



MUĞLA SİTKİ KOÇMAN
ÜNİVERSİTESİ

BODRUM GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

<https://gsf.mu.edu.tr>



GRAFİK



Bölümümüzde verilen eğitimin amacı; grafik tasarım kapsamına giren tüm uygulama alanlarında teknik ve estetik yönden donatılmış, çağının dinamik yapısına uyum sağlayabilen, evrensel bakış açısına sahip yaratıcı, öncü ve yenilikçi çözümler getirebilen grafik tasarımcılar yetiştirmektir. Öğrencilerin yaratıcı niteliklerini geliştirmek üzere programlanan derslerde bir fikri en doğru biçimde görselleştirmeleri ve yeni görsel buluşlara yönelmeleri sağlanmaktadır.

Bunun yanında, öğrencilerimizin yeni deneyimler kazanmaları için bölümümüzce Uluslararası Bodrum Grafik Tasarım Günleri düzenlenmekte bu çerçevede alanında uzman tasarımcı ve akademisyenler davet edilerek çalıştay, seminer ve sergiler gerçekleştirilmektedir.

Lisans programından grafik tasarımcı olarak mezun olan öğrencilerimiz reklam ve oyun sektörü başta olmak üzere, sanat yönetmenliği, kurumsal kimlik, web sayfası tasarımı, arayüz tasarımı, hareketli görüntü tasarımı, reklam fotoğrafı, masaüstü yayıncılık, resimleme (illüstrasyon) gibi güncel endüstrinin çeşitli alanlarında yaratıcı tasarımcılar olarak çalışabilmektedir.



Bölümümüz 2012 yılından itibaren Yüksek Lisans, 2020 yılında ise Sanat ve Tasarım Sanatta Yeterlik/Doktora Programına öğrenci almaya başlamıştır.



RESİM



Topluma, insanlığa karşı sorumluluklarımız çerçevesinde evrensel değerlere sahip, özgüvenli, yenilikçi, araştıran, üreten çağdaş sanatçı adayları yetiştirmek önemli bir misyonumuzdur.

Eğitim süreci içerisinde amaç; öğrencinin görme, gözlemeleme, sorgulama, deneyimleme, deneme yöntemleriyle ve sanat kavramlarının incelenmesiyle, sanatı anlamasını ve çözümleme yöntemlerini geliştirmesini sağlamaktır. Öğrencilerimizin, özgün ve yaratıcı yönlerinin geliştirilmesi, tüm sanat disiplinlerinin bilinmesi, teknik ve estetik olarak bunlardan sonuçlar çıkararak, kendi sanat kimliğini oluşturması hedeflenmektedir.

Resim Bölümü, eğitime başladığı yıllardan itibaren hem Fakültemizde hem de Bodrum'da sürekli etkinlikler düzenleyerek, ulusal ve uluslararası etkinliklerde yer alarak, sempozyumlar, konferanslar, sergiler, çalıştaylar, davetli sanatçılarla söyleşiler yaparak, ülkemize, bölgeye, Bodrum'un kültür- sanat alanına da önemli katkılar sunmaktadır.

Bölümümüz 2016 yılından itibaren, Yüksek Lisans Programına öğrenci almaya başlamıştır. 2020 yılında Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olarak Sanat ve Tasarım, Sanatta Yeterlik/Doktora Programına öğrenci kabul etmektedir.



HEYKEL

Bölümde öğrenim gören öğrencilerin bilgi, sezgi, deneme yöntemleriyle malzemeyi ve kavramı anlaması, kendi sanatsal tavrını geliştirerek, çağdaş sanatın dinamiklerini yakalayan ve günümüz dünyasına temas eden yapıtlar ortaya koyması amaçlanmaktadır. Bu noktadan hareketle kuramsal içeriklerle desteklenmiş Heykel Atölyesi, Deneysel Atölye, Performans, Çağdaş Sanat, Bilgisayar Destekli Heykel Tasarımı ve Multimedya gibi dersler programda yer almaktadır.

Yıl içinde sıklıkla düzenlenen sergiler, çağdaş sanat söyleşileri ve panelleriyle öğrencilerin sanatsal ve düşünsel yönelimlerinde yeni açılımlar sağlanmaktadır.

Bölümümüz, 2019 yılından itibaren Yüksek Lisans Programına öğrenci almaya başlamıştır. Ayrıca 2020 yılından itibaren Fakültemiz, Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olarak Sanat ve Tasarım Sanatta Yeterlik Programına da öğrenci kabul etmektedir.

