



MİMAR SİNAN
GÜZEL SANATLAR
ÜNİVERSİTESİ

İLETİŞİM FAKÜLTESİ

“Dünyaya Anlatacak Fikirlerimiz Var”



GRAFİK
TASARIMI

ÇİZGİ FİLM VE
ANİMASYON

DİJİTAL OYUN
TASARIMI

www.msgsu.edu.tr



İÇİNDEKİLER

1.HAKKIMIZDA

2.DEKAN MESAJI

3.GRAFİK TASARIMI

4.ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON

5.DİJİTAL OYUN TASARIMI

6.AKADEMİK KADROMUZ

7.NEDEN MİMAR SİNAN İLETİŞİM

 MSGSÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi

8.SEKTÖREL İŞ BİRLİKLERİ

9.ÖĞRENCİ PROFİLİMİZ

10.FAKÜLTE İMKANLARI

11.BİLİMSEL BAŞARILARIMIZ

12.SANATSAL VE AKADEMİK ETKİNLİKLER

13.SERGİLERİMİZ

14.ÖDÜLLERİMİZ

15.ULUSLARARASI FAALİYETLERİMİZ

16.MEZUNİYET SONRASI KARIYER

17.İLETİŞİM



YARATICI FİKİRLER ÖZGÜN SANAT ESERLERİNE DÖNÜŞÜYOR

Fakültemizde öğrencilerimiz, Grafik Tasarımı, Çizgi Film ve Animasyon, Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde güçlü akademik kadromuz ve sektörden davet edilen profesyonellerin rehberliğinde 21. yüzyılın yaratıcı kültür endüstrilerine yönelik nitelikli bir eğitim alıyor, çağın gerektirdiği yetkinliklerle donanıyor.

Müfredatını sürekli yenileyen, teknolojik gelişmeleri çok yakından takip eden, dijital dünyanın ve yapay zekâ evreninin sunduğu yenilikleri doğru kavrayan Fakültemiz; yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasını teşvik eden özgür bir akademik ortam sunuyor. Araştırmaya, sorgulamaya ve uygulamaya önem veriyor, bilimin ve sanatın gücüne inanıyor.

Mimar Sinan İletişim'de öğrencilerimizin en çok hayal kurmalarını istiyoruz. Sınırsız hayal dünyalarını gerçeğe dönüştürecek yaratıcı fikirleri, nitelikli bilgileri elde ettikleri Fakültelerinden mezun olduktan sonra kendi özgün eserlerini ortaya koyacaklarına eminiz. Hayal ile başlayan, bilgi ile gelişen fikirlerin yaratıcı tasarımlara ve sanat eserlerine dönüşeceğini biliyoruz.





HAKKIMIZDA

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İletişim Fakültesi, 4 Ağustos 2023 tarihli ve 32269 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanan Cumhurbaşkanı Kararı ile kurulmuş; 2024 yılında eğitim-öğretim faaliyetlerine başlamıştır.

Üniversitemizin köklü sanat ve tasarım birikiminden beslenen fakültemiz, iletişim ve medya alanında yaratıcı, eleştirel düşünebilen, etik değerlere bağlı ve mesleki yetkinliği yüksek bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Kuramsal bilgi ile uygulamayı bir araya getiren eğitim anlayışı doğrultusunda, öğrencilerine özgün üretimi teşvik eden, disiplinlerarası ve yenilikçi bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Beşiktaş Yerleşkesinde eğitim faaliyetlerini sürdüren fakültemiz;



MSGGSÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi

- Grafik Tasarımı Bölümü
 - Çizgi Film ve Animasyon Bölümü
 - Dijital Oyun Tasarımı Bölümü
- olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır.

Fakültemiz, sanatın, tasarımın ve dijital teknolojilerin kesişiminde yer alan eğitim yaklaşımıyla öğrencilerini ulusal ve uluslararası düzeyde yaratıcı üretim yapabilecek yetkinliklerle donatmayı hedeflemektedir.





DEKAN MESAJI



Prof. Dr. Abdullah ÖZKAN

“Özgür düşünen, özgün eserler üreten benzersiz bir Fakülteyiz”

İletişim Fakültemiz, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin sanat ve tasarım mirasına sırtını dayayan, yüzünü dijital dünyanın yenilikçi teknolojilerine dönen, 21. yüzyılın yaratıcı kültür endüstrileri ile yan yana büyüyen çok genç bir fakülte.

Grafik Tasarımı, Çizgi Film ve Animasyon, Dijital Oyun Tasarımı bölümlerindeki öğrencilerimiz, nitelikli akademisyenler ve sektörden davet edilen uzmanların rehberliğinde modern bir eğitim almakta, uygulama ve atölye çalışmalarıyla mesleklerinde yetkinlik kazanmaktadır.

Mevcut İletişim Fakültelerine benzemeyen 'benzersiz bir fakülte kimliğine ve vizyonuna' sahip olan Mimar Sinan İletişim; müfredatında yaratıcılığı, araştırmayı, sorgulamayı öncelemektedir. Bizim öğrencilerimiz merak eder, “Neden” diye sorar, anlamın peşinden koşar, özgür düşünür, özgün eserler ortaya koyar. Mimar Sinan İletişim; fikri hür, vicdanı hür evlatlarımızın dünyaya söyleyecekleri anlamlı sözü cesaretle söyleyebilmeleri için onları dünya vatandaşı olarak yetiştirmeye önem verir.

Yakın gelecekte modern teknolojik altyapımızı güçlendirerek kuracağımız Araştırma Merkezi ve Laboratuvarlar ile Fakültemizi bir 'üretim üssü'ne dönüştürecek; uluslararası kuruluşlar, devletimizin stratejik kurumları ve yaratıcı endüstriler sektöründeki aktörlerle katma değeri yüksek nitelikli projeler üreteceğiz.

Ayrıca Grafik Tasarımı, Çizgi Film ve Animasyon, Dijital Oyun Tasarımı bölümlerimiz sahip oldukları bilgi birikimi, deneyim ve uluslararası işbirlikleri ile ülkemizin 21. yüzyılda kendi hikayesini yazma ve en doğru şekilde dünyaya anlatma konusunda da stratejik bir görev üstlenecek, “Türkiye Markası”nı güçlendirecek bilimsel çalışmalara öncülük edecektir.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İletişim Fakültesi; her daim özgünlüğünü ve özgürlüğünü koruyacak, “NEDEN” diye sormaktan vazgeçmeyecek, yaratıcı ve cesur olmakta ısrar edecek, bu toprakların sanat ve tasarım mirasından beslenirken dünyaya açık olmayı ihmal etmeyecek, hepsinden de önemlisi “İCAT ÇIKARTMAYI” görev bilecektir.



