



**YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**İLETİŞİM FAKÜLTESİ**  
**GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ**  
**2022-2023 AKADEMİK YILI / BAHAR DÖNEMİ**  
**VCD 492 MEZUNİYET PROJESİ**

**İÇİNDEKİLER**

- 1. MEZUNİYET PROJESİ İÇERİĞİ**
  - 1.1. Proje Uygulama**
    - 1.1.1. Proje Temaları**
    - 1.1.2. Ortam ve Anlatım Şekilleri**
    - 1.1.3. Final Projesi Dosyası**
  - 1.2. Proje Raporu**
- 2. DANIŞMAN BELİRLENMESİ**
- 3. PROJELERİN KABULÜ**
- 4. PROJELERİN YÜRÜTÜLMESİ**
- 5. PROJELERİN DEĞERLENDİRİLMESİ**
- 6. MEZUNİYET PROJESİNDE BAŞARILI OLMAK İÇİN ÖNEMLİ HATIRLATMALAR**
- 7. JÜRİ VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**

## 1. MEZUNİYET PROJESİ İÇERİĞİ

Bitirme projesi kapsamında, öğrencilerden bölümümüzün disiplinlerarası yapısına uygun, bir konsept doğrultusunda bir proje oluşturmaları beklenmektedir. Bu projeler, geleceğe yönelik tasarım, sanatsal enstalasyon, multimedya uygulama, mobil uygulama, sanat ve iş dünyasına katkıda bulunacak farklı tasarımları içerebilmektedir.

Bitirme projelerinde, öğrencilerden, düşünsel ve tasarımsal teması tamamlanmış ve iyi organize edilmiş materyalleri bir araya getirdikleri bir sunum gerçekleştirmeleri beklenmektedir.

### Amacı:

1. Öğrenciyi görsel iletişim tasarımı alanında karşılaşacaklarına hazırlar.
2. Bir mesaj, kavramdan yola çıkarak ve onu geliştirerek, çoklu ortamlarda bu mesajın en etkin, yaratıcı ve çekici şekilde karşı tarafa iletilmesi becerisi kazandırır.
3. Uygun format (anlatım şekli) ve medya (ortam) seçimi konusunda sanatsal sezgi geliştirir.
4. Tasarladıklarını yaratıcı bir ürüne dönüştürecek teknik becerileri kazandırır.
5. Kültürel, estetik, etik ve yaşama duyarlı analiz yöntemleri ve bilinç gelişimi edindirir.
6. Tasarımcı inisiyatifi kazanmasına katkıda bulunur.
7. Sektörel beklentiyi üst düzeyde karşılayabilen/yorumlayabilen, zamanı etkin kullanarak üst düzey kampanya tasarlamayı ve yapılandırmayı öğretir.
8. Sosyal medya teknoloji ve biçimlemelerini öğretir.
9. 2D, 3D, Web, basılı, zaman tabanlı, etkileşimli ve çoklu ortamlara uygun tasarımcı yetiştirir.
10. Buluşçu, geliştirici ve ileriye dönük tasarım bilinci oluşturur.

Projelerin içeriği, danışmanlık ve dersin gereklilikleri aşağıda belirtilmiştir. Bütün öğrenciler, bu kurallara uymak ve ders yılının başında açıklanacak olan zaman çizelgesini (VCD 492 Mezuniyet Projesi Zaman Planı) takip etmekle yükümlüdürler. Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencisi mezun olabilmek için bireysel olarak hazırladığı son dönem verilen bu dersi tamamlamak ve geçer not almak zorundadır.

### Mezuniyet Projesinin Kapsamı

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü bitirme projesi iki bölümden oluşmaktadır:

1. Proje Uygulama
2. Proje Raporu

### **1.1. Proje Uygulama**

Seçilebilecek uygulamalı çalışma alanları aşağıdaki gibidir:

#### **1.1.1. Proje Temaları**

- a) Uluslararası ve ulusal; yarışma, bienal, festival ve diğer büyük etkinlikler için seçilen temalar.
- b) Yaratıcı, fantastik, gerçeküstü, kurgusal veya kurgusal olmayan, deneysel öneriler.
- c) Toplumsal, sağlık, çevresel, kültürel, yaşamsal problemlerden ortaya çıkarılan konseptlere yeni bir boyut getiren, çözüm sunan öneriler.
- d) Çağdaş sorunlara çözüm üreten ve öneren projeler (Örneğin şiddet, engellilik, eşitsizlik, ayrımcılık, insan haklarını savunan kampanyalar).
- e) Toplumsal ve resmi kurumların servislerine katkı sağlayan sosyal projeler.
- f) Belgeseller.
- g) Şehir, kültürel mekân, yaşam alanı, kentleşme.
- h) Öğrencinin gerekçelendirerek sunacağı kendi tema önerisi.

