

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Grafik alanında temel tanımların ve ilkelerin öğretilerek iç mekanlardaki kullanımları ile ilgili bilgi sahibi olmak.

Dersin İçeriği

Mekan, iç mekan, grafik tasarımının tanımı ve tarihçesi. İnsan ve algı. İnsan- mekan algısı. İnsan- grafik tasarım ilişkisi. Tasarım elemanları. Tasarım ilkeleri. Tasarım yaklaşımları. İç mekanlarda kullanılan grafik tasarım yüzeyleri. İç mekanda grafik tasarımın kullanılmasına ilişkin uygulamalar.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

İç mekan Tasarımı ve sunumu, Ro Spankie, Literatür yayıncılık İ. Hulusi Güngör, Temel Tasar (Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin) Francis D. K. Ching, İç Mekan Tasarımı Resimli, Yem yayınları. Francis D. K. Ching, Mimarlık, Biçim, Mekan ve Düzen, Yem yayınları. Francis D. K. Ching, Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç, Çizim Yem yayınları. Esmâ Cıvır, Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri. Akademisyen Kitabevi. Prof. Dr. Emin Doğan Aydın, Temel Tasarıma Çağdaş Yaklaşımlar. Prof. Dr. Kerim Çınar, Mimar M. Semra Çınar, Temel Tasarım. Tülay Çellek, Mehtap Sağocak, Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Kitaplığı Ali Seylan, Temel Tasarım. Prof. Dr. Yahşi Yazıcıoğlu, Temel Tasarım. Nazan Kırıcı, Mimarlığa İlk Adım. Minel Yayınları.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Proje uygulamaları ve grafik tasarım ile mekan tasarımı araştırma ve sunumları.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

-

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

-

Dersin Verilişi

-Yüz yüze

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Hülya Yavuz Öden

Program Çıktısı

1. Geçmişten günümüze grafik tasarım hakkında ilgi sahibi olabilecek.
2. Grafik tasarım sektöründe kullanılan programlar hakkında bilgi sahibi olabilecek.
3. Mekan grafiği hakkında bilgi sahibi olabilecek.
4. Grafik tasarımın mekana yansımaları hakkında bilgi sahibi olabilecek.
5. İllüstrasyon ve tipografinin mekana yansımaları hakkında bilgi sahibi olabilecek.

Hazırlık	Öğretim	Uygulama
Sıra Bilgileri	Laboratuvar Metodları Teorik	
1	Ders programının anlatılması / Tasarım nedir? Grafik tasarım nedir? Grafik tasarımcısı kimdir?	
2	Renk nedir? tanımlamasının yapılması. Rengin psikolojik etkileri, tasarımda rengin önemi. Örneklerle anlatılması / Tasarım prensipleri ve sanatın öğeleri nelerdir.	
3	Grafik tasarımda mekan algısı Mekanda grafik iletişim ve örnekler incelenmesi, uygulama çalışması yapılması.	
4	Grafik tasarımda mekan algısı Mekanda grafik iletişim ve örnekler incelenmesi, uygulama çalışması yapılması.	
5	Grafik tasarımda mekan algısı Mekanda grafik iletişim ve örnekler incelenmesi, uygulama çalışması yapılması.	
6	İç mekanda grafik öğeler illüstratif çözümler, illüstratif çözümlere ilişkin araştırma yapılması ve örnek incelemesi (proje çalışması illüstratif ve grafik öğeler ile oluşturulan tasarım ve sunum paftası hazırlanması) Mobil müze.	
7	İç mekanda grafik öğeler illüstratif çözümler, illüstratif çözümlere ilişkin araştırma yapılması ve örnek incelemesi (proje çalışması illüstratif ve grafik öğeler ile oluşturulan tasarım ve sunum paftası hazırlanması) Mobil müze.	
8	Ara sınav	
9		iç mekanda fotografik çözümler, fotografik çözümlere ilişkin öğrenci araştırmaları örnekler üzerinden inceleme ve mağaza yüzey tasarımı çalışması.
10		iç mekanda fotografik çözümler, fotografik çözümlere ilişkin öğrenci araştırmaları örnekler üzerinden inceleme ve mağaza yüzey tasarımı çalışması.
11	iç mekanda tipografik çözümler, Tipografik çözümlere ilişkin araştırmalar yapılması ve sunumlar,Okul projesi tasarımı ve örnek inceleme.	
12	iç mekanda tipografik çözümler, Tipografik çözümlere ilişkin araştırmalar yapılması ve sunumlar,Okul projesi tasarımı ve örnek inceleme.	simgesel çözümlerin iç mekanda incelenmesi(proje çalışması tipografik ve fotografik öğeler ile tasarım çalışması) Öğrenciler tarafından bulunan örneklerin incelenmesi ve tartışma, fotoğrafik ve tipografik öğelerle stand uygulaması.
13		simgesel çözümlerin iç mekanda incelenmesi(proje çalışması tipografik ve fotografik öğeler ile tasarım çalışması) Öğrenciler tarafından bulunan örneklerin incelenmesi ve tartışma, fotoğrafik ve tipografik öğelerle stand uygulaması.
14	Final sınavı	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	3,00
Kısa Sınav	0	0,00
Final	1	3,00
Derse Katılım	14	3,00
Ders Öncesi Biresysel Çalışma	14	1,00
Ara Sınav Hazırlık	1	3,00
Ev Ödevi	6	2,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Vize	40,00
Final	60,00