BÖLÜMLERİMİZ

GRAFİK TASARIMI

1927 yılında Sanâyi-i Nefîse Mektebi bünyesinde kurulan Afiş Atölyesi'ne dayanan Grafik Tasarımı Bölümü, Türkiye'de grafik tasarımı eğitimi veren ilk kurumdur. 2013 ve 2017 yıllarında Domus Tasarım Dergisi tarafından Avrupa'nın en iyi 50 tasarım okulu arasında gösterilen bölüm, 2024 yılından itibaren eğitim-öğretim faaliyetlerini Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İletişim Fakültesi bünyesinde sürdürmektedir.

Bölüm, çağdaş ve etkin görsel dil yaratabilecek, toplumsal ve kültürel değişimleri izleyen, kavrayan, sorgulayan ve mesleki alanında ihtisaslaşmış grafik tasarımcılar yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Eğitim programında logo, kurumsal kimlik, kitap, dergi, katalog, ambalaj, afiş ve dijital tasarım alanlarına yönelik kuramsal ve uygulamalı çalışmalar yürütülmektedir. Mezunlar; tasarım stüdyoları, reklam ajansları ve kurumsal iletişim birimlerinde görev alabilmekte, serbest tasarımcı olarak da çalışabilmektedir.





BÖLÜMLERİMİZ

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON

Türkiye animasyon tarihinde önemli bir yere sahip olan Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde animasyon eğitimi, Vedat Ar tarafından başlatılmış; animasyon dersleri uzun yıllar Grafik Tasarımı Bölümü programında sürdürülmüştür. 2021 yılında Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde kurulan Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında öğrenci kabul etmeye başlamıştır.

Bölüm, animasyon sektörünün ihtiyaçlarını anlayabilecek, kavramsal ve teknik becerileri güçlü, çağdaş ve etkin görsel dil oluşturabilen, toplumsal ve kültürel değişimleri izleyen, kavrayan ve sorgulayan animatörler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Eğitim programı, animasyon üretim alanındaki uygulamaları sektör odaklı projelerle ele almakta; animasyonun temel ilkeleri ve bağlantılı disiplinleri kuramsal ve uygulamalı derslerle desteklemektedir. Mezunlar; animasyon, oyun ve tasarım stüdyoları, reklam ajansları ve yaratıcı sektörlerde görev alabilmekte, serbest animatör olarak da çalışabilmektedir.





BÖLÜMLERİMİZ

DİJİTAL OYUN TASARIMI

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, 2024 yılında İletişim Fakültesi bünyesinde eğitim-öğretime başlamıştır. İstanbul'da bir devlet üniversitesi bünyesinde dijital oyun tasarımı alanında açılan ilk lisans programı olma özelliğine sahiptir. Bölüm, hızla büyüyen oyun sektörünün gereksinimlerine yanıt verecek donanımlı, yaratıcı ve yenilikçi bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Disiplinlerarası yapısıyla oyun tasarımı, yazılım teknolojileri, sanat, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya alanlarını bir araya getiren program; oyun geliştirme, modelleme, animasyon, görsel efekt, ses tasarımı, artırılmış ve sanal gerçeklik ile yapay zekâ destekli içerik üretimi gibi alanlarda eğitim sunmaktadır. Mezunlar; oyun stüdyoları, dijital medya, animasyon, eğitim teknolojileri ve simülasyon alanlarında görev alabilecek, girişimcilik ekosistemi içinde kendi projelerini geliştirebilecek donanıma sahip olarak yetiştirilmektedir.

**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ**
| İletişim Fakültesi | Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

**Yapay Zekâ Tabanlı
Mobil Oyun Tasarımı Atölyesi**
Uçtan uça oyun tasarımı



Üniversitemizin tüm öğrencilerine açık olup; kontenjan sınırı bulunmaktadır. Detaylı bilgi ve kayıt olmak için karekodu okutunuz.

Atölye Yürütücüsü
Öğr.Gör.Dr.Kemal ŞAHİN

**29KASIM
CUMARTESİ
2025**

ÜCRETSİZ KAYIT OL





AKADEMİK KADRO

GRAFİK TASARIMI

BÖLÜM BAŞKANI



Prof. Dr. Çetin TÜKER

KADROLU ÖĞRETİM ELEMANLARI



Prof. Mehmet Sinan
NİYAZIOĞLU



Dr. Öğr. Üyesi Başak
ÜRKMEZ



Dr. Öğr. Üyesi Umut
SÜDÜAK



Dr. Öğr. Üyesi Selen
BAŞER NEJAT



Dr. Öğr. Üyesi Tuğçe
İŞÇİ ÖZEN



Arş. Gör. Ebru
ÜSTÜNER



Arş. Gör. Gülce Nur
ERTOPUZ



Arş. Gör. Semra GÜLER



AKADEMİK KADRO

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON

BÖLÜM BAŞKANI



Doç. Evrim Özlem KAVCAR

KADROLU ÖĞRETİM ELEMANLARI



Dr. Öğr. Üyesi Volkan
Davut MENGİ



Dr. Öğr. Üyesi İpek
TORUN



Arş. Gör. Nisa
GÜLFİDAN



AKADEMİK KADRO

DİJİTAL OYUN TASARIMI

BÖLÜM BAŞKANI



Doç. Dr. Ali Efe İRALI

KADROLU ÖĞRETİM ELEMANLARI



Dr. Öğr. Üyesi Ersin
KOZAN



Dr. Öğr. Üyesi İsmail
TAŞAR



Öğr. Gör. Dr. Kemal
ŞAHİN



Öğr. Gör. Dr. Sertaç
KARSAN ERBAŞ



AKADEMİK KADRO

GRAFİK TASARIMI

KİSMİ ZAMANLI ÖĞRETİM KADROSU	
Dr. Öğr. Üyesi Volkan D. MENÇİ	Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN
Öğr. Gör. Uğurcan ATAÖĞLU	Öğr. Gör. Alparslan BALOĞLU
Öğr. Gör. Emre ÇIKINOĞLU	Öğr. Gör. Yeşim DEMİR PRÖHL
Öğr. Gör. Şenol ER	Öğr. Gör. H. İ. Berat İLK
Öğr. Gör. Lamia S. KARAALİ	Öğr. Gör. Çağrı ODABAŞI
Öğr. Gör. Deniz Ö. OVA	Öğr. Gör. Ş. Melih SANCAR
Öğr. Gör. Volkan ÖLMEZ	Öğr. Gör. Deniz ÖZGÜNAY
BÖLÜM DANIŞMANLARI	
Prof. Sadık KARAMUSTAFA	Haluk TUNCAY
Melis TUNCAY	



MSGSÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON

KİSMİ ZAMANLI ÖĞRETİM KADROSU	
Prof. M. Sinan NİYAZİOĞLU	Öğr. Gör. Şenol ER
Prof. Nihan F. ŞEN	Öğr. Gör. H. İ. Berat İLK
Prof. Dr. Çetin TÜKER	Öğr. Gör. Lamia S. KARAALİ
Prof. Umut Tümay ARSLAN YEĞEN	Öğr. Gör. Çağrı ODABAŞI
Doç. Dr. Mehmet ŞİRAY	Öğr. Gör. Deniz Ö. OVA
Dr. Öğr. Üyesi Umut SÜDÜAK	Öğr. Gör. Ş. Melih SANCAR
Öğr. Gör. Dr. Gökhan HALİMOĞLU	Öğr. Gör. Arman ŞERNAZ
Öğr. Gör. Turgut AKAÇIK	Öğr. Gör. Gamze ŞERNAZ
Öğr. Gör. Emre BALOĞLU	Öğr. Gör. Volkan ÖLMEZ
Öğr. Gör. Baran BARAN	Öğr. Gör. Deniz ÖZGÜNAY
Öğr. Gör. M. Murat BOYACI	Arş. Gör. Semra GÜLER
BÖLÜM DANIŞMANLARI	
Nermin ER	Emre SENAN
Tan ORAL	



NEDEN MİMAR SİNAN İLETİŞİM?

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İletişim Fakültesi; sanat, tasarım, iletişim ve teknolojiyi bir araya getiren eğitim anlayışıyla öğrencilerini geleceğin yaratıcı kültür endüstrilerine hazırlamaktadır.

KÖKLÜ MİRAS, ÖNCÜ KONUM

Türkiye’de grafik tasarım eğitiminin kökleri 1927’de Sanâyi-i Nefîse Mektebi bünyesindeki Afiş Atölyesi’ne, animasyonun temelleri ise 1947’de üniversitemizde gerçekleştirilen ilk Türk animasyon çalışmasına uzanır. Fakültemiz, bir asra yaklaşan bu sanat ve tasarım birikimini; İstanbul’daki bir devlet üniversitesi bünyesinde açılan ilk lisans programlarından biri olan Dijital Oyun Tasarımı gibi öncü alanlarla buluşturur. Öğrencilerimiz, güçlü bir geleneğin bilgi birikimiyle geleceğin üretim biçimlerini aynı çatı altında deneyimleme ayrıcalığına sahiptir.

ÖZGÜR VE YARATICI AKADEMİK ORTAM

Öğrencilerimiz yalnızca mesleki bilgi edinmekle kalmaz; araştıran, sorgulayan ve deneysel üretimi destekleyen özgür bir ortamda fikirlerini özgün tasarımlara ve yaratıcı eserlere dönüştürme fırsatı bulur.

SEKTÖRLE İÇ İÇE EĞİTİM

Akademik bilgi ile sektör deneyimini buluşturan eğitim modelimiz sayesinde öğrencilerimiz; grafik tasarım, animasyon, dijital oyun ve yaratıcı endüstriler alanında uzmanlaşmış profesyonellerle bir araya gelerek güncel üretim süreçlerini deneyimleme fırsatı elde eder.

GELECEĞİN TEKNOLOJİLERİYLE ÜRETİM

Yapay zekâ, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dijital oyun tasarımı ve dijital arşiv gibi gelişen teknolojilerle desteklenen eğitim yaklaşımımız, öğrencilerimizi geleceğin yaratıcı endüstrilerine hazırlıyor.

Disiplinlerarası eğitim modeliyle öğrencilerimiz, tasarım ve teknolojiyi bir araya getirerek yenilikçi dijital içerikler üretme becerisi kazanıyor.



SEKTÖREL İŞ BİRLİKLERİMİZ

Fakültemiz, öğrencilerimizin akademik bilgilerini yaratıcı sektörlerin güncel ihtiyaçlarıyla buluşturmak amacıyla çeşitli kurum, kuruluş ve profesyonellerle iş birlikleri geliştirmektedir. Yarışmalar, atölyeler, söyleşiler, ortak projeler ve etkinlikler aracılığıyla öğrencilerimiz sektör deneyimi kazanma fırsatı bulmaktadır.

İŞ BİRLİĞİ KURDUĞUMUZ KURUM VE PLATFORMLARDAN BAZILARI:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU (GMK)

Türkiye’de grafik tasarım alanının en köklü meslek örgütlerinden biri olan GMK ile yürütülen iş birliği kapsamında öğrencilerimiz; her yıl düzenlenen Grafik Tasarım Sergisi başta olmak üzere yarışma, atölye ve etkinliklere katılarak ulusal tasarım camiasıyla doğrudan temas kurmaktadır.



Osman Sarı -Dekalog Film Afileri



Cahit Aboşoğlu-Hatay Arkeoloji Müzesi Kurumsal Kimlik Tasarımı



Kaan Tanhan-Metis Yayınları Kitap Kapağı Tasarımı



SEKTÖREL İŞ BİRLİKLERİMİZ

TÜRKİYE KREATİF ENDÜSTRİLER MECLİSİ

Yaratıcı endüstriler alanında sektörle akademiye buluşturan çalışmalar yapmaktadır.



Grafik Tasarımı Bölümü ile Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi iş birliğinde düzenlenen "Fikirden Hak Doğar: Telifin Yolculuğu" başlıklı söyleşi, 6 Mayıs 2026 tarihinde gerçekleştirilmiştir.



ETİKET SANAYİCİLERİ DERNEĞİ (ESD)

Tasarım yarışmaları ve öğrenci projeleri aracılığıyla gerçekleştirilen iş birlikleri.





SEKTÖREL İŞ BİRLİKLERİMİZ

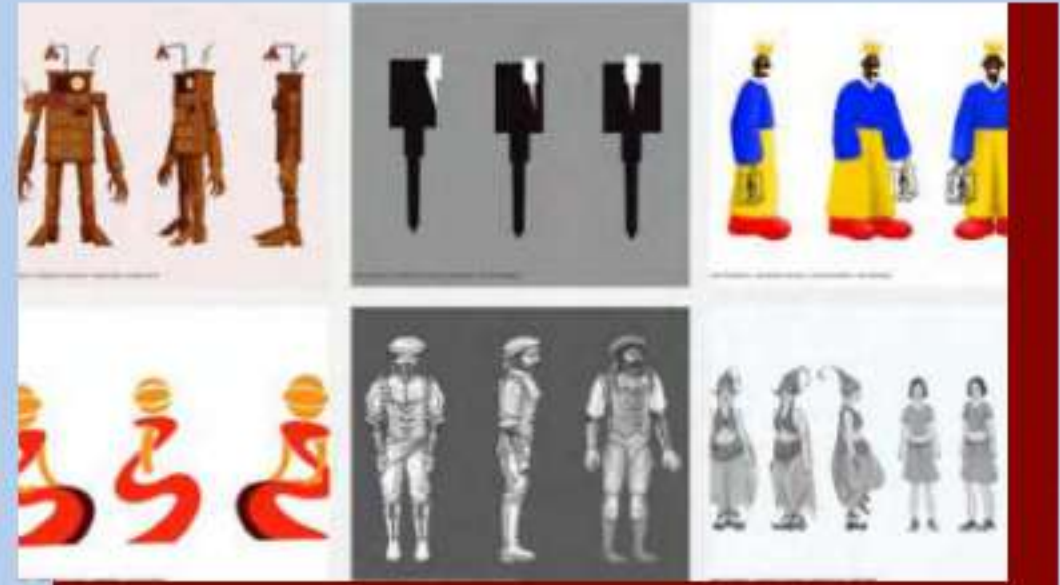
CANLANDIRANLAR ULUSLARARASI FİLM FESTİVALİ

Animasyon alanında etkinlik, gösterim ve söyleşi iş birlikleri.



