

**TC.**  
**İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ**  
**İLETİŞİM FAKÜLTESİ**  
**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI**  
**GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ LİSANS PROGRAMI DERS İÇERİKLERİ**

**1.YIL/1. YARIYIL/GÜZ**

**LNG 101 GENEL İNGİLİZCE I (2-0) 2 AKTS (ZORUNLU)**

Günlük konuşmalardaki en temel kalıpları kullanabileceklerdir. Öğrendikleri sıfatlarla kendilerini tanıtabileceklerdir. Kişisel özelliklerini dile getirebileceklerdir. Öğrendikleri dili kullanarak iletişim kullanabileceklerdir. Güncel konulardaki konuşma ve tartışmaları takip edebileceklerdir. Öğrendikleri dildeki metinleri okuyup, anlayıp yorum yapabileceklerdir. Öğrendikleri kalıpları kullanarak yazılı metinler düzenleyebileceklerdir.

Subject pronouns; poss. adj.s days of the week/ numbers 0-100/ classroom language/ A / an / plurals this / that / these / those adjectives colors/ Review of Adjectives/ Imperatives Let's Modifiers Quite / very /really/ Word order in questions/ Verb phrases Question words/ Simple Pres. (+ / - / ?)/ Word order in questions/ Verb phrases/ Question word/ Telling Time / Prepositions of Time/ Adverbs /Write about your favorite day/ Verb Phrases/ Can cannot/ Present Continuous Tense/ The weather & Seasons/ Present Simple & Present Continuous Tense.

**GNL 105 TÜRK DİLİ I (2-0) 2 AKTS (ZORUNLU)**

Türk Dili ve Edebiyatı Dersinin Amacı ve İlkeleri, Konuların Tanıtımı, Ders İzleme yöntemi. / Yapı Bakımından Diller/ Türk Dilinin Dünya Dilleri Arasındaki Yeri./ Dil Türleri: Konuşma Dili/ Yazı Dili/ Lehçe/ Ağız/ Argo./ Türk Dilinin Tarihçesi/ Türklerin Kullandıkları Yazılar/ Yazı ve Dil Devrimi./ Türkçenin Özellikleri./ Düşünce Yazıları İnceleme Planı/ Konu, Tema, Ana Düşünce Saptama Yöntemleri./ /Türkçenin güncel sorunları, dil-kültür, dil-düşünce, dil-iletişim hakkında bilgilendirme/ Türk Dilinin dünya dilleri arasındaki yeri/ / Yazım Kuralları ve Noktalama/ Anlatım kuralları ve biçimleri/ Paragraf bilgisi ve paragraf çeşitleri/ Türkçenin sorunları ve Dil edinimindeki bozukluklar- Dil Yanlışları, Türk Dilinde yabancı sözcükler/ Kompozisyon yazım kuralları/ Anlatım bozuklukları.

**GNL 101 ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ I (2-0) 2 AKTS (ZORUNLU)**

“Atatürk ilkeleri ve İnkılap Tarihi” dersini okumanın amacı, inkılap kavramı ve benzer temel kavramlar/ Osmanlı Devleti’nin yıkılışını ve Türk İnkılabını hazırlayan sebepler, Osmanlı Devleti/ Birinci Dünya Savaşı ve Mondros Ateşkes Anlaşması/ İşgaller karşısında memleketin durumu ve

Mustafa Kemal Paşa'nın tepkisi/ Mustafa Kemal Paşa'nın Samsun'a çıkışı/ milli mücadele için ilk adım, kongreler yolu ile teşkilatlanma/ Kuvayı milliye ve misak-ı milli/ Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin açılması/ TBMM'nin istiklal Savaşı'nın yönetimini ele alması/ Sakarya Savaşına kadar milli mücadele/ Sakarya Savaşı ve Büyük Taarruz/ Mudanya'dan Lozan'a.

### **GIT 191 TEMEL TASARIM (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Bu dersin amacı, öğrencilerin tasarım sürecinde karşılaşacakları temel unsurları tanımlarını ve bu unsurların nasıl bir araya gelerek etkili, dengeli ve estetik açıdan başarılı kompozisyonlar oluşturduğunu kavramalarını sağlamaktır. Öğrenciler, renk, biçim, doku, alan, çizgi gibi temel tasarım öğelerini kullanarak, hem işlevsel hem de görsel bütünlüğe sahip projeler üretebilme becerisi kazanacaklar. Ayrıca, bu ders sayesinde tasarım ilkelerini öğrenerek, estetik duygularını geliştirip yaratıcı çözümler sunabileceklerdir.

### **SOS 100 SOSYOLOJİ (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Sosyolojinin Ortaya Çıkışı: Tarihi ve Toplumsal Koşullar; Sosyal Bilimlerin Durumu; Felsefi Akımların Etkisi: İlk Sosyologlar ve Sistemleri: Auguste Comte ve Sosyolojisi, Karl Marx ve Sosyolojisi; Emil Durkheim ve Sosyolojisi; Max Weber ve Sosyolojisi; Türkiye'de Sosyoloji: Ziya Gökalp ve Prens Sabahattin'in Sosyolojileri; Sosyolojinin Bazı Kavram ve Meseleleri: Sınıf, Mülkiyet, Üretim İlişkileri; Anomi, Yabancılaşma ve Çatışma; Kültür ve Medeniyet

### **ILF 131 İLETİŞİM BİLİMİNE GİRİŞ (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Disiplinler arası bir bilim olan iletişimin diğer bilimlerle ilişkisini açıklamak dersin temel amacını oluşturmaktadır. Bu bağlamda ders kapsamında iletişim kavramının tanımı, tarihi, temel terminolojisi ve ana ekoller üzerinde durulmaktadır. Kişilerarası iletişim, grup iletişimi, kitle iletişimi, örgütsel iletişimin işleyişi temel kavramlar ve teoriler ekseninde incelenmektedir. Öğrencilerin iletişim bilimine ilişkin temel kavram ve teorileri kavraması hedeflenmektedir.

### **GIT 181 TEMEL FOTOĞRAFÇILIK 1 (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Temel fotoğraf bilgileri teorik olarak anlatılır ve çekim uygulamaları yapılır. Konularına göre verilen çekim ödevleri üzerinden kritik yapıp verilen teorik konular pekiştirilir. Ayrıca; fotoğraf sanatı tarihinde yer almış önemli kişilerin çalışmaları ve fotoğrafın film uygulamalarındaki yeri irdelenir.

## **ILF 111 DİJİTAL MEDYA PROGRAMLARI VE UYGULAMLARI 1 (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Bu dersin amacı, Adobe Illustrator ve Photoshop programlarındaki temel araçların kullanımını ve bu programların çalışma prensiplerini öğrencilere uygulamalı olarak öğretmektir. Ders kapsamında, vektörel çizim tekniklerinden başlayarak katmanlar, maskeleme, renk düzenleme, efekt kullanımı gibi çeşitli araçlar tanıtılacak ve öğrenciler bu araçları kullanarak dijital projeler üretecektir. Ayrıca, programların temel prensiplerini anlamalarını sağlamak amacıyla, her iki yazılımın da tasarım sürecindeki rolü, iş akışı ve en iyi uygulama yöntemleri öğrencilere aktarılacaktır. Öğrenciler, ders boyunca öğrendikleri becerileri çeşitli projelerde uygulayarak hem teknik bilgilerini hem de yaratıcı yeteneklerini geliştireceklerdir.

### **1.YIL/2. YARIYIL/BAHAR**

## **LNG 104 GENEL İNGİLİZCE II (2-0) 2 AKTS (ZORUNLU)**

Günlük konuşmalardaki en temel kalıpları kullanabileceklerdir. Öğrendikleri sıfatlarla kendilerini tanıtabileceklerdir. Kişisel özelliklerini dile getirebileceklerdir. Öğrendikleri dili kullanarak iletişim kullanabileceklerdir. Güncel konulardaki konuşma ve tartışmaları takip edebileceklerdir. Öğrendikleri dildeki metinleri okuyup, anlayıp yorum yapabileceklerdir. Öğrendikleri kalıpları kullanarak yazılı metinler düzenleyebileceklerdir.

