



Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181615138	Hareketli Görüntü Tasarımı			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
5	181615138	Hareketli Görüntü Tasarımı	4	3	3	

Dersin Dili:

Türkçe

Dersin Düzeyi:

Fakülte

Dersin Staj Durumu:

Yok

Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

Dersin Türü:

Zorunlu

Dersin Amacı:

Temel grafik tasarım prensiplerinin yanına hareket ve zaman bileşenlerini ekleyerek hareketli grafikler (motion graphics) konusunda temel bir bakış açısı kazandırmak amaçlanmaktadır.

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Yazılım kullanım konusunda yeterliliğin sağlanması, Sinema ve video üretimi üzerinden görsel efekt teknolojileri ve çalışmaları, bunlarla ilgili gerekli programlara temel bir bakış ve bilinen bir çok örnek üzerine bilgi vermeyi kapsamaktadır.

Ön Koşulları:

Dersin Koordinatörü:

Dr. Öğr. Üyesi Resul AY

Dersi Veren:

Dr. Öğr. Üyesi RESUL AY

Dersin Yardımcıları:

Yok

Dersin Kaynakları

- Ders Notları** : Tasarım prensipleri, Hareketli grafikler, Yaratıcı düşünmebilme
- Kaynaklar** : TÜBİTAK. (t.y.). 2209A Visual Communication Design Project Examples. <https://www.tubitak.gov.tr/>
- Dökümanlar** : Resnick, M. (2017). Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. MIT Press.
- Ödevler** : Manovich, L. (2001). The Language of New Media. MIT Press.
- Sınavlar** : Ware, C. (2013). Information Visualization: Perception for Design (3rd ed.). Morgan Kaufmann.
- Tufte, E. R. (2006). Beautiful Evidence. Graphics Press.
- AIGA. (t.y.). Design resources and case studies. <https://www.aiga.org/resources>
- Motionographer. (t.y.). Motion design showcase. <https://motionographer.com/>
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Meggs' History of Graphic Design (6th ed.). Wiley.
- Smashing Magazine. (t.y.). Web design and UI/UX articles. <https://www.smashingmagazine.com/>
- Lupton, E. (2014). Graphic Design: The New Basics. Princeton Architectural Press.
- Wong, W. (2011). Principles of Visual Design. Routledge.
- Beck, J. (2015). Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices. New Riders.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Graphic Design and Visual Communication. Princeton Architectural Press.
- Adobe. (t.y.). Motion Graphics Tutorials. <https://helpx.adobe.com/motion-graphics.html>
- Shanken, E. A. (2014). Art and Electronic Media. Phaidon Press.

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler :	Eğitim Bilimleri :
Mühendislik Bilimleri :	Fen Bilimleri :
Mühendislik Tasarımı :	Sağlık Bilimleri :
Sosyal Bilimler :	Alan Bilgisi : 100

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Dersin tanımı, amacı, çalışma sistemi ve bilgisayar stüdyosunun kullanılması	Ders kapsamı, görsel iletişim tasarımının temel çerçevesi incelenmeli	Lupton & Phillips (2015); Meggs & Purvis (2016)
2	Bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki gelişimin tarihçesi hakkında bilgi verilmesi	Bilgisayar ve iletişim teknolojisinin tarihçesi ve tasarıma etkileri incelenmeli	Manovich (2001); Ware (2013)
3	20. yüzyılın son çeyreğinde iletişim teknolojisindeki gelişmeler ve grafik tasarım konularında bilgi verilmesi	20. yüzyıl grafik tasarım trendleri karşılaştırılmalı	Meggs & Purvis (2016); Lupton (2014)
4	Görsel iletişim tasarımında temel 2D teknikler ve tasarım disiplinleri konularının işlenmesi	Temel 2D tasarım, kompozisyon ve renk kullanımı incelenmeli	Lupton (2014); Lupton & Phillips (2015)
5	Çoklu ortam (Multimedia) kavramının incelenmesi	Multimedia örnekleri incelenmeli	Smashing Magazine (n.d.); Adobe (n.d.)
6	2D hareketli grafikler ve animasyonun temellerinin incelenmesi	Zaman ve hareket bileşeni ile animasyon ilkeleri incelenmeli	Adobe (t.y.); Motionographer (t.y.)
7	Etkileşimli çoklu ortam ve internet medyası kullanımının incelenmesi	Etkileşimli medya örnekleri incelenmeli	Motionographer (t.y.); AIGA (t.y.)
8	Taslak proje uygulamalarının sunulması	Benzer uygulamalar incelenmeli; öğrenciler kendi uygulamalarını değerlendirmeye hazır olmalı	TÜBİTAK (t.y.); Motionographer (t.y.)
9	Hareketli grafiklerin kullanımının incelenmesi	Hareketli grafik örnekleri incelenmeli	Adobe (t.y.); Motionographer (t.y.)
10	2D illüstrasyon ve hareketlendirme tekniklerinin incelenmesi	The course focuses on the examination of 2D animation techniques.	Lupton (2014); Lupton & Phillips (2015)
11	Oyun kültürü ve görsel iletişim tasarımında oyunun incelenmesi	Oyun tasarımının görsel iletişime etkisi araştırılmalı	Motionographer (t.y.); Manovich (2001)
12	Tasarımda hiper medya (interaktif medya) kullanımının incelenmesi	İnteraktif ve hypermedya tasarım örnekleri incelenmeli	Smashing Magazine (t.y.); Adobe (t.y.)
13	Tekno kültür kavramının incelenmesi	Teknoloji ve kültürün görsel iletişim tasarımına etkisi analiz edilmeli	Manovich (2001); Tufte (2006)
14	final uygulamanın sunulması	Uygulama sunumları incelenmeli; öğrenci sunum öncesi projelerini gözden geçirmeli	

Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No Açıklama

Ö01	Tasarım prensiplerini bilir.
Ö02	Görsel iletişimde geliştirilen fikirleri uygulamada bilgisayar etkin olarak kullanır.
Ö03	Proje ile ilgili taslaklar oluşturur.
Ö04	Proje ile ilgili hazırlanan tasarımları (görsel) sunar.
Ö05	Görsel iletişimde yaratıcı problem çözme yöntemlerini ayırt eder.

Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No Açıklama

P14	Tasarım odaklı düşünme prensiplerine uygun olarak alanı ile ilgili bir projeyi planlama, uygulama ve sonuçlandırabilme, ayrıca fikir ve tasarımları çoklu ortam araçlarını etkin kullanarak sözlü ve yazılı biçimde sunabilecek tarzda düzenler.
P15	Tasarım problemlerinin çözümünde alanın gerektirdiği temel mesleki bilgileri kullanarak bir marka veya kurum için, ayırt edici ve sürdürülebilir ürünler tasarlar.
P03	Görsel iletişim tasarımı alanının tarihsel gelişimi, tasarım eğilimleri ve kültürel boyutlarını açıklar.
P13	Disiplinler arası yaklaşımlardan yararlanarak ürün (görsel iletişim tasarımı) tasarlar.
P10	Görsel iletişim tasarım ürünlerini (illüstrasyon, fotoğraf, tipografi, vb) biçim, içerik ve teknik açılarından eleştirel bir yaklaşımla analiz ederek işlevine uygun olarak düzenler.
P09	Tasarım ilkeleri doğrultusunda problemlerin çözümünün birden fazla yolu olabileceği anlayışından hareket ederek, esnek, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler gerçekleştirir.
P08	Gelişen teknolojik yenilikleri ile basılı mecra ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımdaki rolünü açıklar.
P05	Tasarım sürecinde karşılaşılabilecek risk ve olgular ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği konularında yasal hak ve sorumluluklarını değerlendirir.
P07	Görsel iletişim tasarımı üretim süreçleri, baskı teknikleri ve dijital medya üretim standartlarını açıklar.
P11	Farklı baskı teknikleri ile dijital platformlara uygun estetik ve özgün çalışmalar gerçekleştirir.
P06	Renk kuramı, modelleri, yönetimi, türleri, psikolojik özellikleri, önemi ve kullanım alanlarını açıklar.
P17	Mesleğin gerektirdiği bilgi ve becerileri aktarmada girişimci ve yenilikçi bir yaklaşım bilinci ile hareket ederek grup, müşteri ve paydaşlarla etkili iletişim kurmak için süreci takip eder
P01	Görsel iletişim tasarımının temel ilke ve öğeleri, görsel algı kuramları ve kompozisyon oluşturma ilkelerini tanımlar.
P16	Alanı ile ilgili tasarım problemlerinin çözümüne yönelik çalışmaları bireysel veya grup ile birlikte düzenler.
P04	Görsel iletişim tasarımı alanının gerektirdiği hak, yükümlülük ve telif haklarına ilişkin gelişmeler ile insan hakları, sürdürülebilirlik, çevre sorunları, kamu hizmeti sürecindeki olguların evrensel ve toplumsal boyuttaki etkileri ile hukuki sonuçlarını yorumlar.
P12	Alanı ile ilgili hem teorik hem de uygulama çalışmalarını hazırlarken teknolojik araç gereç ve program (yapay zekâ, artırılmış gerçeklik vb.) kullanarak tasarımlar gerçekleştirir.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%20
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	1	%20
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
Toplam		%100

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	2	28
Ödevler	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	2	2
Uygulama	1	2	2
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
AKTS Kredisi			3

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları																
Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek																
	P01	P02	P03	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	

Tüm	3		1	1	1	1	3	3	1	2	2	3	2	1	1
Ö01	5	2	3	3			4	5			3		4		
Ö02	3				4	5	3		4	5					
Ö03	4						5	4		3		5	3		
Ö04								3			4	5		3	4
Ö05	4						5	5			4	4	4	4	3