

# GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ

## TASARIM VE BİTİRME ÇALIŞMASI KILAVUZU

İlgili kılavuz 28.12.2023 tarih ve 132881 sayılı İstanbul Beykent Üniversitesi Senato Toplantısı Kararı ile yürürlüğe giren İSTANBUL BEYKENT ÜNİVERSİTESİ, İLETİŞİM FAKÜLTESİ PROJE VE BİTİRME ÇALIŞMASI YÖNERGESİ çerçevesinde oluşturulmuştur.

### **Bitirme Projelerinin Kapsamı ve Süreleri**

Öğrenciler bitirme projesi olarak seçtikleri ders içeriği doğrultusunda bir proje çalışması yapabilirler. Bu öğrenciler ilk dönem Görsel İletişim Tasarımı Projesi (İllüstrasyon/Fotoğraf/Video), ikinci dönemlerinde ise Görsel İletişim Tasarımı Bitirme Çalışması (İllüstrasyon/Fotoğraf/Video) derslerini seçeceklerdir.

Uygulama çalışmalarının süreleri, seçilebilecek çalışma dalı belirlenirken nelere dikkat edilmesi gerektiği, ilgili proje dosyasının içermesi gereken teknik ve içerik detayları aşağıda belirtilen şekildedir. Söz konusu kurallar danışman onayı doğrultusunda değişiklik gösterebilir.

İllüstrasyon içinde çalışılabilecek alanlar:

- Grafik Tasarım
- Enstalasyon
- Resim
- Heykel
- Çizim

Fotoğraf içinde çalışılabilecek alanlar:

- Portre
- Doğa Fotoğrafı
- Fotomontaj
- Stüdyo fotoğrafçılığı
- Sokak fotoğrafçılığı

Video İinde alıřılabilecek alanlar:

- Kısa film
- Kısa belgesel
- Video-art
- Siber art
- VR art

**Projeyi belirlerken nelere dikkat edilmelidir:**

- Tasarım srelerine uygun sreler retmeye,
- Konunun farklı, ilgi ekici olmasına aynı zamanda da ğrencinin hem fikirsel hem de grsel olarak bir Őey syleyebileceđi bir konunun seilmesine,
- Konu ile bađdařtırılacak sanatsal veya tasarımsal akımın konuya uyumlu olmasına aynı zamanda anlatıyı glendirmesine,
- Srelerin dođru sırayla tamamlanmasına,
- Proje yrtcleri ile dzenli iletiřimde olmaya dikkat edilmelidir.

**Projeler hazırlanırken ve teslim edilirken neler dikkat edilmelidir:**

- Danıřman ğretim elemanının belirlediđi tarihler kesindir ve uyulmalıdır.
- Danıřman ğretim elemanının belirlediđi teslim formatlarının tmnde teslim yapılması gerekmektedir. Ayrıca iřlerin WeTransfer gibi data gnderimi sađlayan bir uygulamaya da yklenmesi gerekmektedir.
- Teslim ve jri gnleri farklı olabilmektedir. Fakat ğrenciler her teslim iin bir jriye gireceklerini bilmelidirler.
- İllstrasyon ve resim iin minimum 5 iř, video iin ise minimum 2 dakikalık bir rn istenmektedir.

Grsel İletiřim Tasarımı Projesi ve Grsel İletiřim Bitirme Projesi son sınıfın iki dnemine ayrılmıř iki proje merkezli jri deđerlendirmeli derstir. Her iki proje de illstrasyon, fotoğraf ve video olarak e ayrılmıřtır. Dođal olarak 3 projenin kendi tasarımsal farklılıklarından ileri gelen bir farklı bir bakıř aısı vardır, fakat iki projede de blm olarak ğrencilerden temel bir prensipte kendi alıřma alanlarına uygun bir tasarım ıkarmaları beklenmektedir.

