



# Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı

181617126	İnteraktif Grafik Tasarımı			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
7	181617126	İnteraktif Grafik Tasarımı	4	3	4	

#### Dersin Dili:

Türkçe

#### Dersin Düzeyi:

Fakülte

#### Dersin Staj Durumu:

Var

#### Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

#### Dersin Türü:

Zorunlu

#### Dersin Amacı:

Öğrencilerin alanlarında, akademik ve eğitim-öğretim profesyonel çalışma süreçlerinde sanatsal gelişimlerini, bilgi ve sektörel yeterliliğini gösteren, güncel inter tasarım konularını pekiştiren ürün ve uygulamaları yazılımlar yardımıyla oluşturmaları amaçlanmaktadır.

#### Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Günümüzde, interaktif ürün ve uygulama tasarımı çalışmaları, dijital teknolojilerle kullanıcı etkileşimini temel alan görsel iletişim tasarımı sürecini kapsar. Kullanıcı deneyimi (UX) ve arayüz tasarımı, etkileşim tabanlı dijital tasarım ürün ve uygulamaları, (UI) ilkeleri doğrultusunda, hareketli, tepkisel ve katılımcı görsel sistemler geliştirmeye odaklanır. Ders kapsamında öğrenciler; dijital medya araçlarını (örneğin Figma, Adobe XD, After Effects, Web tabanlı platformlar) kullanarak etkileşimli afişler, arayüz prototipleri, dijital sergiler, etkileşim tabanlı video çalışmaları veya sosyal medya içerikleri tasarlarlar. Süreç boyunca kullanıcı odaklı düşünme, erişilebilirlik, animasyon, ve görsel hikâye anlatımı gibi güncel kavramlar da işlenir. İçerikler dahilinde öğrencilerin yalnızca estetik açıdan değil, aynı zamanda işlevsel ve deneyim odaklı dijital tasarımlar üretebilmesini sağlamaktır.

#### Ön Koşulları:

#### Dersin Koordinatörü:

Yok

#### Dersi Veren:

Öğr. Gör. Erdoğan DİZDAR [erdogan.dizdar@dpu.edu.tr](mailto:erdogan.dizdar@dpu.edu.tr)

Öğr. Gör. İlhami DİKSOY [ilhami.diksoy@dpu.edu.tr](mailto:ilhami.diksoy@dpu.edu.tr)

#### Dersin Yardımcıları:

Yok

#### Dersin Kaynakları

<b>Ders Notları</b>	: Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan sunumlar ve ders içeriğine yönelik yazılı belgeler.
<b>Kaynakları</b>	: Alabay, Nurettin (2002). Grafik ve Animasyon Sistemleri. Detay-Sistem Ofset Ofset, Ankara.
<b>Dökümanlar</b>	: Box P. O. Best Layout Of The Word Vol.02 (2010), Shanghai 200011, China, Hundred Pages.
<b>Ödevler</b>	: Garrett, J. J. (2011). Kullanıcı Deneyiminin Unsurları: Web ve Ötesi İçin Kullanıcı Merkezli Tasarım. Yeni Sürücüler.
<b>Sınavlar</b>	: Lupton, E. ve Phillips, J. C. (2015). Grafik Tasarım: Yeni Temeller. Princeton Mimarlık Yayınları. Lidwell, W., Holden, K. ve Butler, J. (2010). Tasarımın Evrensel İlkeleri. Rockport Yayıncıları. Karagöz, D. (2021). Görsel Kültür ve Dijital Etkileşim. İletişim Yayınları.

