



Balıkesir
Üniversitesi



2025-2026

**GÜZEL SANATLAR
FAKÜLTESİ**

**GRAFİK SANATLAR
BÖLÜMÜ**

**Eğitim Amaçları -
Ders Uyum Raporu**



grafiksanatlar@balikesir.edu.tr



1. Raporun amacı ve kapsamı

Bu rapor, Grafik Sanatları Bölümü lisans programında yer alan derslerin amaçları ve öğrenim çıktılarının, bölümün eğitim amaçları ile ne ölçüde örtüştüğünü değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır.

İnceleme, dönem bilgisi, ders amacı ve ders öğrenim çıktıları esas alınarak yapılmıştır. Böylece değerlendirme yalnızca ders listesine değil, derslerin içerik düzeyindeki yönelimlerine de dayandırılmıştır.

Raporun temel odağı; yaratıcı üretim, dijital yeterlilik, kuramsal ve tarihsel bilinç, kültürel bağlam, mesleki etik/profesyonellik ve toplumsal-sürdürülebilirlik eksenlerinin program içinde nasıl dağıldığını göstermektir.

2. Analiz yöntemi

Dersler önce dönemlerine göre sınıflandırılmış, ardından amaç ve öğrenim çıktılarındaki anahtar kavramlar üzerinden tematik olarak değerlendirilmiştir. Her ders için doğrudan ve dolaylı katkı ayrımı gözetilmiş; özellikle grafik sanatları gibi uygulama temelli alanlarda bir dersin birden fazla eğitim amacına eş zamanlı katkı sağlayabileceği dikkate alınmıştır.

Değerlendirme sonucunda, programın ilk dönemlerde temel sanat ve görsel düşünme becerilerini; orta dönemlerde dijital üretim ve kuramsal derinliği; üst dönemlerde ise proje, girişimcilik, portfolyo, sosyal sorumluluk ve uzmanlaşma boyutlarını öne çıkardığı görülmüştür.

3. Bölüm eğitim amaçları ile ders kümeleri arasındaki ilişki

Eğitim amaçlarımız	Tematik karşılık	Ders İsimleri	Genel değerlendirme
Öğrencilerin grafik sanatlarda yaratıcı düşünme ve özgün tasarımlar geliştirme becerilerini üst	Grafik sanatlarda yaratıcı düşünme ve özgün tasarımlar geliştirme	Temel sanat eğitimi, desen, tipografi, illüstrasyon, afiş, ambalaj, kaligrafi, hareketli grafik,	Programın ana omurgasıdır; görsel düşünme, kompozisyon ve özgün tasarım üretimi

düzeyde kazanmalarını sağlamak.		deneysel grafik, özgün kitap, mezuniyet projeleri.	güçlü biçimde desteklenmektedir.
Güncel dijital araçlar, yazılımlar ve üretim teknolojilerini etkin biçimde kullanarak çağın gereksinimlerine uygun çözümler üretebilmelerini sağlamak.	Güncel dijital araçlar, yazılımlar ve üretim teknolojilerini etkin biçimde kullanma	Grafik tasarıma giriş II, masaüstü yayıncılık, dijital boya, dijital fotoğrafçılık, sayısal video kurgu, web grafik, arayüz, dijital görüntü, görsel efekt, 3B animasyon, yapay zekâ destekli kompozisyon.	Dijital üretim ve yazılım kullanımı programın belirgin güçlü yönlerinden biridir.
Grafik sanatları alanında araştırma yapma, bilgiyi sorgulama, eleştirel değerlendirme ve disiplinlerarası yaklaşımlar geliştirme becerilerini kazandırmak.	Grafik sanatları alanında araştırma yapma, bilgiyi sorgulama, eleştirel değerlendirme ve disiplinlerarası yaklaşım geliştirme	Kültür tarihi, sanat tarihi, grafik sanatları tarihi, sanatın temel kavramları, estetik ve sanat felsefesi, tasarımda araştırma yöntemleri, medya-toplum ve kültür.	Kuramsal ve eleştirel derinlik sağlanmakta; öğrencinin tasarım kararlarını gerekçelendirme becerisi gelişmektedir.
Ulusal ve uluslararası kültürel, sanatsal ve tarihsel bağlamı dikkate alarak evrensel değerlere	Ulusal ve uluslararası kültürel, sanatsal ve tarihsel bağlamı dikkate alma	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi, kültür tarihi, sanat tarihi, Grafik Tasarım tarihi, mitoloji ve	Yerel-küresel kültürel bağlam dengeli biçimde işlenmekte; görsel kültür