## Görsel İletişim Tasarımı Projesi

Güz dönemi yapılan görsel iletişim tasarımı projesinde öğrencilerden **öncelikle bir konu, bir olay, bir durum, bir söylem gibi üzerine konuşabilecekleri, tasarım üretebilecekleri bir olgu seçmeleri istenmektedir.** Daha sonra ise yine kendi seçtikleri tasarım aracına uygun ilham alacakları **bir akım, bir dönem, bir sanatçı seçmeleri beklenmektedir.** Vizede ve finalde yapılacak işlerin tümü bu olgu ve ilham kaynağı odaklı olacağı için, bu kavramların üzerine düşünülmesi ve iyi seçilmesi önem kazanmaktadır.

**Olgu:** Olgu olarak kısaltılan, yukarıda ise daha detaylı bir şekilde verilen kavram, öğrencilerin tamamen özgür bir şekilde seçtikleri projeye dair bir alanı temsil etmektedir. Bu olgu seçilirken dikkat edilmesi gereken bazı hususlar vardır. Bunlar;

- Konunun özgün olması,
- Üzerine derinlikli bir düşünce üretilebilecek yapıya sahip olması,
- Tasarıma yönelik imkânlara açık olması,
- Öğrenci için bir değeri olması, bu sayede de tasarımın derinlikli bir tasarım olabilmesidir.

**İlham Kaynağı:** Öğrencilerden konularının yanı sıra onların görsel taraflarında etkili olacak şekilde bir ilham kaynağı da seçmeleri istenmektedir. Bu bir dönem, bir akım, bir sanatçı olabilmektedir. Bu kaynak seçilirken dikkat edilmesi gerekenler şunlardır:

- İlk akla gelen akım ya da sanatçılardan uzak durulması,
- Olguyu güçlendirecek aynı duyguyu (ya da bir karşıtlık yaratılacaksa tam tersten) verebilecek bir ilhamın seçilmesi,
- İlham kaynağı olduğundan, doğrudan tasarıma eklenmesinden ziyade tasarımlara yedirilmesi,
- Seçilen alanın (illüstrasyon/fotoğraf/video) içinden ya da yakınından olması.

Bu olgu ve ilham kaynakları ile birlikte temelde iki iş grubu tasarım ortaya çıkarılacaktır. Bunlardan **ilki vizede istenecek olan** bir iletişim kampanyasıdır. İletişim kampanyası aslında seçilen olgunun bir ürüne, bir kampanyaya ya da bir STK etkinliğine vb. uygun bir şekilde düzenlenmesidir. Bu süreçte öğrenciler kendilerini bir yaratıcı ajans yerine koyacak ve o kuruma, o ürüne, o etkinliğe uygun bir iletişim kampanyası üretecektir. Vize jürisi teknik olarak o kuruma yapılacak iletişim kampanyası sunumu olarak değerlendirilecektir.

Dersin sonunda öğrencilerden bir proje önerisi hazırlamaları, *görsel iletişim tasarımı alanlarına ve seçilen dersin (Fotoğraf / Video / İllüstrasyon) önceliğine göre 2 farklı medyum için en az 5 farklı parçadan oluşan bir projenin tasarlanması beklenmektedir. Burada video için de tek bir iş değil, küçük farklı işler beklenmektedir. Özetle, hangi disiplinin seçilmesinden bağımsız olarak, proje ile uyumlu mümkün olan tüm medyumlarda üretim yapılması beklenmektedir.* Bir proje özetinde aşağıdaki sorular yanıtlamalıdır (Detaylı bir analiz çıkarılması beklenmektedir).

- Ben kimim? Neden bu projeyi seçtim?
- Projenin bir cümlelik tanımı.
- Bu projede neye odaklanmak istiyorum? Neden?
- Bu projede hangi yeteneklerimi gösterebilirim? Projemin vurucu noktası ne?
- Bu projedeki amacım ne? İşlerim ile vermek istediğim mesaj ne? Kimle iletişim kuruyorum? Hangi tekniği ve teknolojileri keşfetmek istiyorum?
- Proje süresince sınırlılığımı belirleyen ve ürettiğim parçaları bir çatı altında toplayan görsel konseptim ne?

