



# Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı

181618140	Sergileme ve Fuar Grafiği			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
8	181618140	Sergileme ve Fuar Grafiği	4	3	4	

#### Dersin Dili:

Türkçe

#### Dersin Düzeyi:

Fakülte

#### Dersin Staj Durumu:

Yok

#### Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

#### Dersin Türü:

Zorunlu

#### Dersin Amacı:

Bu ders ile öğrencilerin, grafik tasarım alanında ürettikleri 3 boyutlu çalışmaların yer alacağı sergileme mekanlarını ve sergileme yöntemlerini tanıması ve uygulaması amaçlanmaktadır.

#### Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Mekan kavramı Konsept kavramı iç, mekan ve dış, mekan kavramları Mekanda iç kabuk ve dış, kabuk yaklaşımı Mekanı doğru algılamaya bir kompozisyon yüzeyi olarak mekan.

#### Ön Koşulları:

#### Dersin Koordinatörü:

Yok

#### Dersi Veren:

Öğr. Gör. İLHAMİ DİKSOY

#### Dersin Yardımcıları:

Yok

#### Dersin Kaynakları

<b>Ders Notları</b>	:	Öğrenciler düzenli olarak derslere katılmakla ve uygulamalarını haftalık olarak eğitimciye göstermekle yükümlüdürler.
<b>Kaynakları</b>	:	Exhibition and culture space I- II, Interior world Magazine for High quality interior, archiworld co.,Korea.
<b>Dökümanlar</b>	:	Neufert peter, (2000), Neufert Yapı Tasarımı, Beta Basım As., Kırklareli
<b>Ödevler</b>	:	
<b>Sınavlar</b>	:	

#### Ders Yapısı

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	<b>Fen Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	: 100

#### Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	öğrencinin sergi ve fuar kavramlarını, tarihsel gelişimini ve grafik tasarımı ile ilişkisini kavrayabilmesi	1-2-3 kaçışlı perspektif çalışmaları	
2	öğrencinin sergi mekânı türlerini, hedef kitleye göre mekânsal düzeni ve görsel hiyerarşiyi çözümlenebilmesi.	1-2-3 kaçışlı perspektif çalışmaları	
3	öğrencinin farklı sergileme yöntemlerini ve sunum biçimlerini sınıflandırabilmesi.	1-2-3 kaçışlı perspektif çalışmaları	
4	öğrencinin sergi alanı planı, stant yerleşimi ve yönlendirme sistemlerini analiz edebilmesi.		
5	öğrencinin 3 boyutlu tasarımlar için uygun sergileme tekniklerini seçebilmesi.		
6	öğrencinin fuar grafiği ve sergileme elemanlarını bir bütün olarak tasarlayabilmesi		
7	öğrencinin sergi temasına uygun görsel kimlik tasarımı oluşturabilmesi.		
8	öğrencinin afiş, pano, yönlendirme ve dijital ekran gibi grafik unsurları sergi mekânına uyarlayabilmesi.		
9	öğrencinin sergi düzeninde ölçek, oran ve malzeme ilişkisini kavrayarak maket/prototip oluşturabilmesi.		
10	öğrencinin sergi konsepti, kurgu ve ziyaretçi deneyimi arasında bütünsel bir ilişki kurabilmesi.		
11	öğrencinin ürettiği 3 boyutlu çalışmalarını uygun sergileme teknikleriyle mekâna yerleştirebilmesi.		
12	öğrencinin sergi tasarım sürecini kavramsal, teknik ve estetik açıdan yorumlayabilmesi		
13	öğrencinin sergi sunumunu gerçekleştirerek tasarım kararlarını savunabilmesi		
14	öğrencinin sergi sürecine ilişkin genel bir öz değerlendirme yaparak geliştirme önerileri sunabilmesi.		

#### Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Sergileme tekniklerini açıklar.
Ö02	Sergileme mekânlarının işlevsel, estetik ve iletişimsel özelliklerini analiz eder.
Ö03	3 boyutlu görsel iletişim tasarımı tasarım ürünü hazırlayarak, bunu uygun sergileme teknikleriyle mekâna yerleştirerek sunar.
Ö04	Tasarladığı ürününe yönelik sergi sürecini kavramsal, teknik ve estetik açıdan değerlendirerek iyileştirme için öneriler geliştirir.

#### 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 açıdan 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 meca ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımındaki 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
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ç. Süresi	8	1	8
Ödevler	5	6	30
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	4	4
Uygulama	3	6	18
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>120</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>4</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları																	
Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek																	
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17

<b>Tüm</b>	5	3	3	3	1	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	3	4
<b>Ö01</b>	4	2	4	2		3	4	4	3	4	3	3	4	3	3		2
<b>Ö02</b>	5	3	3	3		4	3	4	5	5	2	3	5	4	4	3	4
<b>Ö03</b>	5	4	2	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
<b>Ö04</b>	4	3	3	4	2	4	3	4	5	5	3	4	4	5	4	4	5