YARATICI ENDÜSTRİ PROFESYONELLERİ

Grafik tasarım, animasyon, dijital oyun ve yeni medya alanlarında sektör uzmanlarının ders, atölye ve söyleşi katkıları.





ÖĞRENCİ PROFİLİMİZ

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İletişim Fakültesi; Grafik Tasarımı, Çizgi Film ve Animasyon ile Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde öğrencilerine sanat, tasarım ve teknoloji odaklı disiplinlerarası bir eğitim ortamı sunmaktadır.

Fakültemiz bünyesindeki lisans programları, öğrencilerin yoğun ilgisiyle eğitim faaliyetlerini sürdürmekte; belirlenen kontenjanlar doğrultusunda nitelikli öğrenci kabul edilmektedir.

ÖĞRENCİ KABUL YÖNTEMİ

Grafik Tasarımı ile Çizgi Film ve Animasyon bölümleri, Üniversitemiz tarafından düzenlenen Özel Yetenek Sınavı ile; Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ise merkezi yerleştirme (YKS) kapsamında SAYISAL (SAY) puan türüyle öğrenci kabul etmektedir. 2027–2028 eğitim-öğretim yılından itibaren Grafik Tasarımı ile Çizgi Film ve Animasyon bölümleri de merkezi yerleştirme sistemiyle öğrenci kabul edecektir.



MSGSÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi

BÖLÜM	ÖĞRENCİ SAYISI
Grafik Tasarımı	252
Çizgi Film ve Animasyon	30
Dijital Oyun Tasarımı	22
Toplam	304

BÖLÜM	YERLEŞTİRME YÖNTEMİ	PUAN TÜRÜ	KONTENJAN
Grafik Tasarımı	Yetenek Sınavı	TYT taban puanı 300	35
Çizgi Film ve Animasyon	Yetenek Sınavı	TYT taban puanı 300	15
Dijital Oyun Tasarımı	Merkezi Yerleştirme	Sayısal	20



FAKÜLTE İMKANLARIMIZ

Fakültemiz, Beşiktaş ilçesindeki merkezi konumuyla öğrencilerine kültür-sanat etkinlikleri, yaratıcı endüstriler ve farklı disiplinlerle etkileşim imkânı sunmaktadır. Disiplinlerarası eğitim anlayışıyla öğrencilerin tasarım, teknoloji ve iletişim alanlarında özgün projeler geliştirmelerini desteklemektedir.

Fakültemizin uygulama altyapısı; öğrencilerin eğitim süreçlerinde yararlanabilecekleri laboratuvar, atölye ve çalışma alanlarıyla desteklenmektedir. Grafik Tasarımı Bölümü bünyesinde 80 m² alanda 24 Mac bilgisayar bulunan Mac Laboratuvarı ; Dijital Oyun Tasarımı Bölümü bünyesinde ise 74 m² alana sahip, 22 bilgisayar kapasiteli Dijital Oyun ve Simülasyon Laboratuvarı yer almaktadır.

Bunun yanı sıra fakültemizde öğrencilerin uygulamalı ders ve proje çalışmalarında kullanabilecekleri 32 m² Çizim Sınıfı, 72 m² Baskı Atölyesi ve 32 m² Fotoğraf Atölyesi bulunmaktadır.



MSGSÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi





BİLİMSEL BAŞARILARIMIZ

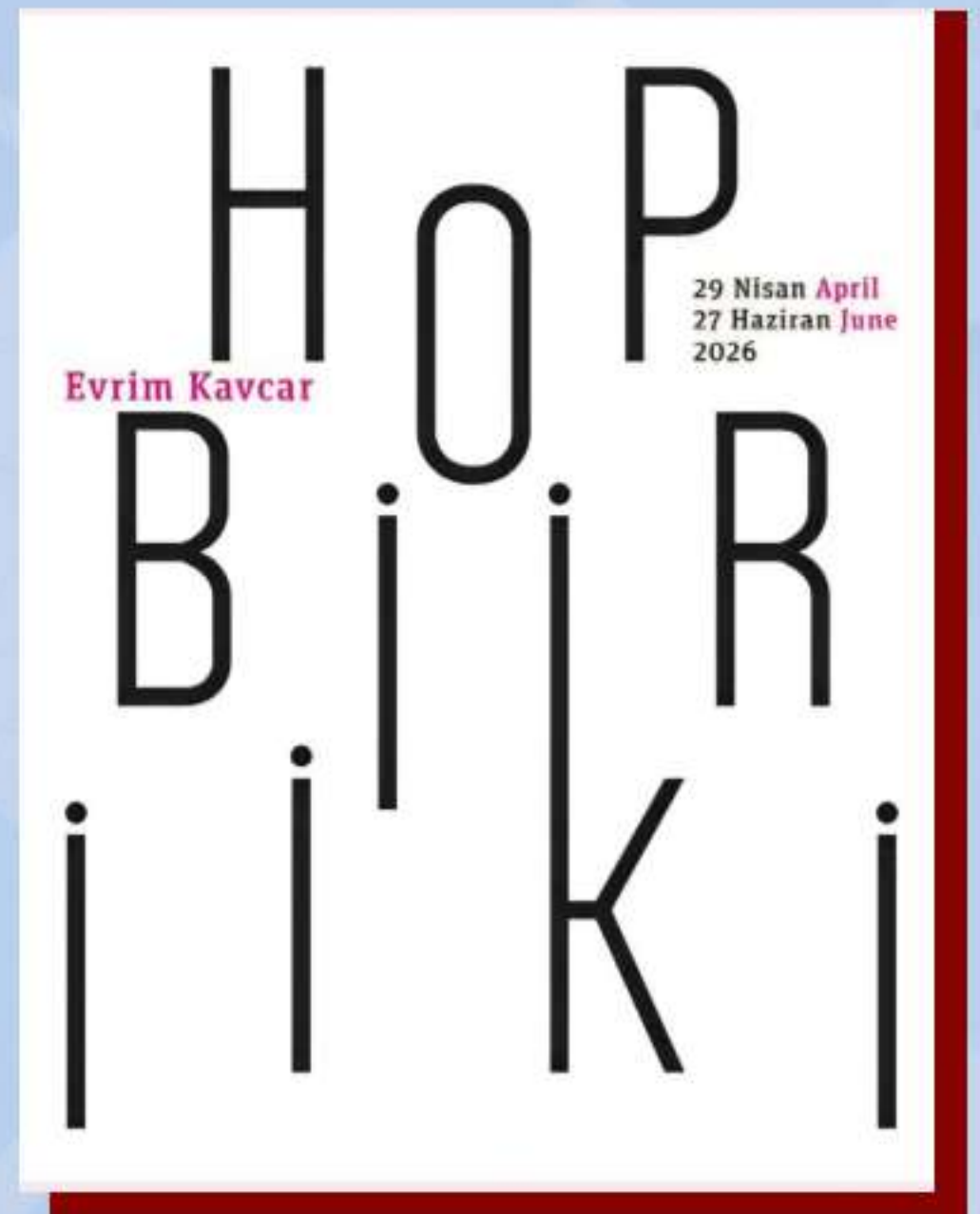
Fakültemiz, akademik yayınlar, bilimsel etkinlikler ve araştırma projeleriyle iletişim, sanat ve tasarım alanlarına katkı sunmaktadır.





