

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI210		
Ders İsmi:	Girişimcilik Uygulamaları		
Ders Yarıyılı:	Bahar		
Ders Kredileri:	AKTS 5		
Öğretim Dili:	Türkçe		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerekliyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Üniversite Seçmeli		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze		
Dersin Koordinatörü:	Dr. Öğr. Üy. GÜLSÜM GÖKGÖZ		
Dersi Veren(ler):	Dr. Cem Duran		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Bu ders öğrencilerin teknolojik yeniliklerin girişimcilik sürecinde oynadığı önemli rolü kavramaları ve yeni teknoloji temelli girişimlerin kurulması sürecini anlamalarına yardımcı olmak üzere tasarlanmıştır.
Dersin İçeriği:	Girişimcilik ve iş planı oluşturma ile ilgili gerekli teorik bilginin verilmesi, başarılı iş modellerinin incelenmesi, iş planı hazırlanması ve sunumu.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Girişimciliğin ve küçük işletmelerin dinamik rolünü anlama
- 2) Küçük İşletmelerin Organizasyonu ve Yönetimi
- 3) Finansal Planlama ve Kontrol
- 4) Küçük İşletmeler için Mülkiyetleri Biçimleri
- 5) Stratejik Pazarlama Planlaması
- 6) Yeni Ürün veya Hizmet Geliştirme
- 7) İş Planı Oluşturma

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Girişimcilik Kuramı (Girişimci, girişimcilik, girişimcilik ile ilgili temel kavramlar)	
2)	Girişimcilik Süreci (İş fikri geliştirme ve yaratıcılık)	
3)	Yeni Ekonominin Dinamikleri	
4)	İnternet ve Pazarlama	
5)	İş Planı Kavramı ve Hazırlama	
6)	İş Planı Kavramı ve Hazırlama	
7)	Vaka 1 - Girişimcilik	
8)	Vize Sınavı	
9)	Vaka 2 - Girişimcilikte Finans	
10)	Vaka 3 - Girişimcilikte İnsan Kaynakları	
11)	Vaka 4 - Girişimcilikte Pazarlama	
12)	Vaka 5 - Yatırımcı Sunumu	
13)	İş Planı Sunumları	
14)	İş Planı Sunumları	
15)	İş Planı Sunumları	
16)	Final Haftası	

Kaynaklar

Ders Notları /	Özmen, Şule (2013), Ağ Ekonomisinde Yeni Ticaret Yolu E-Ticaret, Genişletilmiş 5.Baskı,
----------------	---

Kitaplar:	Bilgi Üniversitesi Yayınları.
Diğer Kaynaklar:	Özmen, Şule (2013), Ağ Ekonomisinde Yeni Ticaret Yolu E-Ticaret, Genişletilmiş 5.Baskı, Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5	6	7
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.	1	2	3	4	5	6	7
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

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ödev	1	% 30
Ara Sınavlar	1	% 30
Final	1	% 40
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 60
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 40
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	İş Yüğü
Ders Saati	16	48
Ödevler	5	25
Ara Sınavlar	1	15
Final	1	30
Toplam İş Yüğü		118