katkıda bulunabilecek tasarımlar üretebilmelerini sağlamak.		ikonografi, sanatçı kitabı, manga, botanik/entomolojik resimleme.	okuryazarlığı güçlenmektedir.
Grafik sanatları alanında etik ilkelere bağlı, sorumlu ve sürdürülebilir bir mesleki anlayış geliştirmek.	Etik ilkelere bağlı, sorumlu ve sürdürülebilir mesleki anlayış geliştirme	Meslek etiği, kariyer planlama, yaz stajı I-II, portfolyo tasarımı, girişimcilik, marka yönetimi, mezuniyet projeleri.	Öğrenciyi mesleki hayata hazırlayan profesyonel bir çerçeve bulunmaktadır.
Tasarımlar aracılığıyla toplumsal sorunlara duyarlı çözümler üretme, sürdürülebilirlik ve sosyal sorumluluk bilincini pekiştirmek; küresel ölçekte mesleki yetkinlik kazanmak.	Toplumsal sorunlara duyarlı çözümler üretme, sürdürülebilirlik ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirme	Topluma hizmet, sosyal sorumluluk, ekolojik baskı teknikleri, yeni medya ve iletişim, dijital pazarlama, sosyal medya yönetimi, medya girişimciliği.	Toplumsal duyarlılık ve sürdürülebilirlik başlıkları güçlü ancak geliştirilebilir bir eksen oluşturmaktadır.

4. Dönemsel yapı ve programın ilerleyişi

Programın dönemsel yapısı, öğrenciyi adım adım temel tasarım becerilerinden dijital ve kuramsal uzmanlığa, oradan da proje ve profesyonel hayata taşımaktadır. İlk yarıyıllar daha çok görsel algı, çizim, sanat tarihi ve temel tasarım üzerine kuruluyken; ilerleyen yarıyıllarda tipografi, illüstrasyon, baskı, fotoğraf, web, arayüz, hareketli grafik, yapay zekâ, girişimcilik ve sosyal sorumluluk gibi alanlar ağırlık kazanmaktadır.

Yarıyıl	Başat ders kümeleri	Bölüm eğitim amaçlarına baskın katkı
1. Yarıyıl	Temel sanat eğitimi, desen, grafik tasarıma giriş, kültür tarihi, sanat tarihi, mitoloji ve dil dersleri	1, 3 ve 4 numaralı amaçların temeli atılır; görsel duyarlılık ve tarihsel farkındalık gelişir.
2. Yarıyıl	Temel sanatın devamı, dijital araçlara giriş, meslek etiği, kariyer planlama ve sanat kuramı	1, 2 ve 5 numaralı amaçlar belirginleşir; öğrencinin mesleki yönelimleri şekillenir.
3. Yarıyıl	Tipografi, illüstrasyon, reklam, masaüstü yayıncılık, grafik sanatları tarihi ve kavramsal düşünme	1, 2 ve 3 numaralı amaçlar güçlenir; üretim ile kuramsal okuma dengelenir.
4. Yarıyıl	Staj, dijital boya, dijital fotoğrafçılık, sanat felsefesi, marka tasarımı ve art direction	2, 3 ve 5 numaralı amaçlar öne çıkar; teknik ve profesyonel deneyim artar.
5. Yarıyıl	Web grafik, afiş, ambalaj, reklam fotoğrafçılığı, hareketli grafik, kaligrafi ve deneysel üretim	1 ve 2 numaralı amaçlar uygulama düzeyinde yoğunlaşır; sektör odaklı üretim gelişir.
6. Yarıyıl	Arayüz tasarımı, dijital görüntü, yapay zekâ destekli kompozisyon, deneysel grafik ve yeni medya	2, 3 ve 6 numaralı amaçlar öne çıkar; çağdaş medya üretimi ve eleştirel yaklaşım güçlenir.
7. Yarıyıl	Mezuniyet projesi I, portfolyo, 3B görselleştirme, girişimcilik, oyun grafiği,	5 ve 6 numaralı amaçlar merkezî hâle gelir; öğrencinin mesleki görünürlüğü artar.