FAALİYETLERİMİZ

FAALİYET TÜRÜ	ADET
Sergi	46
Söyleşi	29
Sempozyum ve Kongre	3
Seminer	4
Panel	2





FAALİYETLERİMİZ





AKADEMİK ÜRETİMLERİMİZ

AKADEMİK ÜRETİM	ADET
Uluslararası Makale	14
Uluslararası Bildiri	11
Kitap	6
Ulusal Makale	7
Ulusal Bildiri	4

Fakültemiz; iletişim, tasarım, animasyon ve dijital teknolojiler alanlarında TÜBİTAK ve BAP destekli araştırma projeleriyle akademik üretimini sürdürmektedir.

DISABILITY AND REHABILITATION: ASSISTIVE TECHNOLOGY
<https://doi.org/10.1080/17483107.2026.2623465>

RESEARCH ARTICLE

Development and evaluation of a virtual reality game targeting Central auditory processing skills in children using cochlear implants: a randomized controlled trial

Seyma Nur Tabak^a, Merve Meral Cetinkaya^a and Ali Efe Irali^b

^aFaculty of Health Sciences, Department of Audiology, İstanbul Aydın University, İstanbul, Türkiye; ^bFaculty of Communication, Department of Digital Game Design, Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, Türkiye

Taylor & Francis
Taylor & Francis Group

Check for updates

PROJELERİMİZ

- **TÜBİTAK 3005 Projesi:** Fiziksel ve Sanal Sergi Deneyimlerinin Karşılaştırılması
- **BAP Projesi:** Kurumsal Hafızayı Görünür Kılmak: MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi Fiziksel Görsel Arşivinin Dijitalleştirilmesi
- **BAP Projesi: ScaffoldXR:** Tasarım Eğitimcileri için Sanal Gerçeklik Ders Geliştirme Aracı

TÜBİTAK 3005 PROJESİ
"Fiziksel ve Sanal Sergi Deneyimlerinin Karşılaştırılması"

PROJEMİZ KABUL EDİLDİ

Proje, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nde yer alan Osman Hamdi Boy sergi alanının VR gözlük ile izlenebilir hale getirilmesini ve fiziksel-sergi deneyimi ile sanal-sergi deneyiminin karşılaştırılmasını amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında ziyaretçi deneyimi anketlerle değerlendirilecek ve VR teknolojisinin müzecilikteki potansiyeli araştırılacaktır.

PROJE EKİBİ

Yürütücü: Dr. Öğr. Üyesi Volkan Devut Mengi
MSGSÜ / Çizgi Tarih ve Restorasyon Bölümü

Deneyimci 1: Doç. Dr. İsmail Bayraktar
İBB / Mimarlık

Deneyimci 2: Öğr. Gör. Dr. Duygu Akay Zengin
İBB / İktisadiyın Bölümü

Deneyimci 3: Dr. Öğr. Üyesi Nesibe Pinar Uğurlar
Diyadin Üniversitesi / Psikoloji Bölümü



●TÜBİTAK 2209-A Başarısı:

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü öğretim üyesi Dr. Öğr. Üyesi Volkan Davut Mengi danışmanlığında yürütülen iki lisans araştırma projesi, TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında desteklenmeye hak kazanmıştır.

Her iki proje de yapay zekâ, görsel kültür ve sanat-tasarım üretimi arasındaki ilişkiyi ele alarak yapay zekâ destekli görsel üretim süreçlerinin estetik, kültürel ve temsili boyutlarını araştırmaktadır.





SANATSAL VE AKADEMİK ETKİNLİKLERİMİZ

SEMİNER,ÇALIŞTAY VE ATÖLYE ÇALIŞMALARIMIZ

Fakültemiz; öğrencilerin yaratıcı üretim süreçlerini desteklemek, güncel gelişmeleri takip etmelerini sağlamak ve farklı disiplinlerle etkileşim kurmalarına olanak tanımak amacıyla çeşitli seminer, çalıştay ve atölye çalışmaları düzenlemektedir.

Grafik Tasarımı, Çizgi Film ve Animasyon ile Dijital Oyun Tasarımı bölümleri tarafından gerçekleştirilen etkinliklerde; grafik tasarım, karakter tasarımı, hareketlendirme, yapay zekâ destekli üretim süreçleri ve dijital tasarım alanlarında uygulamalı çalışmalar yürütülmektedir.

Fakültemiz ayrıca Erasmus+ kapsamındaki uluslararası iş birlikleri aracılığıyla farklı ülkelerden akademisyen ve tasarımcıları ağırlamakta; öğrencilerin uluslararası deneyim kazanmalarını desteklemektedir.