2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında lisans düzeyinde öğrenci almaya başlayan Seramik Bölümü, 2019-2020 eğitim-öğretim yılından itibaren Seramik Bölüm binasında hizmet vermekte olup, ilk lisans mezunlarını 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında vermiştir.

Bölümümüzde öğrencilerin seramik alanında bilgi ve becerilerini geliştirebilecekleri ortam ve olanaklarla, endüstride ve sanat alanında, evrensel değerlere sahip tasarımcı ve çağdaş sanatçı adaylarının yetiştirilmesi hedeflenmektedir.

Program; bölgedeki seramik sanatına dair kültürel zenginlik ve dinamiklerden yola çıkarak, çağdaş seramik sanatı ve tasarımını ulusal ve uluslararası boyutta daha da ileri götürebilecek, geliştirebilecek, endüstri-tasarımcı işbirliğine katkı sağlayabilecek müfredat içeriği ile eğitim vermektedir.

SERAMİK

2017-2018 yılında Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü altında Seramik Sanat ve Tasarımı Ana Sanat Dalı'nda lisansüstü düzeyde öğrenci almaya başlamış ve ilk mezununu 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılında vermiştir.

2020 yılından itibaren Fakültemiz, Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olarak Sanat ve Tasarım Sanatta Yeterlik Programına da öğrenci kabul etmektedir.



DİJİTAL OYUN TASARIMI

Gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunların dünya çapında etkisi ve yaygınlığı artarken, bu alanda nitelikli, yenilikçi ve sorgulayıcı bir yaklaşım sunan Dijital Oyun Tasarımı programı, küresel dünyanın dinamiklerine uyum sağlayabilen, deneyimli ve bilgi birikimine sahip oyun tasarımcılarını yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Bölümde, dijital oyun endüstrisinde öne geçmek için gereken vizyonu kazandıran teorik derslerin yanı sıra yazılım, görsel tasarım, oyun motorları, hikaye anlatımı, karakter tasarımı gibi teknik konularda kapsamlı bir eğitim verilmektedir. Bölüm mezunları oyun endüstrisinde önemli birer aktör olarak yerlerini alırken, geleceğin dijital dünyasına yön vereceklerdir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, yetiştirdiği öğrencilerle günümüzün eğlence ve yaratıcı endüstrilerinin merkezinde yer alan oyun dünyasının bir parçası olmayı hedeflemektedir.



Dijital Oyun Tasarımı Lisans programı 2021 yılından, Dijital Oyun Tasarımı ve Teknolojileri Yüksek Lisans Programı ise 2020 yılından itibaren öğrenci kabul etmektedir.

```
56 void OnTriggerStay(Collider c)
57 {
58     var fire = c.GetComponent<Fire>();
59     if (fire && fire.alive)
60     {
61         float dist = 1-((transform.position - fire.transform.position).magnitude);
62         NearHeat(dist);
63     }
64 }
65
66 var smoke = c.GetComponent<Smoke>();
67 if (smoke && smoke.GetComponent<Smoke>().alive)
68 {
69     float dist = 1-((transform.position - smoke.transform.position).magnitude);
70     NearSmoke(dist);
71 }
72 }
73
74 void OnCollisionEnter(Collision c)
75 {
76     var healthBox = c.gameObject.GetComponent<HealthBox>();
77     if (healthBox)
78     {
79         healthBox.GetComponent<HealthBox>().TakeDamage(1);
80     }
81 }
```



Bölümde eğitim alan öğrencilere uygulama dersleri ile beden, nefes ve ses yeterliliklerinin geliştirilmesi, tiyatro disiplinini gündelik yaşama yayabilme yetisinin yanısıra, kuram dersleri ile dünya ve Türk tiyatrosundan oyun metinlerini analiz edebilme, yorumlayabilme, tiyatro sanatı hakkında vizyon oluşturabilme yetisinin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Programın temel amacı entelektüel ve farkındalığı güçlü, önce "iyi insan" olabilmeyi ilke edinmiş oyuncu yetiştirebilmektir.



SAHNE SANATLARI

BÖLÜMLERİMİZ



GRAFİK
←

RESİM
→



HEYKEL
←

SERAMİK
→




SAHNE
SANATLARI
←


DİJİTAL OYUN
TASARIMI
→



Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi
Ortakent Yerleşkesi
48400-Ortakent-Yahşi
BODRUM/Muğla

Tel: 0252 358 60 18
Faks: 0252 211 11 10

 bodrumguzelsanatlari

 <https://t.me/bodrumgsf>