Word order in questions/ Simple present/ Phrases with 'go', holiday activities, simple Past vs Past Cont./ Time sequence, connectors(so, because, but, although)/ BE GOING TO, plans& predictions Airport vocabulary/ Present cont.(future arrangements), defining relative clauses ,paraphrasing, write an email about travel arrangements/ Make&do, Present Perfect(just, yet, already) Present Perfect vs Simple Past, Shopping vocab./ Indefinite pronouns Adjectives ing./ed. comparative adjectives and adverbs, as----as/ Superlatives(+ ever+ present perfect)/ Describing a place Write a description of the place where you live/ quantifiers/too/ not enough.

## **GNL 102 ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II (2-0) 2 AKTS (ZORUNLU)**

Siyasî Alanda Yapılan İnkılâplar Çok Partili Hayata Geçiş Denemeleri I, Çok Partili Hayata Geçiş Denemeleri II Hukuk Alanındaki Gelişmeler Eğitim, Kültür ve Sağlık Alanındaki Gelişmeler Cumhuriyetin İlk Yıllarında Ekonomi Politikası Atatürk Döneminde Türk Dış Politikası (1923 – 1938) Atatürkçü Düşünce Sistemi Ve İlkeleri II. Dünya Savaşı ve Sonrasında Türkiye Türkiye’de İç Siyasi Gelişmeler (1950-1980) Türkiye’de İç Siyasi Gelişmeler (1980-2012) Türkiye’nin Dış Politikası (1960-2012) Türkiye’nin Dış Politikası (1960-2012).

## **GNL 106 TÜRK DİLİ II (2-0) 2 AKTS (ZORUNLU)**

Yazı türlerinin genel özellikleri./ Türk Edebiyatında, roman, öykü, tiyatro, eleştiri./ Roman: Özellikleri, edebiyatımızdaki gelişimi, inceleme planı ve örnekler./Öykü: Özellikleri, edebiyatımızdaki gelişimi, öykü türleri, inceleme planı ve örnekler/ Öykü: Uygulama, konuyu saptama ve özetleme./Tiyatro: Özellikleri, edebiyatımızdaki gelişimi, örnekler/ Şiir: Edebiyatımızdaki evreleri, şiir akımları, örnekler, uygulama/ Şiir, öykü, roman türlerinde öğrencilerin seçtikleri örnekleri sunmaları/ Eleştiri: Edebiyatımızdaki yeri, eleştiri yazarları, örnekler/ Sözlü anlatım; açık oturum, tartışma, panel, sempozyum. Sözlü anlatımlarla ilgili kurallar, örnekler./ Resmi yazışmalar ve resmi yazı yazımıyla ilgili kurallar. Resmi yazışma türlerinin Dilekçe, Özgeçmiş, İş Mektupları./ Yazım ve Noktalama ile İlgili Uygulamalar.

## **SUI 306 SİYASİ DÜŞÜNCELER TARİHİ (3-0) 3 AKTS (ZORUNLU)**

Ders kapsamında, Eski Yunan'dan günümüze değişen siyasi düşüncelerin temel kavramlar çerçevesinde ele alınması amaçlanır. Öğrencilere, farklı siyasal düşünce akımlarının öğretilmesi amaçlanır. Batı siyasi düşünce tarihinin başlıca teorisyenlerinin düşünceleri hakkında öğrencileri bilgilendirmek hedeflenmektedir.

## **ILF 112 DİJİTAL MEDYA PROGRAMLARI VE UYGULAMLARI 2 (2-2) 6 AKTES (ZORUNLU)**

Masaüstü yayıncılıkta kullanılan In Design ve benzeri programların temel işleyişi anlatılacak ve çok sayfalı grafik ürünlerin tasarım ve uygulamasına dair örnekler yapılacaktır. PDF oluşturma ve ofset baskı hazırlık aşamaları öğrenilecektir. Daha sonra öğrenilen programlarla birlikte kullanılacağı uygulama çalışmaları ile program kullanımına dair deneyim arttırılacaktır.

## **GIT 152 İLERİ FOTOĞRAFÇILIK UYGULAMALARI (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Temel fotoğrafçılık eğitimini almış olan öğrenci, fotoğrafın kendi içinde ayrı bir grafik dil oluşturabilme yönüyle tanışacaktır. Çeşitli teknik ve metotları alışılmışın dışında uygulayarak ortaya çıkartacakları görüntülerle hem soyut sanat kavramını daha yakından tanışmış olacaklar hem de bir görüntünün grafik bütünlüğünü oluşturma konusunda yetkinlik kazanacaklardır.

## **HUK 223 HUKUKUN TEMEL KAVRAMLARI (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Bu derste, hukukun anlamı ve temel kavramları ile ilgili bilgi verilerek, hukuk kavramının diğer toplumsal davranış kuralları açısından ayırt edici özelliği vurgulanacaktır. Ders, hukukun düzel ile ilişkisinin ve toplumsal ilişkilerdeki hukuksal temelin öğrenilmesi amaçlamaktadır. Hukuk Kavramı, Hukuk Kavramının Diğer Toplumsal Davranış Kuralları Açısından Ayırt Edici Özelliği

/ Yaptırım Kavramı / Çeşitleri Hukukun Kaynakları/ Özel Hukuk ve Kamu Hukuku Ayırımı/ Bu Ayırım İçinde Hukukun Alt Dalları İle İlgili Genel Bilgiler / Özel Hukukun Temel Kavramları / Türkiye Cumhuriyeti Anayasasının Temel İlkeleri / Demokrasinin Temel İlkeleri / Hukukun Uygulanmasına İlişkin Sorunlar (Yer ve Zaman Bakımından Uygulanma/ Emredici Tamamlayıcı - Yorumlayıcı Kural Ayırımı / Hukukta Yorum / Yasa Boşluğu ve Kıyas) Hakkında Bilgi Verilmektedir.

### **MIS152 ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ VE TEKNİKLERİ (2-2) 5 AKTS (ZORUNLU)**

İletişim bilimindeki araştırma metotlarını incelemektir. Nicel ve nitel araştırma yöntemleri, bilimsel araştırmalarda örnekleme yöntemleri, içerik analizi, söylem analizi, derinlemesine görüşme, odak grup görüşmesi, anket, etnografi, fenomenoloji, Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntemleri ve teknikleri Online nitel araştırma yöntemleri.

### **2.YIL/3. YARIYIL/GÜZ**

### **GIT 3055 YAPAY ZEKA, SES, MÜZİK VE GÖRÜNTÜ (2-2) 3 AKTS (ZORUNLU)**

Bu derste, yapay zekâ teknolojilerinin ses, müzik ve görüntü üretimindeki kullanım alanları ve bu teknolojilerin medya prodüksiyon süreçlerine entegrasyonu öğretilmektedir. Özellikle üretken yapay zeka araçlarının kullanımı ile öğrenciler, yaratıcı içerikler oluşturmayı ve bu içeriklerin medya yapımlarında nasıl kullanıldığını keşfetmektedir. Ders kapsamında ses, müzik ve görüntü üretimi için mevcut olan yapay zekâ yazılımlarına odaklanılmakta ve öğrencilere bu araçlar yardımıyla projeler geliştirme becerisi kazandırılmaktadır.