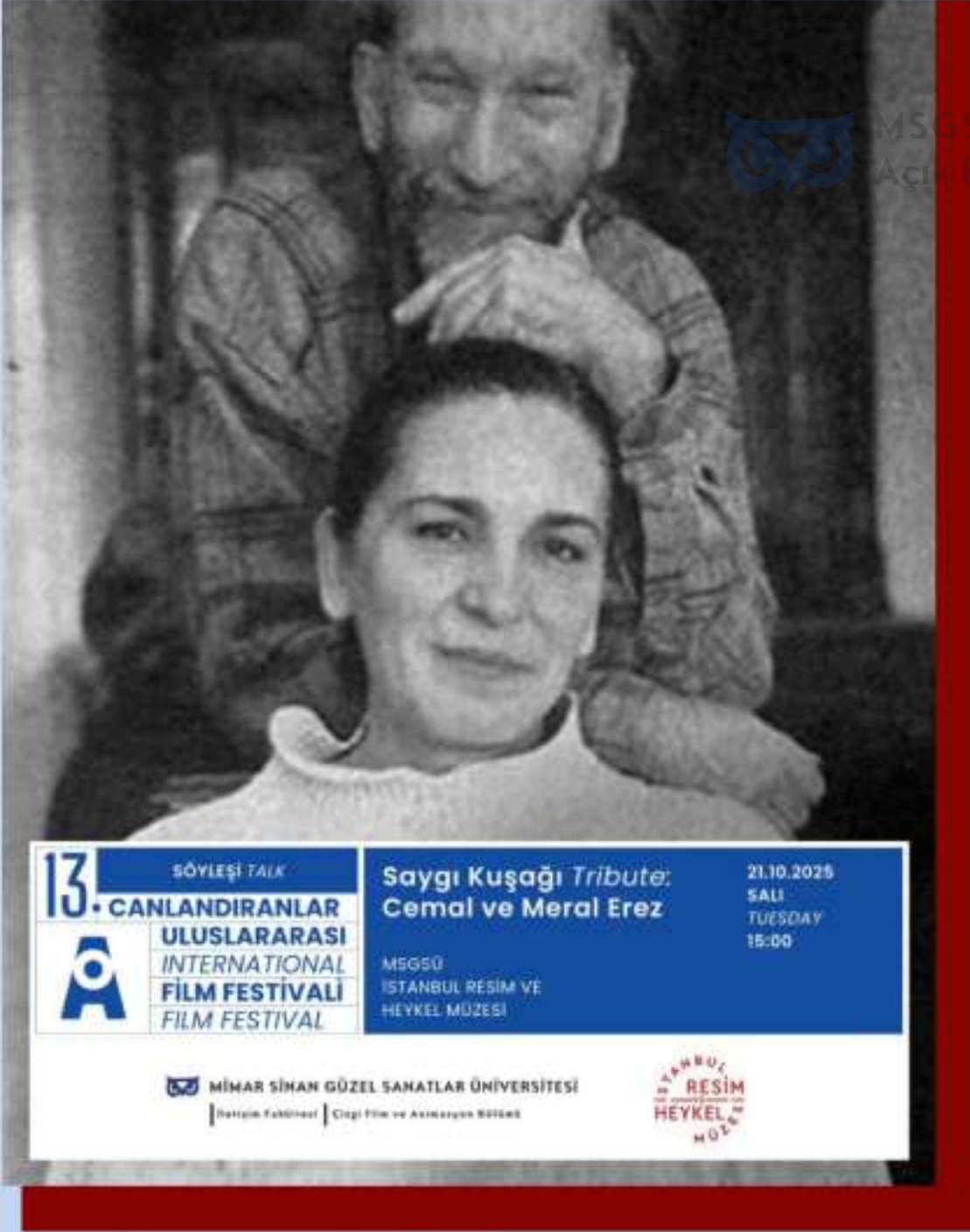


SÖYLEŞİLERİMİZ

Fakültemiz, öğrencilerin alan uzmanları, akademisyenler ve sektör temsilcileriyle bir araya gelerek güncel bilgi ve deneyimlerden yararlanabilecekleri söyleşi programları düzenlemektedir.

Grafik Tasarımı, Çizgi Film ve Animasyon ile Dijital Oyun Tasarımı bölümleri kapsamında gerçekleştirilen söyleşilerde; çocuk yayıncılığı, tasarım kültürü, telif hakları, animasyon üretimi, dijital oyunlar ve kullanıcı deneyimi gibi farklı konular ele alınmıştır.

Ulusal ve uluslararası konukların katılımıyla gerçekleştirilen bu etkinlikler, öğrencilerin mesleki bakış açılarını geliştirmelerini, yaratıcı endüstrilerdeki güncel gelişmeleri takip etmelerini ve sektörle doğrudan iletişim kurmalarını sağlamaktadır.





SERGİLERİMİZ

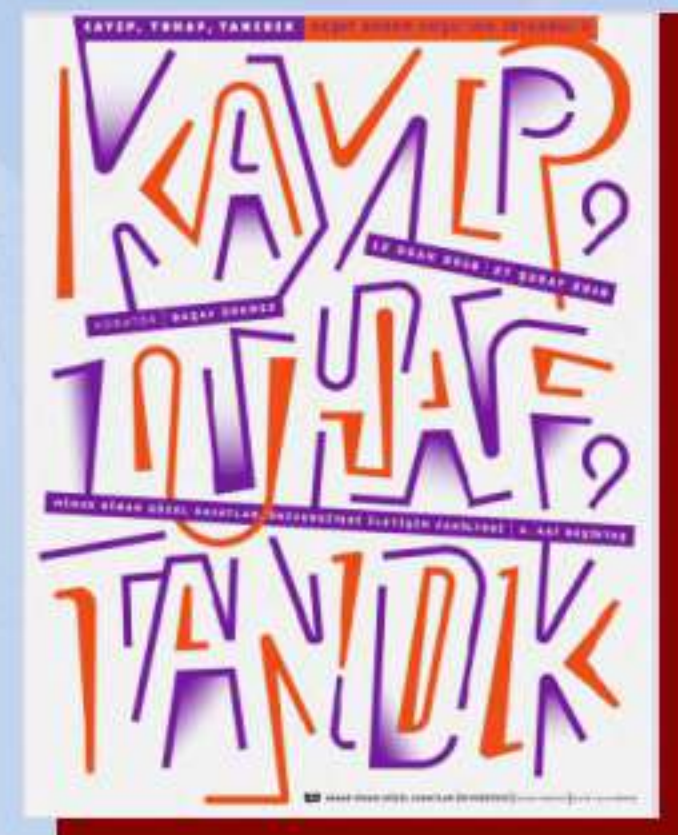
Fakültemiz, öğrenci ve akademisyenlerinin sanatsal üretimlerini ulusal ve uluslararası platformlarda görünür kılan sergi etkinlikleriyle yaratıcı üretimi desteklemektedir. Kişisel sergiler, tematik sergiler ve öğrenci sergileri aracılığıyla farklı disiplinlerden üretilen çalışmalar sanat izleyicisiyle buluşturulmaktadır.