Belirtilen türlerin ve formatların dışında bir alanda çalışmak isteyen öğrencilerin önerilerinin VCD 492 Mezuniyet Projesi dersini veren öğretim elemanları tarafından değerlendirilmesi gerekmektedir.

#### **1.1.2. Ortam ve Anlatım Şekilleri**

- a) 2B ve 3B çizimler, çizgi roman geliştirme, nesne ve karakter tasarımları.
- b) Grafik temelli basılı ya da dijital ürün ve türevleri.
- c) Etkileşim tasarımı örnekleri.
- d) Web/internet tabanlı tasarımlar.
- e) Sergi, giydirme ve enstalasyon.
- f) Her tür video yapımı, kısa ve uzun film yapımı, animasyon film, kukla film, ses ve müzik üretimi.
- g) Giyilebilir teknolojilerle üretilen tasarımlar ve robotik buluşçu ürünler.
- h) Sanal Gerçeklik (virtual reality) ve Artırılmış Gerçeklik (augmented reality) tasarım ve ürünleri.
- i) Kavramsal çerçevesi iyi planlanmış fotoğraf konsepti.
- j) Çoklu ortam, tablet ve akıllı telefon uygulamaları, yazılımlar.

- k) Kaligrafi, geleneksel sanatların çağdaş yorum uygulamaları ve tipografi tasarımı.
- l) Bunların dışında kalan öğrencinin önerisi ve jüri üyelerince onaylanan proje anlatım şekli.

Öğrenci; **minimum 3 modülden** oluşan çoklu bir proje tasarlar. Modül sayısının azlığı onların kapsamlarıyla orantılıdır. Proje, çok yönlü becerileri sergileyen örneklerden oluşmalıdır. Öğrenci aşağıdaki **Multimedya Proje Paketlerinden** birini seçmelidir:

- a) Grafik temelli basılı ya da dijital uygulamalar + video-effect-compositing + web tasarımı ya da blog.
- b) Ürün tasarımı + fotoğraf + web tasarımı + strateji +1 *seçmeli uygulama*.
- c) 2D-3D animasyon + video-effect-compositing + grafik temelli basılı/dijital uygulamalar.
- d) Dijital illüstrasyon çalışmaları + web tasarımı + grafik temelli basılı/dijital uygulamalar.
- e) Tipografi/kaligrafi çalışmaları + grafik temelli basılı/dijital uygulamalar + web tasarımı +1 *seçmeli uygulama*.
- f) Video/fotoğraf çalışması + effect-compositing + web sayfası/blog + grafik temelli basılı/dijital uygulamalar.
- g) Oyun tasarımı/mobil uygulama tasarımı + web sayfası/blog + grafik temelli basılı/dijital uygulamalar.
- h) İnteraktif çalışmalar + grafik temelli basılı/dijital uygulamalar + sergileme-performans.

### 1.1.3. Final Projesi Dosyası

- İçeriğin orijinal olması gerekmektedir.
- Olası bir karışıklığı engellemek için proje dosyaları doğru bir şekilde adlandırılmalıdır.
- Proje dosyaları PDF olarak kaydedilmeli ve daha sonra arşivleneceği için USB ile teslim edilmelidir (Dosyanın açıldığından ve çalıştığından emin olunmalıdır).
- Ek olarak ekran görüntüsü alınmalıdır.
- Baskı dosyasındaki tüm işaretler ve kayıtlar minimum CMYK 300dpi olmalıdır.
- Videolar: HD, 1920x1080dpi, 1280x 720 dpi, RGB, 25 FPS.
- Dijital Video Dosyaları: 72dpi, mp4., Mov., Avi, Pal.

- 2D – 3D: Minimum 3 dakika, karakter tasarımı, storyboard.
- Web: HTML/CSS, 960 piksel genişliğinde, en az 10 bağlantı.
- Etkileşimli Yayıncılık: Minimum 10 sayfalık bir layout.
- Logo: A4 kâğıtta sunulmalıdır. Büyük olan (uzun tarafı 15 cm'den büyük olmayacak şekilde) üste, küçük olan (2 cm boşluk bırakılacak şekilde) olmalıdır. Örnekler ektedir. (EK 2: Logo oluşturma ipuçları- EK 3: Logo tasarım rehberi).
- Proje raporu teslimi.