#### 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>	: 0	<b>Alan Bilgisi</b>	: 100

#### Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Dersin içeriği, önemi, değerlendirme kriterleri ve ders konuları hakkında bilgi verilmesi. Atölye işleyişi, araç ve yazılım tanıtımı, interaktif grafik tasarımın güncel örnekleri, etkileşimli afişler, dijital sergiler, sosyal medya deneyimlerinin yorumlanması.	Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan ders bilgi paketinin içeriği, ölçme değerlendirme kriterleri, uygulama çalışmalarının kapsamı, bir tasarımın niteliği vb. konuların açıklanması.	
2	Görsel Hikâye Anlatımı ve Etkileşim Fikri ÇalışmalarıHikâye, duygu ve tepki arasındaki ilişkiEtkileşimli anlatım biçimlerine girişUygulama; Bir fikri "etkileşimli" hale dönüştürme egzersizi (ör. basit butonlu veya hareketli afiş fikri, tasarım kavramlarının tanıtılması vb.)	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analizi.	
3	Fikir Geliştirme ve Konsept TasarımProje konularının belirlenmesi, Moodboard, storyboard ve konsept sunum hazırlığı, grup değerlendirmesi, ekip dahilinde fikir paylaşımları ve geri bildirim oturumlarının belirlenmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analizi.	
4	Arayüz Temelleri ve Basit Etkileşim konularına giriş, Figma / Adobe XD veya benzeri araçlarla etkileşimli sayfa oluşturma, Prototipleme, geçiş efektleri, hover gibi temel etkileşim öğelerinin aktarılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
5	Tipografi ve Renk Üzerinden Deneysel Etkileşim çalışmaları, dijital ekranda okunabilirlik, kontrast, renk psikolojisi, etkileşimde tipografinin dinamik kullanımlarının aktarılması (ör. hareketli yazı, sesle tepki).	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
6	Görsel Bütünlük ve Hiyerarşinin oluşturulması, görsel elemanların dengesi, yönlendirme ve kullanıcı akışı, mikro etkileşimler, görsel odak noktaları poster, video veya arayüz düzeninde etkileşimli akış tasarımlarının uygulamalarının üretilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
7	After Effects veya benzeri araçlarda temel animasyon ilkeleri, zamanlama, geçiş ve tepki hareketleri, basit animasyonlu hareketli uygulama çalışmalarının tasarlanması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
8	Etkileşimli animasyonlar oluşturma, hareketle yönlendirilen görseller, hareketli ve tıklanabilir objelerle deneysel kompozisyon gelişim aşamalarının irdelenmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	

Ders Konuları			
Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
9	Sayısal ortam ve mobil platformlara uyum çalışmaları, tasarım çalışmalarının ekran türlerine göre uyarlanması. Responsive tasarım mantığı çalışmalarının aktarılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
10	Yeni Medya Etkileşimleri hakkında bilgi ve denemeler.Artrnılmış gerçeklik (AR) veya QR tabanlı etkileşim örnekleri, güncel deneysel tasarım projelerinin incelenmesi, QR ile tetiklenen interaktif afiş, kitap kapağı, video vb. tasarım çalışmalarının oluşturulması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analizi.	
11	Öğrencilerin kendi interaktif tasarım projelerine yoğunlaşması, danışman eşliğinde proje üretimi ve teknik destek, süreç dosyalarının hazırlanması gelişim aşamalarının irdelenmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
12	Proje Geliştirme Süreci, kullanıcı geri bildirim toplama ve iyileştirme çalışmaları, görsel detay ve teknik düzenlemeler, tasarım uygulamalarının sunuma hazırlanması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
13	Tasarılan ürün ve Uygulama Tasarım Çalışmalarının Sunum Hazırlığı ve Mockup Çalışmaları. Proje sunum şablonlarının hazırlanması, mockup, ekran simülasyonu veya kısa tanıtım videosu oluşturma. Deneme sunumları ve eleştirel değerlendirme süreçlerinin belirlenmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
14	Tasarılan projelerin sınıf içi veya dijital ortamda sergilemesi, ürün çıktısı değerlendirme sürecinde, görsel, teknik ve deneysel kriterlere göre ölçümlerin yapılması, geliştirme önerileri hakkında bilgilerinin verilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analiz ve sonuçları.	

Dersin Öğrenme Çıktıları	
Sıra No	Açıklama
Ö01	Görsel iletişim tasarımı ilke ve unsurlarını bilir.
Ö02	Deneysel görsel iletişim tasarımı uygulamalarını araştırarak inceler ve raporlaştırır.
Ö03	Teknolojik gelişmeler ile sanatsal, tasarım ve kültürel algıyı biçimlerini yorumlar.
Ö04	Kullanıcı deneyimi ve erişilebilirlik ilkelerine uygun arayüzler, etkileşim odaklı tasarımlar oluşturur.
Ö05	Görsel hiyerarşi, tipografi ve renk ilişkilerini etkileşim tasarımı yaklaşımına göre yorumlar.
Ö06	Kendi özgün interaktif grafik tasarım projesini kavramsal, teknik ve estetik açıdan sunar.

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 tasarımı 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 mecraya 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 çalışmalar 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.