2025–2026 eğitim-öğretim yılında gerçekleştirilen öne çıkan sergiler:

- "Kayıp, Tuhaf, Tanıdık: Reşat Ekrem Koçu'nun İstanbul'u" – Grafik Tasarımı Bölümü
- "hop biir iiki" – Doç. Evrim Özlem Kavcar (Çizgi Film ve Animasyon Bölümü)
- "Freud Perspektifinden Oyun Rüyaları" – Dr. Öğr. Üyesi Volkan Davut Mengi
- "Dijital Arketipler" – Dr. Öğr. Üyesi Volkan Davut Mengi

MSGSÜ 144. Kuruluş Yıl Dönümü Etkinlikleri Kapsamında Düzenlenen Öğrenci Sergileri:

- Grafik Tasarımı Bölümü – Ara Dönem Öğrenci İşleri Sergisi
- Dijital Oyun Tasarımı Bölümü – Birinci Sınıf Öğrencileri Dönem Sonu Çalışmaları Sergisi
- Çizgi Film ve Animasyon Bölümü – Yaşasın Animasyon Sergisi



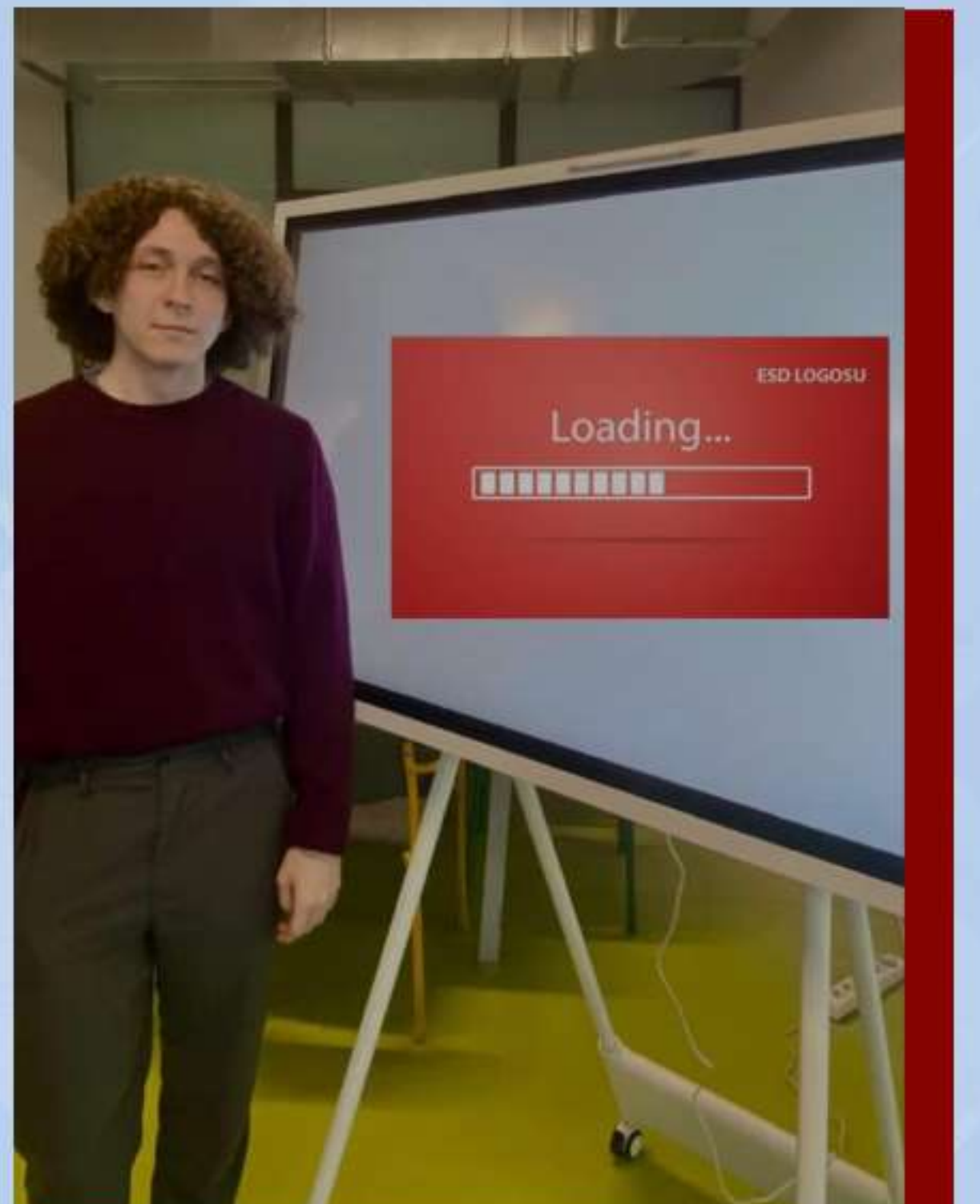


ÖĞRENCİLERİMİZİN BAŞARILARI

ÖDÜL ALANIN ADI SOYADI	ÖĞRENCİ\ ÖĞRETİM ÜYESİ	BÖLÜM	ÖDÜLÜN TAM ADI	ÖDÜLÜN TARİHİ	BAŞARI ÖDÜLÜ
Semra GÜLER	Arş.Gör	Grafik Tasarımı	44. GMK Sergisi – Afiş Tasarımı Kategorisi	21.11.2025	Başarı Ödülü
Özkan YILMAZ	Öğrenci (Mezun)	Grafik Tasarımı	44. GMK Tasarım Sergisi – Paribu Yarının Tasarımcısı	21.11.2025	Başarı Ödülü
Emirhan İVECAN	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Paribu Yarının Tasarımcısı “Murathan Mungan / Elli Parça”	21.11.2025	3.lük Ödülü
Aydan AKBAY	Yüksek Lisans Öğrencisi	Grafik Tasarımı	44. GMK - Paribu Yarının Tasarımcısı - Öğrenci Projesi Kategorisi	21.11.2025	Başarı Ödülü
İsmail Taner ÖZGÜL	Öğrenci	Grafik Tasarımı	44. GMK - Paribu Yarının Tasarımcısı - Öğrenci Projesi Kategorisi	21.11.2025	Başarı Ödülü
Şule TOKTAŞ	Öğrenci	Grafik Tasarımı	44. GMK Tasarım Sergisi – Paribu Yarının Tasarımcısı	21.11.2025	Başarı Ödülü
Emirhan İVECAN	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Etiket Sanayicileri Derneği Logo Tasarım Yarışması	26.11.2025	Birincilik Ödülü
Neriman Dilara KESGİN	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Etiket Sanayicileri Derneği Logo Tasarım Yarışması	26.11.2025	Başarı Ödülü - İlk 5 finalistten biri
Kadir Can ÖRDEK	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Etiket Sanayicileri Derneği Logo Tasarım Yarışması	26.11.2025	Başarı Ödülü



ÖĞRENCİLERİMİZİN BAŞARILARI





Fakültemiz öğrencileri, eğitim süreçlerinde geliştirdikleri özgün projelerle ulusal etkinliklerde ödül ve sergileme başarıları elde etmekte; grafik tasarım, animasyon ve dijital oyun alanlarındaki üretimlerini farklı platformlarda izleyicilerle buluşturmaktadır.