### **GIT 2003 KAMERA VE KURGU (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

İki kısımdan oluşacak bu dersin ilk kısmında kurguya dair teorik ve düşünsel yaklaşımları inceleyip bunların sinema pratiğine etkilerinin izini sürerken ikinci kısımda hazırlık aşamasından aktif kurgu anına ve bitişine doğru genel kurgu sürecinde asgari dikkat edilmesi gereken yaklaşımları ve ilkeleri gözden geçirip dersin son haftalarına doğru da belirli bir dijital kurgu programı nasıl kullanılır öğrenmeye başlayacağız. Kameranın ve kamera ile yakın ilişki içindeki unsurların teknik beceri, estetik zenginlik ve etik anlayış ile kullanılmasının temel prensipleri bu derste incelenip teknik, estetik ve etik bütünlük ile oluşturulabilecek üslupların; görsel dillerin ve işitsel imkanların boyutları ders kapsamında incelenip sorgulanacaktır.

### **GIT 283 SENARYO YAZIMI VE KONSEPT GELİŞTİRME (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Senaryo yazım tekniklerinin film örnekleri çerçevesinde anlatımı, senaryo yazımının aşamalarına ilişkin gerekli teknik bilgilerin sunulması. Farklı medya mecraları için uygun konsept geliştirme

ve kavramsal düşünmenin öneminin kavranması. Sinema filmi senaryosu yazımına ilişkin teknik bilgiye hâkim olmak. Görsel anlatımın ve senaryo dilinin temel kavramlarını tanımlamak. Senaryo dili ile diğer anlatım türleri ve görme biçimleri arasındaki temel farklılıkları ve benzerlikleri ilişkilendirmek. Senaryo yazabilme becerilerini geliştirmek. Senaryo yazım yöntemlerini ve teknik bilgileri ifade etmek. Senaryo bilgilerini örnek filmleri incelemek suretiyle uygulamak. Senaryo yazımlarında Türkçe'yi etkin bir biçimde kullanmak

### **PSY241 SOSYAL PSİKOLOJİ (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Dersin amacı, bireylerin sosyal etkileşimler içinde nasıl davrandığını anlamalarını sağlamak ve toplumsal bağlamda insan davranışını analiz edebilme yeteneği kazandırmaktır. Sosyal psikolojinin temel teorilerini, kavramlarını ve modellerini öğretmekle birlikte gruplar içindeki dinamikleri ve bireylerin grup içindeki davranışlarını analiz edebilme yeteneği kazandırmak amaçlanmaktadır. Bu amaçlar çerçevesinde, öğrenciler hem birey hem de toplum düzeyinde sosyal davranışları derinlemesine anlamalarına ve analiz edebilmelerine yardımcı olacaktır.

### **LNG 111 MESLEKİ İNGİLİZCE (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Öğrencilerin iletişim alanına yönelik kavramları ve kelimeleri anlamalarını sağlamak. Öğrencilerin iletişim mecralarında ve etkinlik alanlarında öne çıkan sosyal medya, televizyon, video, tasarım, reklam, marka, rekabet gibi kavramları gözeterek düşünme ve iletişim yetilerini geliştirmek. İletişim alanının mesleki kavramlarıyla teknolojik tasarım imkânları arasında bağlam kurmanın gerektirdiği terminolojik bakış açısı kazanma sürecine katkı sunmak.

To enable students to understand the concepts and vocabulary related to the field of communication. To develop students' thinking and communication skills by considering concepts such as social media, television, video, design, advertising, brand, competition, which are prominent in communication media and activity areas. To contribute to the process of gaining the terminological perspective required to establish a context between the professional concepts of the field of communication and technological design opportunities.

### **GNL 450 KARIYER PLANLAMA (2-0) BS-BZ (ZORUNLU)**

Kariyer Planlama dersinin amacı, öğrencilerin kariyerlerini kendi zekâ, kişilik, bilgi, beceri, yetenek ve yetkinliklerine uygun olarak belirleyebilmeleri için yol göstermektir. Ders kapsamında; bu kavramlar hakkında farkındalık yaratılacak, öğrencilerin üniversite hayatları boyunca kariyerleri hakkında destek alabilecekleri Kariyer Merkezleri ve faaliyetleri tanıtılacak, Yetenek Kapısı kullanımı ve nasıl yararlanacağı gösterilecek ve farklı sektörlerde çalışma hayatı ile tanışma fırsatı sunulacaktır.

## **2.YIL/4. YARIYIL/BAHAR**

### **MIS 204 İNTERNET YAYINCILIĞI (1-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Bu ders, internetin sunduğu yayıncılık olanaklarını derinlemesine incelemektedir. Geleneksel medya yapılarına alternatif olarak ortaya çıkan internet yayıncılığının tarihsel gelişimi ve bu alandaki teknolojik yenilikler dersin temelini oluşturur. Öğrenciler, dijital içerik üretimi, dağıtımı ve yönetimi konusunda beceriler kazanırken, internet yayıncılığının toplumsal, kültürel ve etik boyutlarını da analiz ederler. Ayrıca, yeni medya araçlarının kullanıcı deneyimi üzerindeki etkileri ve internetin yaratıcı endüstrilere olan katkıları da dersin önemli konuları arasındadır.

### **GIT 2014 DİJİTAL KÜLTÜR (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Bu ders geleneksel kitle iletişim araçlarından internet teknolojilerine geçiş sürecine kadar olan tarihsel dönemi kapsamaktadır. Teknolojik determinizm konseptiyle kavram, yaklaşım ve terminolojileri içermektedir. Fütürizm tasavvurlarında dijitalleşmenin rolü, dersin inceleme alanları arasındadır. Ayrıca dijitalleşmenin sosyolojisi bağlamında toplumsal, kültürel, ekonomi politik ve sanatsal dönüşümleri makro ve mikro ölçeklerde incelemek dersin temel hedefidir.

### **GIT 2004 GÖRÜNTÜ ÇÖZÜMLEMELERİ (1-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Bu derste sinema ve tv yapımlarında, yapımın senaryosunu yönetmenin istediği şekilde görselleştirmek adına çalışan görüntü yönetmenlerinin bilgi ve becerileri çerçevesinde husule gelen görüntülerin göstergebilimsel, psikolojik, sosyolojik ve söylemsel analizini dikkate alan çözümlemeler yapılacaktır. Fotoğraf, video ve film çekimlerindeki süreçlerin uygun teknikle, yaratıcı ve estetik bakış açısıyla tamamlanması süreçleriyle analitik çözümleme mantığı arasında gerekli kavramları ele almak ve bağlamları oluşturmak dersin hedefini oluşturmaktadır.

### **ILF 204 KİTLE İLETİŞİM KURAMLARI (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Kitle iletişim kuramları; sosyoloji, psikoloji, sosyal psikoloji gibi sosyal bilimlerin yanında, dil ve edebiyat gibi kültür bilimleri ve felsefede köklerini bulmakta ve günümüzde mühendislik bilimleri ile ortak gerçekleştirilen dijital iletişim ve dijital medya araştırmaları kapsamında yeni araştırma geleneklerine uzanmaktadır. Bu çerçevede dersin içeriğini pozitivist kuramların yanında eleştirel kuramlar da oluşturmaktadır. Pozitivist Kuram çerçevesinde; Analitik Ampirizm, Lejitimist Ampirizm Kuram Tasarımları ve Sistem Kuramı anlatılacaktır. Teknoloji odaklı yaklaşımların yanında Sosyal Konstruktivist Yaklaşımlar ele alınacaktır. Materyalist Medya Kuramı incelenecek ve Eleştirel Kuram bağlamında Frankfurt Okulu'nun temsilcileri Adorno, Horkheimer, Marcuse ve Benjamin'in çalışmalarının yanında Kültürel Çalışmalar perspektifinden Williams, Fiske ve

Hepp'in arařtırmaları irdelenecektir. Bunun yanında postmodern perspektiflerin temsilcileri Baudrillard, Postman, Virilio ve Flusser'in medya teknolojisi odaklı yaklařımları ele alınacaktır.