## 1.2. Proje Raporu

Yapılan bir araştırmanın rapor edilmesi araştırmanın amacı ve hedef kitlesine göre değişiklik gösterir. Bununla beraber her araştırma raporunda bulunması gereken bazı genel bölümler vardır:

1. Özet
2. Giriş
3. Metodoloji
4. Bulgular ve Tartışma
5. Sonuç
6. Kaynakça

Proje raporu dosyası en az 15 sayfa (ve üzeri) olmalı ve spiralli olarak teslim edilmelidir. Rapor metni **ingilizce** olarak hazırlanmalıdır.

**Özet:** Sizin çalışmanızı aynı konudaki diğer çalışmalardan ayıran bölüm araştırmanızın özetidir. Özet kısmı çok kısa olarak araştırma problemi, başlıca argümanlar, metodoloji, önemli bulgular ve sonuçları içermelidir. Genellikle 100-150 kelimeyi geçmeyecek şekilde hazırlanmalıdır. Özet bölümü araştırmanızın amaçları ve genel sonuçlarını sunduğundan projeyi anlamayı ve diğer çalışmalardan farkını ortaya koymayı kolaylaştırır.

**Giriş:** Araştırmanın içeriği ve kapsamına göre değişik başlıklar ve alt başlıklarla düzenleyebilecek bu bölüm aşağıdaki sorulara verilecek cevapları içermelidir. Ayrıca bu bölüm her araştırma raporunda bulunması gereken literatür taraması kısmını da içerir. Literatür taraması sonuçta araştırmanın gerekliliğini ortaya koyar.

- Proje konsepti-tema konusu nedir?
- Bu problem neden önemlidir?

- Proje konseptinin amacı/hedefi nedir?
- Uygulamaya yönelik yeni öneriler sunacak mıdır?
- Proje konusunda daha önce yapılan örnekler var mıdır?
- Varsa bunlar ne tür sonuçlarla ortaya çıkmışlardır ve projenizle nasıl ilişkilendirilebilir? Başka bir deyişle bu örneklerden farklı olarak ne ortaya konacaktır?
- Proje konseptinin tarafları- aktörleri kimlerdir? Ve projenin hedef kitlesi kimdir?
- Araştırma (proje) konusunda beklenen sonuç nedir?
- Bu alanda cevap bekleyen sorular nelerdir?
- Çalışma ile ilgili alana ne tür bir katkıda bulunulacaktır, hangi boşlukları dolduracaktır?

Literatür taraması yapılırken dikkat edilmesi gereken çok önemli husus başkalarının çalışmalarından alıntı yaparken etik kurallara riayet edilmesidir.

### **Etik Kurallar**

Etik: Belirli bir meslek, iş kolu veya sanatın icrasını düzenleyen profesyonel standartlara uymak olarak tanımlanabilir (Böke ve ark., 2009: 58).

Başka eserlerden faydalanma ve alıntı yapmak kabul edilebilir ve pratikte çok yaygın uygulaması olan ve fikir sahiplerine üslubuna uygun şekilde referans verilmesi durumunda hiçbir problem ortaya çıkmadığı bir durumdur. Ancak sahibinin hakkı olan krediyi vermeden başkalarının entelektüel kazanımlarından faydalanmak intihal kapsamına girmektedir. Bu nedenle aşağıdaki kurallara dikkat etmek gerekmektedir:

- Kaynak kitaptan hiçbir atfa yer vermeksizin alıntı yapmak,
- Alıntıları bazen tam, bazen de serbest çeviri biçiminde aktarmak,
- Kaynak kitaptaki şekil ve resimlerin kullanılmasında, alıntı yapılan kitaptan hiç söz etmemek (Örneğin: Doğan, 2003).

**Metodoloji:** Metodoloji bölümünde araştırmanın (projenin) nasıl yürütüldüğü detaylı olarak anlatılmalıdır.

Metodoloji bölümü giriş bölümünden sonra gelmeli ve aşağıdaki soruyu içermelidir:

- Proje hangi uygulama başlıkları altında incelenecektir? (Araç, yöntem, teknik ve teknoloji)

**Bulgular ve Tartışma:** Raporun bu bölümü yapılan analizlerin sonucunun sunulduğu bölümdür. Yapılan analizleri gösteren tasarımsal tablolar veya grafikler bu bölümde sunulur. Bu bölümde dikkat edilmesi gereken önemli husus, sadece analizlerin sonuçlarını ortaya koyarak bunları tartışmaktan kaçınmaktır.