	etkileşimli grafik, dijital pazarlama, sosyal medya yönetimi	
8. Yarıyıl	Mezuniyet projesi II, görsel efekt, 3B animasyon, sosyal sorumluluk, medya-toplum-kültür ve uzmanlık dersleri	1, 2, 5 ve 6 numaralı amaçlar mezuniyet düzeyinde birleşir; özgünlük, teknoloji ve toplumsal etki bir araya gelir.

5. Eğitim amaçlarına göre ayrıntılı değerlendirme

5.1. 1. amaç: yaratıcı düşünme ve özgün tasarım

Bölüm derslerinin en güçlü yönü, öğrenciyi yaratıcı düşünmeye ve özgün tasarım üretmeye yönlendiren yoğun bir atölye kültürü oluşturmaktır. Temel sanat eğitimi, desen ve grafik tasarıma giriş dersleri öğrencinin görsel algısını, biçim kurma becerisini ve kompozisyon duyarlılığını geliştirirken; tipografi, illüstrasyon, afiş, ambalaj, kaligrafi, hareketli grafik, deneysel grafik ve mezuniyet projeleri bu zemini ileri düzey tasarım sorunlarına taşımaktadır. Öğrenim çıktılarında tekrar eden 'yaratıcılık', 'özgünlük', 'kompozisyon', 'alternatif anlatım' ve 'tasarım ilkelerini kullanma' ifadeleri, bu amacın ders planında sistematik biçimde yer aldığını göstermektedir.

Öne çıkan ders örnekleri: Temel Sanat Eğitimi I-II, Desen I-II, Grafik Tasarıma Giriş I-II, Tipografi I-II, İllüstrasyona Giriş, İllüstrasyon I-II, Afiş Sanatı, Ambalaj Tasarımı, Kaligrafi, Çizgi Roman Tasarımı, Deneysel Grafik Tasarımı, Hareketli Grafik Tasarım I-II, Konsept Tasarımı, Mezuniyet Projesi I-II.

Sonuç: Program, yaratıcı düşünmeyi tek bir dersle sınırlamamakta; her dönemde kademeli olarak yeniden üretmektedir. Bu nedenle öğrenci, mezuniyet aşamasına geldiğinde yalnızca teknik değil, kişisel bir görsel dil de geliştirmiş olmaktadır.

5.2. 2. amaç: dijital araçlar ve üretim teknolojileri

Dijital araçlar, bu programın çağdaş yönünü belirleyen temel bileşenlerden biridir. Grafik tasarıma giriş II ile başlayan yazılım kullanımı, masaüstü yayıncılık, dijital boya, dijital fotoğrafçılık, sayısal



video kurgu, web grafik tasarım, arayüz tasarımı, dijital görüntü uygulamaları, görsel efekt, dijital yayıncılık, üç boyutlu animasyon ve yapay zekâ destekli kompozisyon dersleriyle üst düzeye taşınmaktadır. Bu derslerde teknoloji, yalnızca teknik bir beceri olarak değil, aynı zamanda güncel tasarım kültürünü anlamamanın bir yolu olarak ele alınmaktadır.