Çalışma öncesinde yoğun bir araştırma ve analiz süreci gerekmektedir. Bu sürecin ardından çalışmanın krokisi oluşturmalıdır. Çalışma adına çeşitli artboard / moodboard / mindmap / storyboard taslakları oluşturulup, ilk jüride (Proposal) projenin tanıtılması gerekmektedir. Eğer sunulan proje teklifi jüri tarafından kabul edilirse, öğrenciler çalışmalarının ilerleyen aşamalarına geçebilmektedir.

Çalışmanın başlangıcında gerçekleştirilen araştırma, seçilen konuyla ilgili ayrıntılı bilgiler içermelidir. İlk jüride yapılacak sunum, projenin başlangıç noktasını (metafor, fikir, kavram veya bir cümle), ruh halini, amacını, gereksinimlerini ve eskizlerini içermelidir. Ayrıca önerilen proje yaratıcılığı ve işçiliği bakımından benzersiz olmalıdır. İntihal (eser hırsızlığı) yapan öğrenciler **dersten kalacak** olup, kurumun belirlediği kopya çekme esaslarıyla değerlendirilecektir.

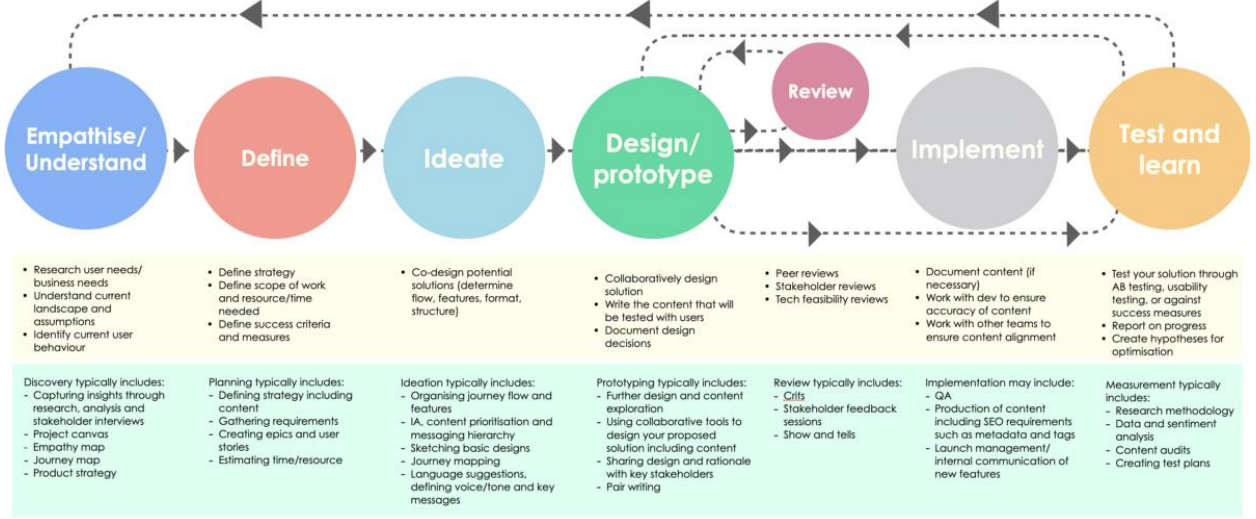
### Örnek Bir Proje Süreci

1. Konu: Aşk – İletişim Projesi Sahibi: Tutku Bisküvileri Reklamı – Kampanya: Tutku ile aşk başkadır.
2. Konu: Yoksunluk – İletişim Projesi Sahibi: AMATEM – Kampanya: Eroine karşı bir

kamuoyu kampanyası.