Tartışma bölümü ise araştırmada elde edilen bulguların açıklandığı ve yorumlandığı kısımdır. Bu bölüm temel olarak aşağıdaki soruların cevaplarını içermelidir:

- Bulgularınız mevcut teorileri ne derece desteklemekte veya çelişmektedir?
- Bulgularınız daha önceki çalışmalarda elde edilen sonuçlara benzer midir?
- Benzer değil ise farklı olan kısımlar nelerdir?
- Farklı sonuçlar elde edildiyse bunun nedenleri neler olabilir?

**Sonuç:** Sonuç bölümü araştırma (proje) sonuçlarını özetlediğiniz kısımdır ve aşağıdaki soruların cevabını içermektedir:

- Araştırma projesi görsel, bilişsel ve tasarım alanına ne tür bir katkıda bulunacaktır?
- Çalışmanın açıklamakta yetersiz kaldığı konular var mıdır? (Çalışmanın sınırlılıkları nelerdir?)
- Gelecekte aynı yönde yapılacak çalışmalar için tavsiyeler nelerdir?

**Kaynakça:** Bu bölüm, çalışma süresince faydalanılan ve atıfta bulunulan eserlerin yer aldığı bölümdür. Araştırma (proje) raporunda ismi geçip kaynakçada yer almayan hiçbir eser olmamalıdır.

Alıntıları ne şekilde referans gösterileceği ve bunların kaynaklar bölümünde ne formatta belirleneceğini düzenleyen çok sayıda yazılım stilleri bulunmaktadır (APA, Turabian, MLA, Oxford gibi). Rapor, temeli APA (American Psychological Association) stiline dayanan Yeditepe Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun şekilde yazılmalıdır. Rapor kapağı, basımı vs. de bu kurallar dahilinde olmalıdır. Yazım için faydalanılması gereken linkler şöyledir: <http://www.apastyle.org>, <http://writingcenter.yeditepe.edu.tr/>

## 2. DANIŞMAN BELİRLENMESİ

Mezuniyet Projesi dersi kapsamında her öğrenci, proje çalışması süresince kendisine danışmanlık yapacak bir öğretim elemanı ile birlikte çalışır. Danışman öğretim elemanının belirlenmesinde, öğrencilerin proje için birlikte çalışmak istedikleri öğretim elemanlarına

öncelik verilerek düzenlenir. Seçilen danışmanın son değerlendirmeyle danışmanı olduğu öğrenci sayısı ağırlığına, öğrencinin konusuna uygunluğuna göre yeniden bir düzenlemeye gidilebilir. Öğrenciler her danışmanın kendi çalışma yöntemine uymakla yükümlüdür.

### **3. PROJELERİN KABULÜ**

Öğrenciler, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nün bileşenleri olan temel başlıklar ve destekleyici alt başlıklarla mezuniyet projesinin konseptini araştırarak belirtilen formatta ve zamanda hazırlayarak teslim etmekle yükümlüdür.

Her öğrenci, gerçekleştirmek istediği mezuniyet projesi için, yapmış olduğu ön hazırlık çalışmalarını, **VCD 492 Mezuniyet Projesi zaman planında belirtilen tarihte ve yerde** komisyon üyelerine sunar. Projesi kabul edilen ve danışmanı onaylanan öğrenciler, kendi proje danışmanlarının belirlediği ve uygun gördüğü aralıklarla danışmanlarıyla görüşmek ve takvimde belirtilen tarihlerde tamamlamaları gereken çalışmaları birer basılı kopya ve dijital ortamda danışmanlarına teslim etmekle yükümlüdürler. Öğrencilerin süreç içinde proje değişikliği yapmaları kendi danışmanlarının onayına bağlıdır. Böyle bir durumda öğrencinin diğer danışman öğretim elemanlarını değişiklikten haberdar etmesi ve yeni proje önerisini teslim etmesi gerekir. Öğrenci proje değişikliği halinde de çalışma takvimine uymakla yükümlüdür.