Öne çıkan ders örnekleri: Grafik Tasarıma Giriş II, Masaüstü Yayıncılık, Dijital Boya, Dijital Fotoğrafçılık, Sayısal Video Kurgu I, Web Grafik Tasarım, Arayüz Tasarımı, Dijital Görüntü Uygulamaları, Bilgisayar Destekli Baskı Resim I, Görsel Efekt Tasarımı, Dijital Yayıncılık, Üç Boyutlu Animasyon, Yapay Zeka Destekli Kompozisyon I-II, Tasarımda Yapay Zeka Uygulamaları.

Sonuç: Bu ekseninde kurulan eğitim yapısı, mezunun sektörün teknolojik dönüşümlerine uyum sağlayabilmesini ve farklı mecralarda üretim yapabilmesini desteklemektedir.

5.3. 3. amaç: araştırma, eleştirel değerlendirme ve disiplinlerarasılık

Kuramsal altyapı, programın önemli güç alanlarından biridir. Kültür tarihi, genel sanat tarihi, grafik sanatları tarihi, sanatın temel kavramları, estetik ve sanat felsefesi, medya-toplum-kültür ve tasarımda araştırma yöntemleri dersleri öğrencinin tasarımı sadece üretilecek bir nesne olarak değil, yorumlanacak ve sorgulanacak bir kültürel metin olarak ele almasını sağlar. Ders çıktılarına bakıldığında tarihsel çözümleme, kavram kullanımı, eleştirel değerlendirme ve farklı disiplinlerle ilişki kurma becerilerinin öne çıktığı görülmektedir.

Öne çıkan ders örnekleri: Kültür Tarihi, Genel Sanat Tarihi I-II, Mitoloji ve İkonografi, Grafik Sanatlar Tarihi, Sanatın Temel Kavramları, Estetik ve Sanat Felsefesi, Tasarımda Araştırma Yöntemleri, Media, Toplum ve Kültür.

Sonuç: Kuramsal düşüncenin güçlü oluşu, öğrencinin üretimini savunabilir, temellendirilmiş ve anlamlı hâle getirir. Bu da programın akademik değerini yükseltir.

5.4. 4. amaç: kültürel, sanatsal ve tarihsel bağlam

Bölüm dersleri, yerel ve evrensel kültürel bağlamı birlikte değerlendiren bir tasarım bilinci oluşturmaktadır. Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersleri, ulusal tarih bilincini güçlendirirken;



sanat tarihi, grafik sanatları tarihi, mitoloji ve ikonografi dersleri öğrencinin görsel kültür repertuvarını zenginleştirmektedir. Sanatçı kitabı, manga ve botanik/entomolojik resimleme gibi dersler ise farklı anlatı geleneklerini, farklı kültür kodlarını ve disiplinlerarası yaklaşımı desteklemektedir.

Öne çıkan ders örnekleri: Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I-II, Kültür Tarihi, Genel Sanat Tarihi I-II, Mitoloji ve İkonografi, Grafik Sanatlar Tarihi, Sanatçı Kitabı Uygulamaları II, Manga, Botanik Resimleme Teknikleri, Entomolojik Resimleme Teknikleri.

Sonuç: Bu yönelim, grafik tasarımın kültürden bağımsız üretilemeyeceğini vurgulayan güçlü bir pedagojik çerçeve sunmaktadır.

5.5. 5. amaç: etik, sorumluluk ve sürdürülebilir meslek anlayışı

Meslek etiği, kariyer planlama, stajlar, portfolyo tasarımı, girişimcilik ve marka yönetimi dersleri öğrenciyi mesleki yaşama hazırlamaktadır. Özellikle staj ve portfolyo dersleri, öğrencinin üretimlerini profesyonel standartlarla ilişkilendirmesine yardımcı olur. Meslek etiği dersinde ise etik kodlar, mesleki davranış ve sorumluluk bilinci doğrudan ele alınır. Bu yapı, öğrencinin yalnızca yetenekli değil; güvenilir, planlı ve meslek ilkelerine bağlı bir tasarımcı olarak yetişmesini destekler.