### **LNG 112 MESLEKİ İNGİLİZCE 2 (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Öğrencilerin iletişim alanına yönelik kavramları ve kelimeleri anlamalarını sağlamak. Öğrencilerin iletişim mecralarında ve etkinlik alanlarında öne çıkan sosyal medya, televizyon, video, tasarım, reklam, marka, rekabet gibi kavramları gözeterek düşünme ve iletişim yetilerini geliřtirmek. İletişim alanının mesleki kavramlarıyla teknolojik tasarım imkânları arasında bağlam kurmanın gerektirdiğı terminolojik bakış açısı kazanma sürecine katkı sunmak süreciyle mesleki dil öğrenimini pekiřtirmek, ileri bir aşamaya taşımak.

To enable students to understand the concepts and vocabulary related to the field of communication. To develop students' thinking and communication skills by considering concepts such as social media, television, video, design, advertising, brand, competition, which are prominent in communication media and activity areas. To contribute to the process of gaining a terminological perspective required to establish a context between the professional concepts of the field of communication and technological design possibilities, to reinforce professional language learning and to carry it to an advanced stage.

### **3.YIL/5. YARIYIL/GÜZ**

### **GİT 3005 İLETİŞİM SOSYOLOJİSİ VE ETİĞİ (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

İletişim Sosyolojisi ve Etiğı dersi; iletişim sosyolojisindeki temel kavramlar, teoriler ve modellerin incelenmesini amaçlamaktadır. Konunun tarihsel kökleri farklı toplumsal aşamalar bağlamında sosyolojik, kültürel yapıya ve iletişime ve medyaya yönelerek incelenmekte ve iletişim ve medya teknolojisi alanında gerçekleşen yenilikler, toplumun sosyolojik ve kültürel yapısına ve iletişimin yapı, süreç ve formlarına etkiye odaklanarak, analiz edilerek, yarattığı dönüşüm ortaya konulacaktır. Bu bağlamda iletişim sosyolojisindeki yeni yaklaşımlar ve güncel olgular, etik kaygılarla tartışılacaktır. Bu çerçevede; dijital sosyal ağlarda dijital iletişim platformlarına katılım, dijital sosyal ağlarda kamusal alanın ve karşı kamusal alanın oluşumu irdelenecektir. Sosyal, kültürel ve iletişim pratiklerinin dönüşümüne etki eden dijital iletişim ve medya teknolojisi incelenecek ve gelecek perspektifi ortaya konulacaktır.

### **GİT 3015 DİJİTAL EFEKT TASARIMI VE POSTPRODÜKSİYON 1 (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Bu derste dijital görsel efektlerin yaratılması ve bunların medyada yapım sonrası süreçlere dahil edilmesi konusunda temeller öğretilmektedir. Özellikle Adobe After Effects isimli yazılım



kullanılmakta, modern medya ve film yapımlarında yaygın olarak kullanılan dijital görsel efektler üretilmekte ve modifiye edilmektedir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen uygulamalar, dijital görsel efektlerin kullanımına dair teorik bilgiler ile birleştirilmekte, öğrenciye proje geliştirme becerisi kazandırılmaktadır.

### **MIS 355 SOSYAL MEDYA YÖNETİMİ (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Sosyal Medya Yönetimi dersi, dijital mecralarda etkili sosyal medya stratejileri geliştirmeye odaklanarak, çeşitli alt başlıkları örnekler üzerinden tartışmaya açar. Bu derste, sosyal medya platformlarının dinamikleri, içerik üretimi, hedef kitle analizi, kriz yönetimi, dijital aktivizm, dijital sosyoloji gibi konular ele alınacaktır. Öğrenciler, sosyal medyada stratejilerini öğrenirken, aynı zamanda algoritmaların işleyişi, kullanıcı etkileşimlerinin doğasını ve kriz yönetim stratejileri gibi kritik becerileri de kazanacaklar. Bunların yanı sıra pratik uygulamalar ve vaka analizleri sayesinde, sosyal medya kampanyaları tasarlama, yönetme ve ölçümleme becerilerini geliştireceklerdir. Bu ders, özellikle medya, dijital pazarlama, halkla ilişkiler ve iletişim alanlarındaki strateji geliştirme ve analiz örneklerini içermektedir.

### **GNL 301 STAJ 1 (5 AKTS) (ZORUNLU)**

Ders öğrencilerin reklam alanındaki bölümlerde ya da ajanslarda yapacakları uygulamaya dayalı iş deneyimini içermektedir.

### **3.YIL/6. YARIYIL/BAHAR**

### **MIS 396 MEDYA PLANLAMASI (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Ders, medya planlama alanına bir giriş özelliği taşımaktadır. Medya planlama ile ilgili temel kavramların anlatılması ve medya planlama sürecindeki temel ölçüm teknikleri ve sektör araştırmalarına dair bilgilendirmeleri içerir.

### **GIT 3016 DİJİTAL EFEKT TASARIMI VE POSTPRODÜKSİYON 2 (2-2) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Bu derste, dijital görsel efektlerin ileri düzeyde kullanımı ve medya projelerindeki postprodüksiyon süreçlerine entegrasyonu öğretilmektedir. Adobe After Effects yazılımı ile önceki derste öğrenilen temel bilgilerin üzerine inşa edilen bu aşamada, daha karmaşık ve sofistike dijital efektler tasarlanmakta ve modifiye edilmektedir. Ders kapsamında, öğrencilere yaratıcı projeler geliştirme ve bu projelerde dijital efektleri etkin bir şekilde kullanma yetkinliği kazandırılmaktadır.

### **GIT 3026 SANAT VE AVANGART (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

İnsan ve sanatın kendini gerçekleştirme iddiasını tarihsel gelişim sürecini dikkate almak suretiyle bakmak, sureci farklı sanatsal gelişim ve toplumsal değişim süreçleriyle ilişki içinde kavramak ve tartışmak. Özellikle Batı sanat tarihinde tezahür eden avangart hareketleri karşılaştırmalı bir biçimde irdelenmek ve tartışmak, bilhassa resim ve film alanında tecrübe edilen dönüşüme etkisini muhakeme etmek.

### **GIT 348 SİNEMA VE PSİKOLOJİ (3-0) 4 AKTS (ZORUNLU)**

Sinema ve Psikoloji dersi, sinema sanatını üreten öğrencilerin karakter inşasında derinlik kazanmalarını, seyirci psikolojisini anlamalarını ve anlatı dünyalarını daha inandırıcı kılmalarını amaçlayan bir ders olarak tasarlanmıştır. Ders kapsamında, psikoloji biliminin temel kavramları sinema diliyle ilişkilendirilerek ele alınır. Karakterlerin içsel çatışmaları, travmaları, bilinçdışı süreçleri ve kişilik özellikleri üzerinden kurmaca dünyaların nasıl daha sahici bir şekilde inşa edilebileceği tartışılır. İzleyici psikolojisine odaklanılarak, filmlerde merak, gerilim, mizah veya hüznün gibi duyguların nasıl üretildiği, renk, müzik, kurgu ve görsel kompozisyon gibi sinemasal unsurların algı ve duygu yönetiminde nasıl işlev gördüğü üzerinde durulur. Bu bağlamda ders, yalnızca teorik bilgiler sunmakla kalmaz; film çözümlemeleri, uygulamalı atölyeler ve kısa senaryo çalışmaları ile öğrencilerin öğrendiklerini kendi üretim süreçlerine yansıtma ve destekler. Psikoloji kuramlarının (Freud, Jung, Lacan gibi) sinema anlatısına nasıl uyarlanabileceğine dair okumalar, oyunculukta empati ve duygu belleği gibi konulara dair tartışmalar ve toplumsal psikolojinin kitleler üzerindeki etkilerini ortaya koyan örnekler de dersin içeriğini zenginleştirir. Böylelikle öğrenciler, hem karakter yaratımında hem de izleyiciyle kurdukları iletişimde psikolojik bir bakış açısı kazanarak sinemada daha derinlikli ve etkili anlatılar üretme imkânına sahip olurlar.

