AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Mitoloji ve İkonografi								
Ders Kodu	GİT323		Ders Düzeyi	Lisans					
AKTS Kredi	5	İş Yükü	125 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu dersin amacı mitoloji ve sanat ilişkisini ortaya koymaktır. Sinema, edebiyat ve resim gibi sanat dalları için vazgeçilmez olan mitolojik sembollerin ikonografi yöntemi ile çözümlenmesi hedeflenmektedir.								
Özet İçeriği	Mitoloji ve sanat arasındaki ilişkiyi inceleyerek, mitoloji konulu eserlerin ikonografik analizinin örneklerle anlatıldığı derstir.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Tartışma, Bireysel Çalışma								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	50
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	25
Dönem Ödevi	1	25

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	Bedrettin Cömert, Mitoloji ve İkonografi, DeKi Yayınları, 2006.
2	Zerrin İ. Boynudelik, Bu Resim Ne Anlatıyor? Mitoloji, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2015.
3	Zerrin İ. Boynudelik, Bu Resim Ne Anlatıyor? İkonografi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2015.
4	Joseph Campbell, Tanrının Maskeleri I-II-III-IV, Islık Yayınları, 2015.
5	Joseph Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000.
6	Roland Barthes, Çağdaş Söylenler, Metis Yayıncılık, 2014.
7	Claude Levi-Strauss, Mit ve Anlam, İthaki Yayınları, 2013.

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Dersin içeriği hakkında bilgilendirme, yazılı-görsel kaynakların tanıtılması
2	Teorik	Mitolojiye giriş; Mitos, Logos ve Epos Nedir? Mit ve kültür ilişkisi
3	Teorik	Yunan ve Roma mitolojisi I
4	Teorik	Yunan ve Roma mitolojisi II
5	Teorik	İkonografi nedir?
6	Teorik	Mitolojik konulu yapıtların ikonografik analizi
7	Teorik	Hristiyan ikonografyasında semboller
8	Ara Sınav (Vize)	Vize
9	Teorik	Doğu Mitolojisi İskandinav ve Mısır Mitolojileri
10	Teorik	Sinemada mitolojik metinler
11	Teorik	Claude Levi-Strauss ve mit çözümleme modeli
12	Teorik	Roland Barthes ve çağdaş söylenler
13	Teorik	Carl G. Jung ve arketipler
14	Teorik	Joseph Campbell ve Monomit kavramı
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	13	0	3	39
Ödev	1	2	2	4

Dönem Ödevi	1	5	2	7
Bireysel Çalışma	15	0	3	45
Ara Sınav	1	14	1	15
Dönem Sonu Sınavı	1	14	1	15
			Toplam İş Yükü (Saat)	125
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	5
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Mitoloji ve ikonografi terminolojisi hakkında bilgi edinir.
2	Mitolojinin, kültürel ve ideolojik işlevleri konusunda farkındalık kazanır.
3	Batı sanatının temelini oluşturan Yunan ve Roma mitolojileri ile ikonografi hakkında bilgi ve fikir sahibi olur.
4	Mitolojik konulu yapıtların ikonografik analizini gerçekleştirir.
5	Doğu, İskandinav ve Mısır mitolojileri hakkında bilgi sahibi olarak, kültürel yapılara göre farklılıkları belirleyebilir.

Program Çıktıları *(Görsel İletişim Tasarımı Programı)*	
1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulayama becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmaları gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtabileceği anlamları sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi *1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek*

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5	5	5	5	5
PÇ2	4	4	4	4	4
PÇ3	4	4	5	5	5
PÇ4	3	3	4	4	4
PÇ5	5	5	5	5	5
PÇ6	4	4	4	4	4
PÇ7	4	4	4	4	4
PÇ8	3	3	4	4	4
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10	1	1	1	1	1
PÇ11	3	3	4	4	4
PÇ12	5	5	3	3	3
PÇ13	4	4	3	3	3
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	4	4	4	4	4