P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19
Ö.Ç. 1	3																	
Ö.Ç. 2		3																
Ö.Ç. 3			3															
Ö.Ç. 4				3														
Ö.Ç. 5					3													

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Sanat ve tasarım bilgilerini iç mimarlık alanında kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 2 :** Tasarım alanında geçmiş, bugün ve gelecek ilişkisini kurabilme ve yorumlayabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 3 :** Tasarım alanındaki teknik bilgileri kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 4 :** Tasarım problemi oluşturma, değerlendirme ve tasarım sürecini yönetme becerisine sahip olmak
- P.Ç. 5 :** İç mimarlık disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerde tasarımlar gerçekleştirme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 6 :** İç mimarlık alanındaki kavramlara ve gelişmelere dair bilgiye sahip olmak.
- P.Ç. 7 :** İç mimari tasarım ve uygulamalarının evrensel, toplumsal ve çevresel boyutlardaki etkilerinin bilincinde olmak; sürdürülebilir gelişme, yenilikçilik ve girişimcilik konularının farkında olmak, iç mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve bu gelişmeler doğrultusunda kendisini sürekli yenileme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 8 :** İç mimarlık mesleğini uygulayabilecek temel tasarım, tarih ve teknik bilgisine sahip olmak.
- P.Ç. 9 :** İki ve üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 10 :** İç mimarlık alanındaki projelerin tasarımdan uygulamaya kadar olan tüm aşamalarında tasarımcı kavrayışı ile hareket edebilme becerisi; bu süreçte kullanacağı projelendirme, tasarım, çizim, yazılım, uygulama konularına dair modern araç, teknik ve teknolojileri seçebilme ve etkin kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 11 :** Mesleki bir fikre ya da bir mimari projeye ait analizleri, bulguları, sonuçları ve önerileri değerlendirme bilgisine sahip olmak.
- P.Ç. 12 :** İç mimarlık alanında kullanılan malzemelerin seçiminde ve uygulamasında yeterli bilgiye sahip olmak.
- P.Ç. 13 :** Sanat ve tasarım çözümlerinde sürekli bilgilendirme, toplumsal ve teknolojik gelişmeleri izleme ve alanındaki yeni araştırma konularına çağdaş yaklaşım önerme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 14 :** Proje ve şantiye yönetimi ve uygulamaları, çalışanların sağlığı, çevre ve iş güvenliği konularında bilgi sahibi olmak.
- P.Ç. 15 :** Yapılı çevrelere ve yaşadığımız iç mekânlara karşı duyarlı olma, bu mekânlardaki problemleri ve ihtiyaçları eleştirel ve akılcı bakış açısıyla tespit edebilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 16 :** Etkin iletişim kurma, ifade edebilme ve çalışmalarını sunabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 17 :** Disiplinler arası ortak çalışabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 18 :** Mevcut yasa ve yönetmeliklere uygun davranabilme ve etik sorumluluk alabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 19 :** İç mimari uygulamaların hukuksal sonuçları hakkında bilgi sahibi olmak.
- Ö.Ç. 1 :** Geçmişten günümüze grafik tasarım hakkında ilgi sahibi olabilecek.
- Ö.Ç. 2 :** Grafik tasarım sektöründe kullanılan programlar hakkında bilgi sahibi olabilecek.
- Ö.Ç. 3 :** Mekan grafiği hakkında bilgi sahibi olabilecek.
- Ö.Ç. 4 :** Grafik tasarımın mekana yansımaları hakkında bilgi sahibi olabilecek.
- Ö.Ç. 5 :** İllüstrasyon ve tipografinin mekana yansımaları hakkında bilgi sahibi olabilecek.