### **GNL 302 STAJ 2 (5 AKTS) (ZORUNLU)**

Ders öğrencilerin reklam alanındaki bölümlerde ya da ajanslarda yapacakları uygulamaya dayalı iş deneyimini içermektedir.

### **4.YIL/7. YARIYIL/GÜZ**

### **GIT 4007 DİJİTAL VİDEO UYGULAMALARI (2-2) 7 AKTS (ZORUNLU)**

Dersin amacı, öğrencilere dijital video prodüksiyon süreçlerini tanıtmak ve pratik beceriler kazandırmaktır. Ders kapsamında öğrencilerin dijital video prodüksiyonunun temel aşamalarını öğrenmelerinden çekim tekniklerine, kurgu aşamasından yayınlamaya kadar tüm süreci kapsar. Ders, video çekim ekipmanları, ışıklandırma, ses kaydı, video formatları ve video düzenleme

yazılımlarını etkin şekilde kullanabilmeleri için öğrencilere teknik bilgiler kazandırır. Görsel anlatı teknikleri, kompozisyon ve kurgunun yaratıcılığı artırmada nasıl kullanılabileceği konusunda öğrenciler yönlendirilir. Öğrencilerin projeler üzerinde çalışarak, video prodüksiyonu ve düzenlemesi konusunda pratik beceriler kazanmaları sağlanır.

#### **MIS 407 İNTERNET VE İLETİŞİM HUKUKU (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Temel hak ve özgürlükler, basın hukuku, radyo televizyon hukuku, fikir ve sanat eserleri hukuku, kişiler hukuku ve internet hukuku hakkında bilgiler verir.

#### **GIT 4017 SİNEMATOGRAFİ (3-0) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Ders kapsamında, öğrencilerin sinematografi konusunda geniş bir bilgi ve uygulama becerisi kazanmaları sağlanacaktır. Ders teorik anlatımın yanı sıra görüntünün oluşumunun anlatılmasıyla, kameranın dili, aydınlatma temelleri, kompozisyon oluşturma, renk teorisi, hareket bilgisi, yapay zeka ile sinematografi ve sinema-tv stüdyolarında yapılacak uygulama dersleri ile pekiştirilecektir. Ders, seçilen filmlerle kavramlar örneklendirilerek bir final projesiyle desteklenecektir.

### **4.YIL/8. YARIYIL/BAHAR**

#### **GIT 4008 MARKA VE KURUMSAL KİMLİK TASARIMI (2-2) 5 AKTS (ZORUNLU)**

Bu ders, markaların ve kurumların kimlik tasarımı süreçlerini kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Marka kimliği oluşturma, stratejik planlama, görsel ve sözel iletişim unsurlarının bir bütün olarak yönetilmesi dersin odak noktalarındandır. Öğrenciler, kurumsal kimlik ve marka yönetiminin temel prensiplerini öğrenirken, marka değerini artırmaya yönelik yaratıcı tasarım çözümleri geliştirme becerisi kazanırlar. Ayrıca, marka ve kimlik tasarımının toplumsal, kültürel ve ticari bağlamlarda nasıl şekillendiği ve yönetildiği de bu dersin inceleme alanları arasındadır.

#### **GIT4018 MEZUNİYET PROJESİ (2-2) 7 AKTS (ZORUNLU)**

Öğrencilerin video, kısa film, reklam tasarımı fotoğrafçılık, grafik ve animasyon gibi uygulamalı alanlarda öğrenim birikimlerinin değerlendirilmesi, kavram, konsept, yöntem ve bağlam ilişkisini kurabilecekleri projelerin gerçekleştirilmesi ve sunulması.

#### **GIT 4028 PORTFOLYO VE SUNUM HAZIRLAMA (2-2) 6 AKTS (ZORUNLU)**

Bu ders, öğrencilerin profesyonel portfolyo ve sunum becerilerini geliştirmelerine yönelik temel adımları kapsamaktadır. Tasarım süreçlerini etkili bir şekilde sunma, projelerini doğru araçlarla ifade etme ve profesyonel standartlara uygun bir portfolyo oluşturma dersin ana hedeflerindendir. Öğrenciler, hem basılı hem de dijital portfolyo hazırlamanın tekniklerini öğrenirken, sunumda kullanılacak görsel ve metinsel materyalleri nasıl düzenleyeceklerini de kavrayacaklardır. Ayrıca, portfolyo ve sunumun iş dünyasında nasıl konumlandırıldığına dair stratejik bilgiler de ders kapsamında yer almaktadır.

## **2. YIL/3. YARIYIL/GÜZ DÖNEMİ SEÇMELİ DERSLER**

### **GIT 2043 HAREKETLİ GRAFİK TEKNİKLERİ 1 (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Hareketli Grafik Teknikleri, Grafik Tasarım, İllüstrasyon, Video, 2D ve 3D Animasyon ve Efekt Tasarımı alanlarının bir araya geldiği, kimi zaman sadece bu alanlardan 2-3 tanesi kimi zaman da hepsinin birden birleşerek bir forma büründüğü oldukça dinamik ve eklektik bir alanı ifade etmektedir. TV programları ve filmler için tanıtım ve jenerik tasarımları, reklamlar, infografik tasarımları, arayüz tasarımı animasyonları, müzik klipleri ve tanıtım videoları gibi birçok şekli vardır. Bu ders kapsamında öğrenciler bu formlarla estetik olarak tanışıklık kurarken teknik olarak da bu türde çalışmalar üretebilme becerisine sahip olacaklardır.

### **GIT 2023 TİPOGRAFİ 1 (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı, öğrencilerin grafik tasarım projelerinde tipografik unsurları etkili, doğru ve estetik bir şekilde kullanma becerisi kazanmalarını sağlamaktır. Tipografi dersinde, harf karakterleri, yazı tipleri, satır aralıkları, hizalama, boşluk kullanımı ve okunabilirlik gibi temel tipografi ilkeleri ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Öğrenciler, tipografinin bir tasarımda mesajı güçlendirmek ve görsel hiyerarşi oluşturmak açısından ne kadar önemli olduğunu kavrayarak, farklı projelerde bu bilgileri uygulama fırsatı bulacaklardır. Ders boyunca yapılacak uygulamalarla, hem baskı hem de dijital medya için uygun tipografik çözümler geliştirme yetenekleri üzerinde durulacaktır.

### **GIT293 GRAFİK TASARIM 1 (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı, öğrencilerin Adobe programları (InDesign, Photoshop, Illustrator) gibi profesyonel tasarım araçlarını etkin bir şekilde kullanarak verilen brief doğrultusunda çeşitli grafik tasarım projeleri üretmelerini sağlamaktır. Öğrenciler, dijital ortamda yaratıcı süreçlerini yönetirken, tasarımın temel ilkelerine uygun çözümler geliştirecek ve projelerinin gerekçelerini sınıf ortamında sunarak tartışabileceklerdir. Bu süreç, öğrencilerin hem teknik becerilerini hem de tasarımlarının arkasındaki düşünce yapısını geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

### **GİT 2033 ANİMASYON TARİHİ 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Animasyonun kavramsal anlamı, tarihsel gelişim süreci, sinema tarihinde öne çıkan Windsor McCay ve Edward Muybridge gibi yönetmenlerin ilk örneklerinin, Walt Disney, Pixar ve Dreamworks örneklerinin incelenmesi, başta televizyon olmak üzere çeşitli mecralarda ortaya çıkan çalışmaların karşılaştırılması ve Türk animasyon tarihine bakışın yanında günümüzdeki durumunun değerlendirilmesi.