3. Konu: Hayatın sıradan akışından kaçabilenler – İletişim Projesi Sahibi: Meşher Sergi Alanı – Kampanya: Meşher sergi alanında yapılacak dönemin akımlarının dışında çalışan farklı sanatçıların sergisi için bir iletişim çalışması.

Aşağıdaki diyagram tasarım akışlarını daha net anlatacaktır.



Rachel McConnell @Minette\_78

Konu ve ilham kaynağı seçildikten sonra projenin temelde üç aşaması olacaktır.

1. Ön Onay Aşaması
2. Vize Aşaması
3. Final Aşaması

### 1. Ön Onay Aşaması

Sene başında brief toplantısı yapıldıktan sonra öğrencilere olgularını ve ilham kaynaklarını seçmeleri için bir zaman verilecektir. Olgular ve ilham kaynaklar belirlendikten sonra vize için öğretim elemanları ile görüşmelere başlamak gerekmektedir.

Bitirme projesi, tasarım deneyiminin yanı sıra öğrencilerin en iyi olduğu yönlerini görmeleri ve eksiklerini fark etmeleri adına büyük bir fırsat sunmaktadır. Bu nedenle, proje planlanırken eksiklikleri gidermek ve başarılı olunan yönleri pekiştirmek odaklı çalışma yapılması gerekmektedir. Bu sebeple de öğrencilerin bölümün öğretim elemanları ile düzenli görüşmelerde bulunması önemlidir.

Bitirme projeleri ařağıdaki tarihler arasında jürideki danışman hocalar tarafından gerçekleştirilecektir. Jüri tarihleri arasında öğrenciler, jüri üyeleriyle belirledikleri görüşme tarihlerinde projeleri hakkında tasarım eleştirilerini almalıdır. Bu kritik oturumlar, genel süreçte önemli bir rol oynamaktadır. Bu yüzden, danışmanlar ile yapılan kritikler projenin devamı ve alınacak not adına önem taşımaktadır.

Eğer haftalık çalışmalar tamamladıysa, jürilerden önce her hafta minimum 1 jüri üyesi ile görüşme gerçekleştirip kritik almak zorunluluktur. Görüşmek istenilen jüri üyesiyle buluşma yeri ve zamanı önceden belirlenmelidir. Randevu tarihi belirlenmeyen öğrencilerle görüşme yapılmayacaktır. Görüşmeler maksimum 10 dakika ile sınırlıdır.

## **2. Vize Aşaması**

Vize aşaması yukarıda belirtilen esasların tamamlanıp farklı medyumlarda farklı işlerin ortaya konulduğu iletişim faaliyetinin teslimini içermektedir. Bu teslim proje teslim günü projenin sorumlu hocasına CD veya DCD aracılığıyla yapılacaktır. Bu CD'nin içerisinde işlerin Adobe formatları, işlerin JPEG formatları ve sunumda yapılacak PowerPoint sunumu da eklenecektir. Bu aşamadan sonra bir haftayı aşmayacak bir dönemde öğrencilerin kampanyayı anlattıkları bir jüri sunumu da gerçekleşecektir. Vizede dikkat edilmesi gerekenler;

- İşlerin eksizsiz ve düzgün bir şekilde teslim edilmesi,
- Sunumda kullanılacak PowerPoint sunumunun da bir tasarımcıya uygun şekilde üretilmesi, yazıdan uzak tasarımı projenin ruhuna uygun bir formatta sunulması,
- Sunumlarda sunumun kendisine de dikkat edilmesi, PowerPoint'ten okunmaması,
- Sunumlarda herkesin birbirini dinlemesi, son sunum sona ermeden önce kimsenin çıkmaması.

