

Görsel İletişim Tasarımı			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI025		
Ders İsmi:	Girişimciliğin Temelleri		
Ders Yarıyılı:	Bahar		
Ders Kredileri:	AKTS 5		
Öğretim Dili:			
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Üniversite Seçmeli		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme		
Dersin Koordinatörü:	Öğr. Gör. ÖZLEM NUR BESLER		
Dersi Veren(ler):	Öğr.Gör. Özlem Nur Besler		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Kişiyi işini kurabilecek özelliklere, bilgiye sahip olması, öğrencilerin kendilerinde var olan girişimcilik özelliklerini ortaya çıkararak bunları geliştirebilmeleri için gerekli donanımı kazanmalarını sağlamayı amaçlamaktadır.
Dersin İçeriği:	Dersin odağında girişimci yer almaktadır. Bu bağlamda derste bir girişimcinin çalıştığı ortamın tabiatı ve girişimci bir yöneticinin kendine özgü özellikleri işlenmektedir. Girişimciliğin kavramsal çerçevesi, öncelikli alanları, temel işlevleri, finansmanı, süreci, kültürü, girişimciliğin yerel ve uluslararası bağlamı

ile ilgili konulara değinilecektir. Öğrencilerin bu dersle kendilerinde var olan girişimcilik özelliklerini ortaya çıkarmaları ve bunları geliştirebilmeleri sağlanmaktadır.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) 1.Girişimcilik özelliklerinden hareketle girişimcilik özelliklerini sorgular. Girişimcilik türleri ile ilgili açıklanan faaliyetleri karşılaştırmaya olanak sağlar.
- 2) 2.Başarılı girişimcilik öykülerindeki girişimcilik özelliklerini değerlendirerek kendi girişimcilik özelliklerini geliştirir.
- 3) 3.Girişimcilikteki engelleri ve teşvikleri öğrenerek uygun sektörle ilgili fırsatları karşılaştırır.
- 4) 4.Başarılı girişimcilik örneklerinden hareketle kariyer planını bir girişimci olarak yapılandırır.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Ekonomi Temel Kavramlar, Girişimcilik Kavramı ve Gelişimi	
2)	Girişimcilik Kültürü	
3)	Girişimcilik ve Etik	
4)	Girişimciliğin Öncelikli Alanları	
5)	İnovasyon Yönetimi	
6)	Girişimcilikte Rekabet Analizi	
7)	Girişimcilikte Stratejik İşbirliği	
9)	Girişimlerin Temel İşlevleri	
10)	Girişimcilikte Pazarlama Yönetimi	
11)	Girişimciliğin Finansmanı	
12)	Kamu Yönetiminde Girişimcilik ve İnovasyon	
13)	Toplumsal Sorunların Çözümünde Ticari Girişimciliğe Karşı Sosyal Girişimcilik	
14)	Girişimcilik Küreselleşme İlişkisi	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Kahraman Çatı, Girişimcilik ve İnovasyon Yönetimi, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık; 1.Baskı, 2016.
Diğer Kaynaklar:	Hasan Altın, Emine Başar, Vural Doğan. Meslek Yüksekokulları İçin Girişimcilik, Ankara:

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4
Program Kazanımları				
1) Bir tasarım ekibinin sahip olduğu yapı ve dinamikleri kavrayarak farklı disiplinlerdeki takım üyeleri ile üretim süreçlerini bir akış içerisinde sürdürebilmek.				
1) Tasarım üretmek için gerekli olan bilgisayar teknolojilerine dair gerekli bilgi ve beceriye sahip olmak.				
1) Tasarlama, geliştirme ve sunum süreçlerini doğru teorik adımları uygulayarak yönetebilme ve baştan sona üretim sürecine dahil olabilmek.				
1) Tasarım süreçlerine hakim olarak, farklı problemleri bu kavramlar üzerinden eleştirebilmek ve değerlendirebilmek.				
1) Görsel İletişim Tasarımının kavramsal önemini anlayıp kullanıcıyı merkeze alan deneyim odaklı tasarımlar geliştirme yeteneği kazandırmak.				
2) Görsel tasarımların deneyim içerisinde fikir, mesaj ve duyguyu iletme biçimlerini anlayarak iletişim ve tasarım süreçleriyle dengeli interaktif anlatılar oluşturabilmek.				
2) Farklı disiplinlerden yararlanarak tasarıma dair mevzuları konu alan durum ve olguları analiz etmek, değerlendirmek ve yorumlayabilmek.				
3) Farklı medyalar için bileşenler üreterek profesyonel projeler geliştirebilmek, bu bileşenleri geliştirilen tasarımlar bağlamında tutarlı biçimde değerlendirebilmek.				
3) Görsel iletişim ürünleri için tasarım odaklı düşünme süreçlerini analiz edebilmek ve kullanabilmek.				
4) Sektörün ihtiyaçları doğrultusunda tasarım geliştirmek için gerekli bilgisayar teknolojileri ve yazılım bilgisine sahip olma, bilgisayar destekli tasarım uygulamalarını yaratıcı fikirlerini yansıtmak üzere hakim şekilde kullanabilmek.				
4) İletişim tasarımı ürünleri için etkili görsel ve işitsel çözümler uygulayarak bu tasarımları teması, konu ve hedef kitle bağlamında etkili biçimde kullanabilmek.				
5) Çağdaş tasarım metodolojisine hakim olmak; tasarımların hedef kitlesini ön plana alarak kitleye hitap eden tasarımlar üretmek.				
6) Kullanıcıların, hedef kitlenin deneyimini anlamak, ölçme yöntemlerini kavramak ve tasarım sürecinde bu konseptlerden faydalanmak..				

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Bir tasarım ekibinin sahip olduğu yapı ve dinamikleri kavrayarak farklı disiplinlerdeki takım üyeleri ile üretim süreçlerini bir akış içerisinde sürdürebilmek.	
1)	Tasarım üretmek için gerekli olan bilgisayar teknolojilerine dair gerekli bilgi ve beceriye sahip olmak.	
1)	Tasarlama, geliştirme ve sunum süreçlerini doğru teorik adımları uygulayarak yönetebilme ve baştan sona üretim sürecine dahil olabilmek.	
1)	Tasarım süreçlerine hakim olarak, farklı problemleri bu kavramlar üzerinden eleştirebilmek ve değerlendirebilmek.	
1)	Görsel İletişim Tasarımının kavramsal önemini anlayıp kullanıcıyı merkeze alan deneyim odaklı tasarımlar geliştirme yeteneği kazandırmak.	
2)	Görsel tasarımların deneyim içerisinde fikir, mesaj ve duyguyu iletme biçimlerini anlayarak iletişim ve tasarım süreçleriyle dengeli interaktif anlatılar oluşturabilmek.	
2)	Farklı disiplinlerden yararlanarak tasarıma dair mevzuları konu alan durum ve olguları analiz etmek, değerlendirmek ve yorumlayabilmek.	
3)	Farklı medyalar için bileşenler üreterek profesyonel projeler geliştirebilmek, bu bileşenleri geliştirilen tasarımlar bağlamında tutarlı biçimde değerlendirebilmek.	
3)	Görsel iletişim ürünleri için tasarım odaklı düşünme süreçlerini analiz edebilmek ve kullanabilmek.	
4)	Sektörün ihtiyaçları doğrultusunda tasarım geliştirmek için gerekli bilgisayar teknolojileri ve yazılım bilgisine sahip olma, bilgisayar destekli tasarım uygulamalarını yaratıcı fikirlerini yansıtmak üzere hakim şekilde kullanabilmek.	
4)	İletişim tasarımı ürünleri için etkili görsel ve işitsel çözümler uygulayarak bu tasarımları teması, konu ve hedef kitle bağlamında etkili biçimde kullanabilmek.	
5)	Çağdaş tasarım metodolojisine hakim olmak; tasarımların hedef kitlesini ön plana alarak kitleye hitap eden tasarımlar üretmek.	
6)	Kullanıcıların, hedef kitlenin deneyimini anlamak, ölçme yöntemlerini kavramak ve tasarım sürecinde bu konseptlerden faydalanmak..	

Ölçme ve Değerlendirme

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ödev	1	% 20
Ara Sınavlar	1	% 35
Final	1	% 45
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 55
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 45
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harçanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ders Saati	14	2	3		70
Sınıf Dışı Ders Çalışması	14	0	2		28
Ara Sınavlar	1	8	1		9
Final	1	17	1		18
Toplam İş Yüğü					125