### **GİT 2013 2D ANİMASYONA GİRİŞ 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Dersin amacı, animasyon filmleri, çizgi filmler, pazarlama videoları, reklam filmleri, eğitici materyaller ve oyunlar gibi birçok içeriğin üretilmesinde yaygın olarak kullanılan iki boyutlu animasyonların, bilgisayar ortamında uygulanması ve hareketli grafik tekniğinde kullanılan temel ilkelerin, uygulamalı pratik çalışmalar yolu ile öğrenciye aktarılmasıdır. Ders kapsamında Adobe programları kullanılarak kurgusal iki boyutlu animasyon çalışmaları, dijital medya ve yayıncılık sektöründe kullanılan uygulamalar, öğrenciye iki boyutlu animasyon ve hareketli grafik çalışmaları ile öğretilerek, öğrencinin 2D animasyon tekniğinde hem teorik hem de uygulamalı yetkinlik kazandırılması sağlanacaktır.

### **GİT 2053 SİYASAL İLETİŞİM TASARIMI 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı siyasi kurumlar, medya ve bireyler arasındaki iletişimi bütün boyutlarıyla ele almak; bu bağlamda geleneksel medya, sosyal medya ve değişik internet ortamlarında kullanılabilecek yazılı, sözlü ve görsel materyallerin, siyasal iletişim projelerinin, seçim kampanyalarının, propaganda, reklam ve halkla ilişkiler materyallerinin nasıl tasarlanıp hazırlanabileceğini teorik ve pratik boyutlarıyla açıklamaktır.

### **GİT215 SİNEMA VE EDEBİYAT (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu ders, sinema ve edebiyat arasındaki karşılıklı etkileşimi disiplinlerarası bir perspektifle ele alır. Edebî eserlerin sinemaya uyarlanma süreçleri, farklı anlatı biçimlerinin görsel dile dönüşümü ve iki sanat dalının estetik ortaklıkları keşfedilir. Ders kapsamında klasik ve modern edebiyat örneklerinin sinema uyarlamaları incelenir; metin, görüntü ve anlatı ilişkisi üzerinde durulur. Ayrıca edebiyatın sinemaya sağladığı sembolik derinlik, karakter inşası ve tematik zenginlik gibi boyutlar tartışılır. Ders, öğrencilere hem teorik hem de analitik bir bakış açısı kazandırarak sinema ve edebiyatı birbirini besleyen iki yaratıcı alan olarak görmelerini hedefler.

## **2. YIL/4. YARIYIL/BAHAR DÖNEMİ SEÇMELİ DERSLER**

### **GİT 2044 HAREKETLİ GRAFİK TEKNİKLERİ 2 (SEÇMELİ DERS)**

Hareketli Grafik Teknikleri 1 dersinin devamı olan bu derste ilk dönem işlediğimiz temel konulardan biri olan hareketli grafiklerde tipografi dersin ana konusu olacaktır. Özellikle yazı araçlarını ileri fonksiyonları ile birlikte kullanarak kompleks tipografik unsurlar nasıl oluşturulabilir After Effects yazılımı üzerinde uygulamalı olarak çalışılacaktır. Ders kapsamında ayrıca After Effects'in içinde expressionlar kullanılarak daha organik ve detaylı tipografik animasyonları üretmek için gerekli bilgiler öğrencilere aktarılacaktır.

### **GIT2024 2D REKLAM ATÖLYESİ (2-2) 5 (SEÇMELİ DERS)**

2D görüntü ve animasyon teknikleri ile geçmişten günümüze kadar aralıksız olarak iletişimin her alanında karşılaşılmaktadır. Reklam, eğitim, pazarlama ve tanıtım sektörü için üretilen içeriklerde kullanılan 2D animasyon çalışmaları, atölye ortamında öğrencilerle birlikte ele alınacak ve öğrenciler hem bireysel hem de grup olarak taslağını etüt ettikleri konsept ve projeler üzerinden iki boyutlu reklam ve tanıtım çalışmaları oluşturacaktır. 2D reklam atölyesinde, Adobe uygulamaları temel tasarım araçları olarak kullanılacaktır. Bununla birlikte güncel 2d içerik üretilen diğer uygulamalar da incelenecektir.

### **GIT 2064 GRAFİK TASARIM 2 (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Offset ve dijital baskı hazırlık aşamaları detaylarıyla birlikte uygulanacaktır. Renk teorileri ve tasarım fikri geliştirme alıştırmaları ile birlikte alternatifli tasarım üretimiyle ve ortaya konan grafik ürünlerin müşteriye doğru bir dil ile sunumuna dair sınıf içi örnekler yapılacaktır.

### **GIT2034 AMBALAJ ATASARIMI (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu ders, ambalaj tasarımının görsel iletişim ve işlevsellik boyutlarını kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Ambalajın ürünle uyumlu bir kimlik oluşturmaya, tüketiciye etkili mesajlar iletmeye ve pazarlama stratejileri ile bütünleşmesi dersin odak noktalarındandır. Öğrenciler, ambalaj tasarımında kullanılan malzemeler, teknikler ve sürdürülebilirlik prensiplerini öğrenirken, marka değerini artıracak yaratıcı çözümler geliştirme becerisi kazanırlar. Ayrıca, ambalajın tüketici davranışları üzerindeki etkileri ve küresel tasarım trendleri de ders kapsamında incelenmektedir.

### **GIT2054 İNSAN, SANAT ve TEKNOLOJİ (SEÇMELİ DERS)**

Derste sanatın temel kavramları ele alınacak, sanat, sanatçı ve estetik ifadenin hakikatle ilişkisi sorgulanacaktır. Bu çerçevede film ve diğer gösteri sanatlarına temel teşkil eden resim, tiyatro, sinema, görsellik, metinsellik, drama, trajedi, komedi, melodram gibi kavramlar ele alınacak, tarihi gelişim süreçleri teknolojik gelişim süreçleriyle ilişkileri eleştirel ve karşılaştırmalı bir bakış açısıyla irdelenecektir.

### **3. YIL/5. YARIYIL/GÜZ DÖNEMİ SEÇMELİ DERSLER**

#### **GIT 3065 3D ANİMASYONA GİRİŞ (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bilgisayarların güçlenmesi, 3D yazılımların sadece özel bilgisayarlarda değil kişisel bilgisayarlarda da ulaşılabilir hale gelmesi ve daha da optimize edilmesi tamamıyla 3 boyutlu ortamda bilgisayar içinde üretilmiş imajların daha da yayılmasını sağladı. Bugün sadece Hollywood'ta büyük stüdyolarda değil dünyanın ücra bir köşesinde bağımsız olarak serbest çalışan bir tasarımcı bile çok da güçlü olmayan, güçlü bir iş istasyonunun yanına dahi yaklaşamayacak dizüstü bilgisayarında, belki çok kompleks ve yoğun olmayan bir sahne de olsa, iş ya da hobi amaçlı oldukça yüksek kalitede işler üretebilmektedir. İster tek bir yetenekli 3D sanatçısı olsun ister bir film için çalışan 100 kişiden fazla sanatçı olsun 3D ile görsel üretiminde temel olarak Modelleme, Çevre ve Işık Tasarımı, Render, Görsel Efekt/Simülasyon Hazırlama gibi ana başlıklar ve bunların alt başlıklarında çeşitli başat bölümler vardır. Bu ders süresince öğrenci çeşitli film/video tasarımı türlerinde 3D animasyon biçimleri, 3D Animasyon üretim sürecinde iş akışı, 3D'nin geometrik ve fiziksel temel prensipleri, 3D katı yüzey ve yumuşak doku modelleme, çevre ve ışık tasarımı; katı, sıvı, partikül, ateş/duman simülasyonları ve render gibi konularda bilgi sahibi olacaklar ve temel düzeyde iş hazırlayabilirler.

#### **GIT3035 YAYIMCILIK UYGULAMALARI (2+2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı, öğrencilere çok sayfalı grafik tasarım projelerinin profesyonel bir şekilde nasıl planlanıp, tasarlanacağını ve baskıya hazır hale getirileceğini öğretmektir. Öğrenciler, uygun program akışını takip ederek, dergi, kitap, katalog gibi çok sayfalı yayınları tasarlamayı öğrenecek ve bu süreçte sayfa düzeni, tipografi, renk yönetimi gibi önemli unsurları nasıl uygulayacaklarını kavrayacaklardır. Ayrıca, projelerin baskıya uygun hale getirilmesi için gerekli teknik bilgi ve beceriler kazandırılarak, tasarımların baskı süreçlerinde karşılaşılabilecek zorluklara yönelik çözümler üretme yeteneği geliştirilecektir.