### **4. PROJELERİN YÜRÜTÜLMESİ**

Bir danışman eşliğinde gerçekleştirilen uygulamalı projeler her yıl belirlenen çalışma takvimindeki tarihler ve koşullar göz önünde bulundurularak yürütülür. Öğrenciler araştırma, geliştirme ve sonucun düzeltilmesine kadarki tüm aşamalarda danışmanın gözetiminde projelerini sürdürmek zorundadır.

### **5. PROJELERİN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Uygulama projelerinde değerlendirme her bir dönemde dağıtılacak olan çalışma takviminde belirtilen çalışmaların zamanında teslimine ve tamamlanmış projenin Mezuniyet Projesi Değerlendirme Jürisi ve öğrenciler önünde izlenmesine ve notlandırılmasına bağlı olarak gerçekleştirilir. Çalışma takviminde belirtilen sürelerde teslim etmeleri gereken belge ve kayıtlanmış materyali teslim etmeyen öğrencilerin son notları bu husus dikkate alınarak verilir. Bütün aşamalarda getirilmesi gereken yazılı ya da kayıtlı materyaller biri öğrenci



danışmanına biri arşivde tutulmak üzere toplamda iki kopya olarak teslim edilir. Jüri önünde sunulup son not verilmeden önce bir kopyasının öğrenci tarafından saklanması gerekmektedir.

### **Projenin Sunulması**

1. Aşama: Amaç
2. Aşama: Problemi tanımlamak
3. Aşama: Modeli tanımlamak (Neler yapılacak, neden yapılacak vb.)
4. Aşama: Uygulama (Uygulamanın nasıl gerçekleşeceği)
5. Aşama: Bütün olarak sentezin çıkarılması
6. Aşama: Bütçe (Proje maliyetinin planlanması)

Belirtilen aşamaları kapsayacak ve yaklaşık **20 dakikalık** süreyi aşmayacak şekilde sunulmalı ve çalışmayı en iyi şekilde temsil etmelidir. Sunum; tüm dosyalar derlenmiş, düzenlenmiş ve profesyonel bir tutum ve davranışla yapılmalıdır. Sunumu takiben jüri üyelerinin soruları, öneri ve düzeltmeleri yer alır.

### **Sınav Sunumu Değerlendirme Kriterleri:**

- Sunum organizasyonu
- Zaman kullanımı
- Ders kitabı haricinde kaynak/materyal kullanımı
- Yaratıcılık
- Etkinlikler
- Sunum sırasındaki etkileşim
- İzleyici sorularının cevaplanması

Tüm projeler en az 3 jüri üyesi tarafından değerlendirilir ve verdikleri notların ortalaması alınarak son nota dönüştürülür. Projeler, önce danışman öğretim elemanı tarafından denetlenip varsa düzeltmeler yapıldıktan sonra jüriye sunulur. Bu nedenle jüri toplanma tarihinden önce bitirilmiş ve danışmana son haliyle teslim edilmiş olması gerekir. Jüri not vermeden önce ek düzeltmeler isteyebilir. Öğrenci notunu düzeltmelerden ve proje raporunu teslim ettikten sonra alır.

### **Notlandırma vize ve final sınavları için aşağıdaki gibidir:**

Proje Uygulama (60 Puan) + Sunum (20 Puan) + Proje Raporu (20 Puan) = 100 Puan

Son Not: Vize %40 + Final %60

### **a) “I” NOTU KOŞULLARI**

I-Eksik (Incomplete): Geçerli mazeretleri nedeniyle ders için gerekli çalışmaları tamamlayamayan öğrencilere verilir. Bu öğrencilerin, I notunun gerektirdiği eksiklikleri en geç bir sonraki dönemin ders ekleme/bırakma tarihi sonuna kadar tamamlamaları gerekir; eksikliklerin tamamlanması üzerine öğrenci gerekli notu alır, bu tarihe kadar eksikliklerin tamamlanmaması halinde öğrencinin I notu kendiliğinden FF notuna dönüşür.

### **b) “X” NOTU KOŞULLARI**

X-Proje ve Tezler için devam ediyor (In Progress): Proje, tez ve benzeri çalışmaları sürdürmekte olan öğrencilere verilir.

Bu notu alan öğrencilerin 2017-2018 Akademik Yılı Bahar dönemi alınan bölüm kararına göre; X notunun gerektirdiği eksiklikleri en geç bir sonraki dönemin final tarihine kadar tamamlamaları gerekir; eksikliklerin tamamlanması üzerine öğrenci gerekli notu alır, bu tarihe kadar eksikliklerin tamamlanmaması halinde öğrencinin X notu FF notu olarak değiştirilir.