Öne çıkan ders örnekleri: Meslek Etiği, Kariyer Planlama, Yaz Stajı I-II, Portfolyo Tasarımı, Girişimcilik, Marka Yönetimi, Sanat Yönetmenliği, Mezuniyet Projesi I-II.

Sonuç: Bu amaç, mezunların iş yaşamına geçişinde belirleyici rol oynar. Programın profesyonel yönü güçlüdür ve mezun kimliği açısından olumlu bir altyapı sağlar.

5.6. 6. amaç: toplumsal duyarlılık, sürdürülebilirlik ve sosyal sorumluluk

Topluma hizmet, sosyal sorumluluk ve ekolojik baskı teknikleri; tasarımın toplumsal ve çevresel etkisini görünür kılar. Ayrıca yeni medya ve iletişim, dijital pazarlama, sosyal medya yönetimi, medya girişimciliği ve medya-toplum-kültür dersleri, tasarımın kamusal dolaşımını ve toplumsal etkisini tartışmaya açmaktadır. Bu derslerde sürdürülebilir üretim, geri dönüşüm, toplumsal fayda ve eleştirel medya okuryazarlığı gibi boyutlar öne çıkmaktadır.



Öne çıkan ders örnekleri: Topluma Hizmet, Sosyal Sorumluluk, Ekolojik Baskı Teknikleri II, Media, Toplum ve Kültür, Yeni Medya ve İletişim, Dijital Pazarlama, Sosyal Medya Yönetimi, Medya Girişimciliği, Tasarımda Araştırma Yöntemleri.

Sonuç: Bu alan, programın topluma dönük yüzünü güçlendirir. Özellikle sürdürülebilirlik temasının daha görünür ve ölçülebilir hâle getirilmesi, programın çağdaş niteliğini daha da artıracaktır.

6. Genel güçlü yönler

- Yaratıcı üretim ile kuramsal altyapı dengeli biçimde kurulmuştur.
- Dijital üretim ve yazılım kullanımı çağdaş tasarım sektörüne uygun biçimde programda güçlü yer tutmaktadır.
- Sanat tarihi, kültür tarihi ve felsefe dersleri öğrencinin eleştirel okuma becerisini beslemektedir.
- Staj, portfolyo ve mezuniyet projeleri mesleki yaşamla erken ve gerçekçi temas sağlamaktadır.
- Toplumsal sorumluluk ve sürdürülebilirlik boyutu programda görünür hâle getirilmiştir.

7. Geliştirme önerileri

- Sürdürülebilirlik ve etik temaları, yalnızca seçmeli derslerde değil atölye derslerinin değerlendirme ölçütlerinde de görünür kılınabilir.
- Araştırma yöntemleri ve eleştirel analiz becerileri, üst yarıyıldaki proje dersleriyle daha sık ilişkilendirilebilir.
- Uluslararası tasarım örnekleri ve güncel sektör uygulamaları daha sistematik biçimde ders içeriklerine entegre edilebilir.
- Mezuniyet projeleri için portfolyo, sözlü sunum ve proje dosyası standartları ortaklaştırılabilir.
- Dijital üretim, baskı ve yayıncılık süreçleri arasındaki çapraz bağlantılar daha da güçlendirilebilir.

8. Sonuç

Genel değerlendirme sonucunda, Grafik Sanatları Bölümü ders planının bölüm eğitim amaçlarıyla yüksek düzeyde uyumlu olduğu görülmektedir. Özellikle yaratıcı düşünme ve özgün tasarım üretimi, dijital araçların etkin kullanımı, kuramsal-tarihsel bilinç ve mesleki hazırlık başlıklarında güçlü bir program yapısı mevcuttur.

Toplumsal sorumluluk ve sürdürülebilirlik boyutu da programda yer almakta; ancak bu alanın daha görünür ve daha ölçülebilir hâle getirilmesi bölümün gelişim potansiyelini artıracaktır.

