştirilmesi, ilk eskizler ve prototip oluşturma |
| 8 | Prototip sunumları ve geri bildirim |
| 9 | İleri düzey deneysel teknikler ve uygulamalar |
| 10 | Tasarımda yeni medya ve teknolojilerin kullanımı |
| 11 | Deneysel tipografi ve görsel dil üzerine çalışmalar |
| 12 | Proje geliştirme süreci, değerlendirmeler |
| 13 | Proje üzerinde düzenlemeler ve proje tamamlama aşaması |
| 14 | Eleştiri ve geri bildirimlerle son düzenlemeler |
| 15,16 | Proje sunumları ve bireysel değerlendirmeler |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Program Çıktısı** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | İleri düzey tasarım düşünme ve yaratıcı problem çözme becerisi |  |  | **x** |
| 2 | Görsel iletişim tasarımının teorik temellerini derinlemesine anlayarak, çeşitli tasarım disiplinlerine yönelik bilgi sahibi olma |  |  | **x** |
| 3 | İleri düzey yazılım ve dijital araçları etkili bir şekilde kullanma becerisi kazanarak, profesyonel projelerde yer alabilme. | **x** |  |  |
| 4 | Tasarım projelerini eleştirel bir perspektiften değerlendirme ve profesyonel geri bildirim verme becerisi. |  | **x** |  |
| 5 | Araştırma ve uygulama yöntemlerini kullanarak, bağımsız bir tasarım projesi geliştirme becerisi. |  | **x** |  |
| 6 | Estetik ve işlevselliği harmanlayarak, kullanıcı odaklı tasarımlar oluşturma becerisi. |  |  | **x** |
| 7 | Disiplinlerarası bir yaklaşımla farklı alanlardan gelen bilgileri tasarımlarına entegre edebilme becerisi. |  |  | **x** |
| 8 | Tasarım süreçlerini stratejik bir biçimde yöneterek, proje hedeflerine ulaşma becerisi. |  |  | **x** |
| 9 | Etik ve sosyal sorumluluk bilinciyle, tasarımlarında sürdürülebilirlik ve erişilebilirlik ilkelerini gözetebilme becerisi. |  |  | **x** |
| 10 | Küresel ve yerel kültürel bağlamlarda tasarım yapma yeteneği kazanarak, farklı hedef kitlelere yönelik çözümler üretebilme becerisi. |  |  | **x** |
| **1**:Hiç katkısı yok. **2**:Kısmen katkısı var. **3**:Tam katkısı var. | | | | |

*Aşağıdaki program çıktısı bölüm/programın yeterliliklerine göre belirlenmiş program kazanımlarıdır. Ulusal ve alan yeterliliklerine göre bu kazanımlar belirlenim çıktı ifadeleri hazırlanacaktır. Program çıktısı sayısı olarak daha az veya fazla ifade yer alabilir.*

Doç. Bilge Kınam

Ders Öğretim Üyesi

30/09/2024 *SBE-OU-01*