ÖDÜL ALANIN ADI SOYADI	ÖĞRENCİ\ ÖĞRETİM ÜYESİ	BÖLÜM	ÖDÜLÜN TAM ADI	ÖDÜLÜN TARİHİ	BAŞARI ÖDÜLÜ
Nazmiye Betül YAVUZ	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Etiket Sanayicileri Derneği Logo Tasarım Yarışması	26.11.2025	İlk beş içerisinde
Bahadır GÖR	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Etiket Sanayicileri Derneği Logo Tasarım Yarışması	26.11.2025	Başarı Ödülü
Emirhan İVECAN	Öğrenci	Grafik Tasarımı	İzmir Kültür Sanat ve Eğitim Vakfı / 22. Caz Afiş Yarışması	05.03.2025	Sergileme Ödülü
Kenan YİĞİT	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Starbucks Cup Design 2025	01.10.2025	Yerel motifler kategorisi Birincilik Ödülü
Kenan YİĞİT	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Alive Poster Festival – Alive Afiş Tasarımı Festivali - Topic B River for Life	13.09.2025	First Award – Birincilik Ödülü
Kenan YİĞİT	Öğrenci	Grafik Tasarımı	Uruguay Cartel - Kültürel Afiş kategorisi	10.10.2025	Gümüş (ikincilik) ödülü
Kenan YİĞİT	Öğrenci	Grafik Tasarımı	BICeBé 2025 Bolivya Tasarım ve Poster Bienali - Sosyal Afiş Kategorisi	15.05.2025	Başarı Ödülü
Kenan YİĞİT	Öğrenci	Grafik Tasarımı	BICeBé 2025 Bolivya Tasarım ve Poster Bienali - Hareketli Afiş Tasarımı Kategorisi	15.05.2025	Başarı Ödülü



ULUSLARARASI FAALİYETLERİMİZ

Fak ltemiz, Erasmus+   renci ve akademik hareketlilikleri ile uluslararası iř birliklerini g  lendirmektedir.

  rencilerimiz farklı  lkelerdeki anlaşmalı  niversitelerde e itim alma fırsatı bulurken; fak ltemizde ger ekleřtirilen uluslararası seminer ve at lyeler aracılığıyla k resel tasarım ve iletiřim ortamıyla etkileřim kurmaktadır.





ERİŞİLEBİLİRLİK ÇALIŞMALARIMIZ

Fakültemiz, erişilebilirliği bir tasarım ilkesi ve kurumsal sorumluluk olarak benimsemektedir. Sosyal, eğitsel ve fiziksel boyutlarıyla ele alınan bu yaklaşım; kapsayıcı öğrenme ortamları oluşturmayı, üretim süreçlerini farklı kullanıcı ihtiyaçlarına duyarlı biçimde yürütmeyi ve tüm bireylerin akademik ile kültürel yaşama tam katılımını desteklemeyi amaçlamaktadır.

Sosyal alanda farkındalık etkinlikleri ve uzman katılımlı söyleşiler düzenlenmekte; eğitsel alanda erişilebilir tasarım ilkelerinin ders ve proje süreçlerine dâhil edilmesine, fiziksel alanda ise yerleşke ve laboratuvar altyapısının erişilebilirlik standartlarına uygun biçimde geliştirilmesine yönelik çalışmalar yürütülmektedir.

Bu yaklaşımın somut örnekleri, Dijital Oyun Tasarımı Bölümümüz tarafından düzenlenen iki etkinlikte görülmektedir: Uzman Ergoterapist Duygu Karatekin'in konuşmacı olduğu "Dijital Oyunlarda Erişilebilirlik: Uygulayıcı Perspektifinden Kullanıcı Deneyimi" programı ile Dr. Öğr. Üyesi Murat Balcı'nın konuşmacı, Doç. Dr. Ali Efe İralı'nın moderatör olarak yer aldığı "Akademik Çalışmalar Bağlamında Erişilebilirlikte Farkındalık" etkinliği, alanın uzmanlarını öğrencilerimizle buluşturmuştur. Ayrıca öğrencilerimizin TÜBİTAK 2209-A kapsamında desteklenen duruş farkındalığı ve egzersiz temelli oyun projeleri, erişilebilirlik ve sağlıklı yaşam odağıyla bu vizyonu pekiştirmektedir.

**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ**
İletişim Fakültesi | Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



TÜBİTAK 2209-A BAŞARISI

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencilerimizin 2 projesi TÜBİTAK 2209-A kapsamında destek almaya hak kazandı!

Oyunlaştırma Tabanlı Hatırlatma Sistemiyle Duruş Farkındalığının Artırılması

Yürütücü: Semih Duran
Danışman: Doç. Dr. Ali Efe İralı
Araştırmacılar: Ege Bilgin Yaman, Ekin Çelik, Yağmur Demir

Basınca Duyarlı Sensör ve Mikrodenetleyici Kontrollü Egzersiz Oyunu Geliştirilmesi

Yürütücü: Tuğçe Polat
Danışman: Doç. Dr. Ali Efe İralı
Araştırmacılar: İsmet Karaman, Ayda Su Adıgüzel, Melike Karaveli, Ravza Bayram

Her iki projemiz de TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında destek almaya hak kazanmıştır.

**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ**
İletişim Fakültesi | Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



ETKİNLİK

DİJİTAL OYUNLARDA ERİŞİLEBİLİRLİK:

Uygulayıcı Perspektifinden Kullanıcı Deneyimi



TARİH VE SAAT
11 Mayıs Pazartesi
11.00 – 12.00

YER
MSGSÜ
Beşiktaş Yerleşkesi

ETKİNLİK
Öğrenciler, akademisyenler ve tüm ilgililer davetlidir.

**KONUŞMACI**
Uzman Ergoterapist
Duygu Karatekin

**Cerebral Palsy Türkiye**
Özel Hakan Özcan Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi



MEZUNİYET SONRASI KARIYER ALANLARI

GRAFİK TASARIMI

Program mezunları; Tasarım stüdyoları, reklam ajansları, marka ve kurumsal kimlik alanları, serbest tasarım çalışmaları ve sanat-tasarım ortamları mezunlarımızın başlıca kariyer alanları arasında yer almaktadır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON

Program mezunları; animasyon, oyun ve tasarım stüdyoları ile reklam ajanslarında animatör olarak görev alabilir, kendi animasyon atölyelerini kurarak serbest çalışabilir veya tasarım ortamlarında üretimlerini sürdürebilirler.

DİJİTAL OYUN TASARIMI

Program mezunları; büyük oyun stüdyolarından bağımsız oyun girişimlerine kadar geniş bir alanda oyun tasarımcısı, sistem veya seviye tasarımcısı, görsel veya teknik sanatçı, anlatı tasarımcısı, oyun programcısı ve proje yöneticisi gibi pozisyonlarda kariyer yapabilirler.



MSGSÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi





İLETİŞİM

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
İletişim Fakültesi

Beşiktaş Yerleşkesi Yıldız mah. Çırağan cad.
Çiğdem sok. No:1 Beşiktaş – İSTANBUL

E-posta: iletisim@msgsu.edu.tr



MSGÜ
Açık Bilim Sanat Arşivi