### **c) “FF” NOTU KOŞULLARI**

FF 0.0 Başarısız (Yıl sonu sınavına girip başarılı olamayan). Bütünleme sınavı sonunda da aynı durumun devamı halinde not “FF” olarak kesinleşir.

### **e) “FA” NOTU KOŞULLARI**

FA 0.0 Başarısız (Devamsızlık nedeniyle yıl sonu sınavına girmeye hak kazanamayan)

Tüm bu koşulları denetlemek danışman öğretim elemanının sorumluluğundadır. Mezuniyet not ortalaması için gereken teslim tarihlerine ve koşullarına uymak öğrencinin sorumluluğundadır.

## **6. MEZUNİYET PROJESİNDE BAŞARILI OLMAK İÇİN ÖNEMLİ HATIRLATMALAR**

1. Projenin verilen her aşamasının zamanında teslimi ve danışmanla olan iş birliği vize notu olarak ortalamaya yansıtacaktır. Zamanında istenilen gerekli aşama teslim edilmediği takdirde belli oranlarda not kaybı söz konusu olacaktır.

2. Projeler bir ders ödevi olarak değil bölümü ve öğrencinin yeterli bilgi birikimine sahip olup olmadığını ve bunu kullanma yeteneğini göstereceğinden, entelektüel ve pratik açıdan yeterli düzeye ulaşamayan projeler geri çevrilecektir.
3. Her proje öğretim üyelerinden ve danışmanlardan oluşturulacak bir jüri eşliğinde değerlendirilecek ve final notu olarak verilecektir.

## **7. JÜRİ VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**

### **Jüri**

2023 Bahar döneminde VCD 492 Mezuniyet Projesi dersini veren öğretim elemanları aşağıdaki gibidir:

Prof. Dr. Neda ÜÇER

Dr. Öğr. Üyesi İ. Cem Bölüktaş

Dr. Öğr. Üyesi Merve Çaşkurlu

Öğr. Gör. Gül Bakan PhD.

Öğr. Gör. K. Gökhan Gürbüz

Öğr. Gör. Yasemin Ülgen Muluk

### **Değerlendirme Kriterleri**

1. Derslere Devamlılık (Devamsızlık Üniversite Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'ne göre %20'dir)
2. Ön Araştırma
3. Sorun Çözüm
4. Amaç, Hedef (Mesaj, Hedef kitle)
5. Strateji
6. Özgünlük
7. Tasarım (Ürün Geliştirme: Teknik beceri ve konsept geliştirme)
8. Yaratıcılık
9. Dijital Medya Kullanımı
10. Sunum Becerisi ve Tekniği

### **Değerlendirme Kriterleri Rehberi**

#### **Tasarım Becerisi**

- Görsel çekicilik
- İçerik

- Kompozisyon
- Tipografi

### **Teknik Yeterlik**

- Yazılım kullanımı
- Efekt uygulama becerisi
- Görüntü biçimleme ve yapılandırma becerisi
- Çizim
- Kalite, çözünürlük, sıkıştırma sorunlarının üstesinden gelebilmek
- Sunum biçim ve teknikleri
- Navigasyon kolaylığı
- Arayüz tasarım çekiciliği

### **Araştırma ve İletişim Becerisi**

- Tasarım süreci
- Karşı görüşleri dinleme ve çözüm arama
- Sunum
- Birlikte çalışma ve uyum yetisi

### **Zaman Yönetimi Becerisi**

- Planlama
- Zamanında ortaya ürün koyabilmek
- Değerlendirme

## **EKLER**

EK 1: Proje raporlarında kullanılması gereken dosya kapağı şablonu

EK 2: Logo oluşturma ipuçları

EK 3: Logo tasarım rehberi



T.C.  
YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ  
İLETİŞİM FAKÜLTESİ  
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ

VCD 492 MEZUNİYET PROJESİ

Hazırlayan  
XXXX XXXXXXXX

Danışman  
XXXX XXXXXXXX

2022-2023  
BAHAR DÖNEMİ

# LOGO CREATION TIPS

1. Memorable / Unique / Timeless
2. Simple / Versatile  
Does not lose its character when:
  - A) Printed on different mediums
  - B) Scaled down
  - C) Printed in B & W (black and white)
3. Represents the brand
4. No tiny details and no more than 3 colors

# Logo Design Guidelines



Smaller versions