Sonuç olarak program, grafik sanatları alanında sanatsal, teknik, kuramsal ve mesleki açıdan donanımlı mezunlar yetiştirmeye elverişli bir çerçeve sunmaktadır.



Ek: Derslerin dönemsel görünümü

Aşağıdaki özet, derslerin dönemlere göre dağılımını göstermektedir.

1. Yarıyıl

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I; Temel Sanat Eğitimi I; Desen I; Kültür Tarihi; Genel Sanat Tarihi I; Mitoloji ve İkonografi; Grafik Tasarıma Giriş I; Türk Dili I; Yabancı Dil I

2. Yarıyıl

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II; Temel Sanat Eğitimi II; Desen II; Grafik Tasarıma Giriş II; Meslek Etiği; Genel Sanat Tarihi II; Sanatın Temel Kavramları; Kariyer Planlama; Türk Dili II; Yabancı Dil II

3. Yarıyıl

Tipografi I; İllüstrasyona Giriş; Grafik Sanatlar Tarihi; Reklam Tasarımı; Masaüstü Yayıncılık; Boya Resim I; Seramik I; Kitap Yapım Teknikleri I; Baskı Resim I; Tasarımda Yapay Zeka Uygulamaları; Temel Fotoğrafçılık; Alternatif Yöntemler ile Kavramsal Düşünme; Eskiz Teknikleri; Botanik Resimleme Teknikleri

4. Yarıyıl

Yaz Stajı I; Tipografi II; Dijital Boya; Dijital Fotoğrafçılık; Estetik ve Sanat Felsefesi; Sanat Yönetmenliği; Boya Resim II; Kitap Yapım Teknikleri II; Seramik II; Ekolojik Baskı Teknikleri II; Baskı Resim II; Topluma Hizmet; Sayısal Video Kurgu I; Marka Tasarımı; Entomolojik Resimleme Teknikleri

5. Yarıyıl

Web Grafik Tasarım; Afiş Sanatı; Ambalaj Tasarımı; Reklam Fotoğrafçılığı; Bilgisayar Destekli Baskı Resim I; Kolaj Atölyesi; Fotoğraf I; Hareketli Grafik Tasarım I; Metin Yazarlığı; Japon Çizgi Romanı Manga; Yapay Zeka Destekli Kompozisyon I; Kağıt Üretimi I; Strüktür; Duvar Resim I; Kaligrafi; İllüstrasyon I; Pixel Art I



6. Yarıyıl

Yaz Stajı II; Arayüz Tasarımı; Dijital Görüntü Uygulamaları; Grafik Tasarımı Proje; Yapay Zeka Destekli Kompozisyon II; Özgün Kitap Tasarımı; Deneysel Grafik Tasarımı; Çizgi Roman Tasarımı; İllüstrasyon II; Hareketli Grafik Tasarım II; Kısa Film Yapımı; Konsept Tasarımı; Yeni Medya ve İletişim; Pixel Art II; Fotoğraf II

7. Yarıyıl

Mezuniyet Projesi I; Portfolyo Tasarımı; Üç Boyutlu Görselleştirme; Girişimcilik; Oyun Grafiği Tasarımı; Etkileşimli Grafik Tasarım; Moda Fotoğrafçılığı; Dijital Pazarlama; Sosyal Medya Yönetimi; Üç Boyutlu Sanat Atölyesi; Duvar Resim I; Pixel Art I; Storyboard Yapımı I; Video Art I

8. Yarıyıl

Mezuniyet Projesi II; Görsel Efekt Tasarımı; Deneysel Özgünbaskı II; Üç Boyutlu Animasyon; Sosyal Sorumluluk; Media, Toplum ve Kültür; Marka Yönetimi; Tasarımda Araştırma Yöntemleri; Dijital Yayıncılık; Medya Girişimciliği; Pixel Art II; Storyboard Yapımı II; Video A