

## Görsel İletişim Tasarımı

Lisans

TYYÇ: 6. Düzey

QF-EHEA: 1. Düzey

EQF-LLL: 6. Düzey

## Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	GIT032				
Ders İsmi:	Jenerik Tasarımı				
Ders Yarıyılı:	Bahar				
Ders Kredileri:	<table><tr><td>AKTS</td></tr><tr><td>5</td></tr></table>	AKTS	5		
AKTS					
5					
Öğretim Dili:	Türkçe				
Ders Koşulu:					
Ders İş Deneyimini Gerekliyor mu?:	Hayır				
Dersin Türü:	Bölüm/Program Seçmeli				
Dersin Seviyesi:	<table><tr><td>Lisans</td><td>TYYÇ:6. Düzey</td><td>QF-EHEA:1. Düzey</td><td>EQF-LLL:6. Düzey</td></tr></table>	Lisans	TYYÇ:6. Düzey	QF-EHEA:1. Düzey	EQF-LLL:6. Düzey
Lisans	TYYÇ:6. Düzey	QF-EHEA:1. Düzey	EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme				
Dersin Koordinatörü:	Araş. Gör. DUYGU YÜCEL				
Dersi Veren(ler):	Cem Cüneyt Gül				
Dersin Yardımcıları:					

## Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Sinema filmleri veya TV dizileri için, sinema dili ve göstergebilimsel çözümleme yöntemleriyle konsept ve senaryo oluşturduktan sonra, hareketli grafik tasarım yöntemleriyle jenerik tasarımları üretmesi dersin amacını oluşturmaktadır.
Dersin İçeriği:	Bu ders kapsamında sinema dili ve göstergebilimsel çözümleme yöntemleri ele alınır. Öğrenciler film veya televizyon dizileri için konsept geliştirme ve temel senaryo oluşturma süreçlerini yürütür. Geliştirilen anlatı doğrultusunda storyboard hazırlanır ve hareketli grafik tasarım ilkeleri çerçevesinde

jenerik tasarımı üretilir. Tipografi, ritim, zamanlama ve görsel kimlik oluşturma konularına odaklanılır; dönem sonunda özgün bir jenerik projesi sunulur.

## Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Temel düzeyde sinematik hikaye anlatımı.
- 2) Göstergibilimsel analiz ve sembolizm.
- 3) Sinema dili ve temel sinematografi.
- 4) Sinema ve grafik tasarım disiplinlerini bir araya getirme.
- 5) Storyboard ve styleframe tasarımı ile kavramsal düşünme becerisi.
- 6) Sinema psikolojisi ve izleyici etkileşimi.
- 7) Sinema filmi ve TV dizisi jenerik tasarımı.
- 8) Kurgu tekniklerini öğrenme.
- 9) Sinema için hareketli grafik tasarım yöntemlerini uygulamalı öğrenme
- 10) Adobe After Effects, Davinci Resolve, Blender3D uygulamaları.

## Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Jenerik nedir, jenerik tasarımcısı kimdir ve hangi disiplinleri kullanır.	-
2)	Sinema jeneriği türleri, hikaye anlatma yöntemleri, filmle ilişkisi. Film seçimleri.	-
3)	Sinema jeneriklerin göstergibilimsel analizleri, sembolizm, seçilen filmlerin analizi ve sahnelerin yazımı.	-
4)	İmge, zaman ve tipografi özellikleriyle jenerik tasarımının tasakları.	-
5)	Sinematografinin temellerini, grafik tasarım ile bir araya getirme.	-
6)	Sahnelerin hareketlendirilmesi.	-
7)	Jeneriğin finalize edilmesi	-
8)	2D ve 3D animasyonların jeneriklerde kullanımı.	-
9)	Jeneriklerde photography ve video kullanımı.	-
10)	Sinema dili, ölççekler, açılar, kurgu stili ve sinematik hikaye anlatımı.	-
11)	Dizi seçimi ve göstergibilimsel sahnelerin yazımı ve storyboard çizimi.	-
12)	Dizi jeneriği tasarımı uygulama	-
13)	Dizi jeneriği tasarımı uygulama ve revizyonlar	-



Ders - Öğrenme Kazanımı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3) Öğrencilerin 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 kitesini 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

Değerlendirme Yöntemleri ve Kriterleri	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ara Sınavlar	1	% 40
Final	1	% 60
<b>Toplam</b>		<b>% 100</b>

## İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harcanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ara Sınavlar	6	6	5		66
Final	6	6	5		66
<b>Toplam İş Yüğü</b>					<b>132</b>