#### **GIT3025 FİLM OKUMALARI I (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bir filmi nasıl okumalıyız; bir film metnine nasıl yaklaşmalıyız, hangi araçları kullanırsak bir filmi gerektiği gibi okuyabiliriz, bütün filmleri okurken kullanabileceğimiz temel bir yaklaşım var mıdır yoksa her film kendine has düşün araçlarını harekete mi geçirir gibi belli başlı sorulardan yola çıkacak bu derste öğrenciler bir filmi okurken kullanabilecekleri en temel yaklaşım biçimlerinden en karmaşıklarına; günlük gazete eleştirisinden detaylı film analizine ve akademik yazı biçiminde çeşitli düşünce okullarının yaklaşımlarını kullanarak film yorumlama usülleri ve teknikleri ile tanıştıracaklardır.

#### **GIT375 STÜDYO FOTOĞRAFÇILIĞI (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu ders süresince öğrenciler stüdyo fotoğrafçılığında kullanılan temel ekipmanlar ile tanıştırılıp stüdyo ışıklandırmasının temel prensiplerini öğrenecekler, profesyonel işleri yürütebilecek seviyede teknik ve yaratıcı beceriyi kazanacaklardır.

### **GIT 339 BELGESEL FİLM (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı, belgesel filmini ön yapım, yapım ve yapım sonrası olarak incelemek ve dersin sonunda öğrenciye bir belgesel filmi yapabilecek teorik ve pratik bilgiyi vermektir. Öğrencinin belgesel film hakkında bilgilenmesini ve belgesel film hazırlamakla ilgili yeterlilikleri kazanmasını hedeflemektedir. Belgesel film tarihi, türleri ve tarzlarını analitik bir yöntemle muhakeme etmeyi, başlıca belgesel türleri, tarihî ve politik belgeseller gibi teorik konulardan yola çıkarak, öğrencilerin öğrenmiş oldukları bu bilgiler doğrultusunda kendi belgesel film projelerini hakkında düşünmeye ve yazmaya başlamalarını ve çekmeye hazır bir belgesel film projesini sunmaları amaçlanmaktadır.

### **GIT309 YAPAY ZEKA VE ESTETİK TASARIM (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ)**

Yapay Zekâ ve Estetik Tasarım dersi, dijital çağda yapay zekâ teknolojilerinin sanat ve tasarım alanında sunduğu yeni olanakların keşfedilmesini amaçlamaktadır. Derste yapay zekâ destekli görsel üretim, yazınsal yaratıcılık ve disiplinlerarası estetik yaklaşımlar tartışılacak; hem teorik çerçeveler yeniden değerlendirilecek hem de uygulamalı çalışmalarla bireysel özgün projeler geliştirilebilecektir. Böylece, yapay zekânın sanatsal pratiklerde nasıl dönüştürücü bir rol oynadığını deneyimlenecek, yaratıcı düşünme becerileri güncel teknolojilerle harmanlanma fırsatına açık olacaktır.

## **3. YIL/6. YARIYIL/BAHAR DÖNEMİ SEÇMELİ DERSLER**

### **GIT 3066 3D MODELLEME (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı öğrencileri spesifik olarak Katı Yüzey ve Yumuşak Yüzey Modelleme, Prosedürel Modelleme, İleri Animasyon Teknikleri, Çevre Tasarımı, Modelleme için temel simülasyon teknikleri, Modelleme için ileri Render teknikleri ve Shader oluşturma, Modelleme için Houdini’de temel VEX/VOP kullanımı gibi başlıklarda detaylı bilgi ve beceri sahibi yapıp elde ettikleri beceriler ile çalışmalarını için 3D görseller üretebilmelerini sağlamaktır.

### **GIT3056 ALGI ve ALGI YÖNETİMİ (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu dersin amacı algı konusunu bütün kavramlarıyla ele almak; algı yönetiminin temel kurallarını açıklamak; Algı yönetimi ile iletişim, siyasal iletişim, psikolojik savaş, toplum mühendisliği, siyaset mühendisliği, zihinlerin kontrolü, medyada subliminal mesajlar, propaganda vs. arasındaki ilişkileri; ekonomide ve uluslararası ilişkilerde algı yönetiminin önemini ortaya koymaktır.



### **GIT336 REKLAM FOTOĞRAFÇILIĞI (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu ders çekim uygulamaları ve teorik anlatım içerir. Cam, gıda, tekstil, kozmetik, portre gibi konuların çekim setleri üzerinde uygulamalar yapılır. Dersin teorik bölümünde ise reklam fotoğrafı ve moda fotoğrafının tarihi, rengin insan psikolojisine etkileri, reklam fotoğrafın temel unsurları anlatılır.

### **GIT 3036 ARAYÜZ TASARIMI 2 (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Dijital sistemlerdeki ekranların kullanıcı odaklı olarak tasarlanmasını hedefleyen bu ders, Figma programını temel alarak işlenecektir. Yapılacak olan uygulamalar öncesinde kullanıcı deneyimi (UX) sürecinin de detayları ele alınacak, bu süreç sonunda elde edilen verilerin nasıl görselleştirileceği uygulamalarla pekiştirilecektir. Dönem içinde bir mobil aplikasyon ve bir e-ticaret sitesi tasarlanarak hem sistemin hem de kullanılan programın temelleri atılmış olacaktır.

### **GIT 3046 GELENEKSEL TÜRK ANLATI VE GÖSTERİM BİÇİMLERİ (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Türk masalları, destanları, efsanevi ve mistik anlatı geleneğinin özelliklerinin, özellikle Türk sinema filmlerine ve televizyon dizilerine etkilerinin gözlemlendiği örneklerin analiz edilmesi tartışılması, Batıdan tevarüs edilen dramaturjik temsil biçimleriyle sentezlenmesinin sorgulanması.

### **GIT 3026 DİJİTAL REKLAM TASARIMI (2-2) 5 (SEÇMELİ)**

Bu ders; Yeni İletişim Teknolojileri ve Reklamcılık İlişkisi,Dijital Reklamcılık ve Özellikleri,Dijital Reklam Modelleri,Dijital Reklam Stratejileri,Dijital Reklamcılıkta Kreatif Süreç,Dijital Medya Planlama ve Satın alma,Mobil Reklamcılık-Gerçek Zamanlı Pazarlama,Arama Motoru Pazarlaması (SEM)-Arama Motoru Optimizasyonu (SEO)-Arama Motoru Reklamcılığı (SEA),Sosyal Medya Reklamcılığı,Dijital Reklamcılıkta Etik,Alternatif Dijital Pazarlama örnekleri,Dijital Reklam Örnekleri,Proje Sunumları,Proje Sunumları-Genel Değerlendirme; konularını içermektedir.

## **4. YIL/7. YARIYIL/GÜZ DÖNEMİ SEÇMELİ DERSLER**

### **GIT 4047 3D SİMÜLASYON (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Animasyonda en heyecan verici alanlardan biri Simülasyon üretimidir. Houdini'nin 3D ve VFX alanlarında en başta gelen yazılım olmasının ana nedenlerinin başında içinde barındırdığı güçlü simülasyon araçlarıdır. Bu ders kapsamında Houdini'de Parçacık (Particles), Sıvı (Flip Fluids),

Ocean), RBD (Rigid Body Destruction), Ateş/Duman/Gaz (Payro FX) araçları kullanılarak spesifik simülasyon biçimleri öğrencilere tanıtılacak ve öğrencilere ürettikleri bu simülasyonları diğer 3D üretim unsurları ile nasıl birleştireceklerine dair pratik beceriler kazandırılacaktır.