## **3. Final Aşaması**

Final aşamasında ise öğrencilerden seçtikleri alana uygun, kendi olgu ve ilham kaynakları içerisinde bir sanatsal aktivite yapmaları beklenmektedir. Aynı bir sergi alanına iş verir gibi, öğrenciler belirlenen sayıda işi proje yöneticilerine vereceklerdir. Finalde dikkat edilmesi gerekenler;

- İşlerin eksizsiz ve düzgün bir şekilde teslim edilmesi,
- Sunumda kullanılacak PowerPoint sunumunun da bir tasarımcıya uygun şekilde üretilmesi, yazıdan uzak tasarımı projenin ruhuna uygun bir formatta sunulması,

- Sunumlarda sunumun kendisine de dikkat edilmesi, PowerPoint'ten okunmaması
- Sunumlarda herkesin birbirini dinlemesi, son sunum sone ermeden kimsenin çıkmaması.

## Jüri Tarih Aralıkları

1. Jüri (Proposal)

**4. Hafta** 1.Grup: 10:00 - 12:00 / 2. Grup: 13:00 – 15:00 /

3. Grup: 16:00 – 18:00

(Konsept Dosyası + Eskizler) —————

2. Jüri (Vize)

**8. Hafta** 1.Grup: 10:00 - 12:00 / 2. Grup: 13:00 – 15:00 /

3. Grup: 16:00 – 18:00

(Devam Ettiğiniz ve Onay Aldığınız Çalışmalar) —————

3. Jüri (Supervision)

**12. Hafta** 1.Grup: 10:00 - 12:00 / 2. Grup: 13:00 – 15:00 /

3. Grup: 16:00 – 18:00

(Bitmeye Yakın Çalışmalarınız) —————

4. Jüri (Final)

**14. Hafta** 1.Grup: 10:00 - 12:00 / 2. Grup: 13:00 – 15:00 /

3. Grup: 16:00 – 18:00

(Bitirmiş Olduğunuz Çalışmanız) —————

## **Notlandırma Hakkında**

Ders içerisinde yaptığınız çalışmalardan aldığınız puanlama ve yüzdeler olarak karşılıkları aşağıda belirtilmiştir.

1. Jüri (Proposal)	%10
2. Jüri (Vize)	%30
3. Jüri (Supervision)	%10
4. Jüri (Final)	%50

## **Jüri Öncesi Görüşmeler Hakkında ve Devamsızlık**

Her öğrenci, jüri öncesi görüşmelere ve jüriye katılmak zorundadır. Jüri sunumlarına mazeretsiz katılmayan öğrenciler o jüriden 0 puan alacaktır. Ayrıca her öğrenci 13 haftalık akademik plan içerisinde minimum 7 hafta en az bir jüri üyesiyle görüşme gerçekleştirip kritik almalıdır. Katılım puanı bu iki eylem üzerinden belirlenecektir. Jüride yer alan danışman hocaların uygunluk durumu göz önüne alınarak o hafta içerisindeki uygun görüşme saati öğrencilere bildirilecektir. Son olarak, jürideki üyelerinden onay almadan sunum yapılması durumunda, yine o jüri adına 0 puan alınacaktır.

## **Dersin Öğrenme Çıktıları**

Bu dersi başarıyla bitiren öğrenciler;

1. Piyasayı ve disiplinin tarihini araştırarak gerçekçi projeler bulma becerilerini geliştirir.
2. Brief geliştirme yetkinliği kazanır.
3. Küresel tasarım trendlerini ve yerel farklılıkları fark ederek iletişim kampanyası oluşturur.
4. Projesiyle uyumlu konu ve konsept geliştirir.
5. Konu ve konsepti çerçevesinde uygun teknoloji ve medyumları seçer.
6. Projesini yine konu ve konseptine uygun bir iletişim metodu / format ile sunmayı becerir.



7. Bu sürece kadar edindiği yeteneklerini sergiler.
8. Tasarım problemlerine uygun çözümler üretir.
9. Oluşturduğu proje kapsamında daha önceki kazanımlarını pekiştirir.
10. Teorikte ve pratikte edindiği bilgilerini sentezler.
11. Zaman yönetimi yetkinliği edinir.
12. Edinmiş olması beklenen yetkinlikler dâhilinde kapsamlı bir proje üretir.

## **Planlanan Çalışma Metodları**

Araştırma, okuma, yazma, konsept geliştirme, eskiz, tartışma. (Daha fazla yöntem ekleyebilirsiniz).

### **1. Jüri (Proposal) Hakkında**

İlk jüriye gelmeden önce belirlenmiş olması beklenen ve jüride sunulacak detaylar aşağıda verilmiştir.

- Projenizin ismi
- Konu
- Konsept
- Projenizin özeti (Brief/Sinopsis)
- Projenin akışı
- İletişim kurmak istediğiniz kitle
- Çalışma yapmayı düşündüğünüz medyumlar
- Üretmeyi düşündüğünüz parça işler
- Referanslar
- Artboard / Moodboard / Mindmap
- Eskizler

Projenin sınırlılıklarını ve finaldeki halini somutlaştıracak olan bu maddelerin 2. Jüri'ye (Vize) kadar danışman hocalarla somutlaştırılması gerekmektedir. Onay alınmayan projelerin devam ettirilmesine izin verilmeyecektir.

## Ürünleriniz Hakkında

**Basılı Medyum:** Eskiz, Mock – Up, Final Ürün

**Süreç Odaklı Medyum:** Senaryo, Storyboard, Artboard / Moodboard, Örnek Çekim, Ses Tasarımı, Final Ürün

**İnteraktif Medyum:** Senaryo, Mindmap, Flowchart, İnteraktif Tasarım, Grafik Arayüz Tasarımı, Kodlama, Final Ürün

### Yardımcı olabilecek kaynaklar:

- John Berger – Bir Fotoğrafi Anlamak – Metis Yayınları
- Roland Barthes – Camera Lucida – Altıkkırkbeş Basın Yayın
- Susan Sontag – Fotoğraf Üzerine – Agora Kitaplığı
- Walter Benjamin – Fotoğrafın Kısa Tarihi – Agora Kitaplığı
- E. H. Gombrich – Sanatın Öyküsü – Remzi Kitapevi
- İsmail Tunalı – Felsefenin Işığında Modern Resim – Remzi Kitapevi
- John Berger – Görme Biçimleri – Metis yayınları
- John Berger – O Ana Adanmış – Metis yayınları
- John Berger – Portreler – Metis yayınları
- James Monaco – Bir Film Nasıl Okunur – Oğlak Yayıncılık
- Peter Wollen – Sinemada Göstergeler ve Anlam – Metis Yayınları
- Timothy Corrigan – Film Eleştirisi El Kitabı - Dipnot
- Yuriy M. Lotman – Sinema Estetiğinin Sorunları – De Yayınevi (PDF)
- Yuriy M. Lotman – Sinema Göstergebilimi – Nirengi Kitap

### **Yazıların Şekil Şartları**

- Microsoft Word’de 2 sayfa yazılmış olması **Bu görsel sayfa sayısına dâhil değildir.**
- Times New Roman
- 12 punto
- 1,5 paragraf aralığı
- İki yana yaslı

- Dipnot Sistemi (Dipnot vermek için Word programında dipnot verilmek istenen cümlenin sonuna ‘Başvurular – Dipnot Ekle’ kısmından ekleme yapacaklardır.) Dipnot şu şekilde verilecektir:

Yazar İsmi, **Kitap İsmi**, Yabancı Dilden bir çevirisi ise Çevirmenin ismi, Kitabın Basım Şehri, Kitabın Yayınevi, Kitabın Baskısının Basım Yılı, Alıntının sayfa sayısı

Örnek: Erich Fromm, **İtaatsizlik Üzerine**, Çev. Ayşe Sayın, İstanbul, Kariyer Yayıncılık, 2001, s.7