### **GIT 4057 3D MODELLEME ATÖLYESİ (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

GIT 372 3D Modelleme dersini derisini alıp Katı Yüzey, Yumuşak Yüzey ve Prosedürel Modelleme teknikleri ile 3D unsurları üretiminin temellerine dair gerekli beceriyi edinmiş öğrencilerimizin bu becerilerini spesifik projelerin üzerine çalışıp pekiştirmeleri ve ilerletmeleri için atölye şeklinde işlenecek bu ders tasarlanmıştır. Öğrenciler özellikle büyük boyutlu ve karmaşık sahneler için 3D içerik üretmeye yönlendirilerek bir prodüksiyon ortamında karşılaşabilecekleri potansiyel teknik ve tasarımsal ihtiyaçlara, beklentilere ve problemlere dair çözüm üretebilme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

### **GIT 4027 GRAFİK TASARIM VE YAPAY ZEKA UYGULAMALARI (2-2) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu derste, yapay zekâ teknolojilerinin grafik tasarım süreçlerinde kullanımı ve dijital görsel üretimde sağladığı yenilikler ele alınmaktadır. Yapay zekâ destekli tasarım araçları kullanılarak öğrencilere, yaratıcı ve etkileyici grafikler oluşturmanın pratik yolları öğretilmektedir. Ders boyunca, yapay zekâ uygulamalarıyla grafik tasarım projeleri geliştirilmekte ve öğrencilere tasarım sürecini hızlandıracak modern yöntemler sunulmaktadır. Bu kapsamda öğrencilere, geleneksel tasarım süreçleriyle yapay zekâ teknolojilerini birleştirerek, yenilikçi projeler üretme becerisi kazandırılmaktadır.

### **GIT 4037 ESTETİK TARTIŞMALAR (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Dersin amacı estetik ve sanat; haz ve beğeni; tüketim kültürü ve gündelik yaşam arasındaki ilişkiyi tanımlamaktır. Sanat, mekân, bellek, beden, kent, gibi kavramlar ekseninde estetik yargıların tartışıldığı derste estetik yaklaşımlar, sanat akımları ve anlayışları arasında anlamlı bir ilişki sentezlemek ve eleştiri noktaları belirlemektir. Ders, estetik kavramına giriş ve tarihsel bir bakış, beğeni yargısı ve estetik ilişkisi, estetik ve etik tartışmaları, kültür endüstrisi ya da endüstri içinde metalaşan kültür, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı”, “beden, güzellik ve çirkinlik”, “estetik, kimlik ve mekân” içerikleriyle görsel bir anlatım üzerinden işlenecektir.

### **GIT4057 3D ANİMASYON ATÖLYESİ (2-2) 5 AKTS SEÇMELİ DERS**

**3D Animasyon Atölyesi** dersinde öğrenciler, 3D animasyonun temel prensiplerini öğrenirken aynı zamanda güncel üretim araçlarını etkin bir şekilde kullanma becerisi kazanacaklardır. Ders

kapsamında Blender programı ayrıntılı olarak öğretilerek modelleme, ışıklandırma, render ve animasyon süreçleri uygulamalı biçimde işlenecektir. Ayrıca 3D tasarım süreçlerini destekleyen yapay zekâ tabanlı görüntü üretim araçları da kullanılacak, böylece öğrenciler hem geleneksel hem de yeni nesil yaratım yöntemlerini bir arada deneyimleyecektir. Eğitim süresince televizyon yayıncılığına yönelik görsel içerikler ile animasyon film projeleri üzerine çalışmalar yapılacaktır, öğrencilerin yaratıcı ve sektörel açıdan donanımlı bir bakış açısı geliştirmesi hedeflenecektir.

#### **4. YIL/8. YARIYIL/BAHAR DÖNEMİ SEÇMELİ DERSLER**

##### **GIT 4058 DİJİTAL SANAT VE GÜNCEL TARTIŞMALAR (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Dijital Sanat ve Güncel Tartışmalar dersi, sanatın dijital dönüşümünü ve bu dönüşümle birlikte ortaya çıkan yeni yaratım biçimlerini incelemeyi amaçlar. Bu derste, dijital teknolojilerin sanat üzerindeki etkileri, NFT'ler, yapay zeka destekli sanat üretimi, sanal ve artırılmış gerçeklik gibi güncel kavramlar ele alınacaktır. Öğrenciler, dijital sanatın teorik arka planını öğrenirken, çağdaş sanat dünyasında süregelen tartışmaları analiz etme ve eleştirme fırsatı bulacaklar. Sanatın toplumsal, kültürel ve teknolojik gelişmelerle nasıl etkileşimde bulunduğu, dersin temel konuları arasında yer alır. Vaka analizleri ve projelerle desteklenen bu derste, dijital sanat örneklerine ve günümüz sanat dünyasındaki aktüel trendlere odaklanılacaktır.

##### **GIT458 MİTOLOJİ VE İKONOĞRAFİ (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Sinema mitolojinin günümüzde kendisini yeniden ürettiği alanlardan birisidir. Mitoloji gibi sinema da insana ait gerçekliğin sorgulanması ve anlamlandırılması çabasının bir ürünüdür. Bu noktadan hareketle dersin amacı, sinema ve mitoloji ilişkisini kurmak ve bu ilişkinin film analizleri üzerinden değerlendirilmesini sağlamaktır. Mitoloji ile ilgili temel kavramların ortaya konulduğu derste Türk mitolojisinin temel özellikleri diğer mitolojilerden ayrılan önemli özellikleri, mitoloji, ikonografi ve semboller bağlantısına dair öğrenilen tüm kavramlarla film analizi yapılması hedeflenmektedir. Anadolu mitolojisi, Avrupa mitolojisi (Yunan, Girit, Roma, İskandinav, Britanya) , Asya mitolojisi (Türk, Hint, Japon, Çin), Ortadoğu mitolojisine (Mezopotamya, Mısır, Arap) dair kuramsal alt yapının oluşturulup örnek izlemelerle üstüne tartışma yapılacaktır.

##### **GIT 4048 3D REKLAM ATÖLYESİ (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bilgisayar çıktısı ile oluşturulan ilk örnekleri 1970' li yıllarda görülmeye başlayan 3D görüntü ve animasyon teknikleri, her geçen gün daha fazla gelişmiş ve günümüze kadar aralıksız olarak iletişimin her alanında örneklerine rastlanılır bir duruma gelmiştir. Reklam, eğitim, pazarlama ve tanıtım sektörü için üretilen içeriklerde kullanılan 3D animasyon çalışmaları, atölye ortamında öğrencilerle birlikte ele alınacak ve öğrenciler hem bireysel hem de grup olarak taslağını etüt

ettikleri konsept ve projeler üzerinden Üç boyutlu reklam ve tanıtım çalışmaları oluşturacaktır. 3D reklam atölyesinde, Blender ve Adobe uygulamaları, temel tasarım araçları olarak kullanılacaktır. Bununla birlikte güncel 3D içerik üretilen diğer uygulamalar da incelenecektir.

### **GIT4038 HAREKETLİ GÖRÜNTÜ VE YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI (3-0) 5 AKTS (SEÇMELİ DERS)**

Bu derste, yapay zekâ teknolojilerinin hareketli görüntü üretiminde ve düzenlemesinde nasıl kullanıldığı öğretilmektedir. Öğrenciler, yapay zekâ destekli araçlar ile animasyon, video düzenleme ve hareketli grafikler oluşturmayı öğrenirken, bu teknolojilerin medya prodüksiyon süreçlerindeki rolünü de keşfetmektedirler. Ders kapsamında, yapay zekâ yazılımları ile hareketli görüntüler üzerinde etkili ve yaratıcı projeler geliştirme yetkinliği kazandırılmakta, geleneksel tekniklerle yapay zekâ araçlarının nasıl entegre edileceği anlatılmaktadır.