

Grafik Tasarım Ön Lisans Programlarında Uygulama Eğitimi Üzerine Bir Araştırma

A Research on Application Education in Graphic Design Associate Degree Programs

Mustafa AKMAN^{1*} 

Gönderilme Tarihi: 13.11.2024 - Kabul Tarihi: 09.03.2025

Özet

Bu araştırma, Türkiye'deki grafik tasarım ön lisans programlarında uygulama eğitiminin kapsamını ve süresini incelemiştir. Grafik tasarım eğitimi, öğrencilere yaratıcı ve teknik beceriler kazandırmayı hedeflerken, uygulamalı projeler ve endüstri standardı yazılımlarının kullanımı önemli bir yer tutmaktadır. Ancak mevcut staj süreleri, öğrencilerin sektöre hazırlanması için yetersiz görülmektedir. Araştırma, Malcolm Gladwell'in '10.000 saat kuralı' bağlamında yoğun pratik gereksinimini vurgulayarak, uzun staj süreçlerinin öğrencilerin kariyer gelişimine katkısını değerlendirmektedir. Türkiye'deki devlet üniversitelerindeki grafik tasarım programlarının ders içerikleri ve staj süreleri karşılaştırmalı olarak incelenmiş, ortalama 30 gün olan staj sürelerinin 3+1 modeli gibi uzun süreli uygulamalarla artırılmasının eğitime olumlu katkı sağlayacağı belirlenmiş ve bu yönde ilerlemenin olduğu saptanmıştır. Araştırma, öğrencilerin staj sırasında kazandıkları deneyimlerin mesleki beceri gelişimindeki rolünü analiz ederek farklı sektörlerdeki staj olanaklarını (reklam ajansları, yayınevleri, dijital medya şirketleri, tabela üretim merkezleri vb.) detaylandırmaktadır. Sonuç olarak, uzun ve kaliteli staj sürelerinin öğrencilerin sektöre adaptasyonunu ve profesyonel yetkinliklerini artırdığı, bu nedenle mevcut sistemde iyileştirmeler yapılmasının gerekliliği vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım eğitimi, Aktif öğrenme, Staj süresi, Çalışma alanları, Eğitim.

Abstract

This study examined the scope and duration of practical training in associate degree programs in graphic design in Türkiye. While graphic design education aims to equip students with creative and technical skills, hands-on projects and industry-standard software play a significant role. However, current internship durations are considered insufficient for adequately preparing students for the industry. The study highlights the necessity of intensive practice in the context of Malcolm Gladwell's '10,000-hour rule' and evaluates the contribution of extended internships to students' career development. A comparative analysis of the curriculum and internship durations in graphic design programs at public universities in Türkiye revealed that the average internship period is around 30 days. The findings suggest that extending this duration through long-term practical models, such as the 3+1 system, would positively impact education, and progress in this direction has been observed. The study analyzes the role of experience gained during internships in students' professional skill development, detailing opportunities in various sectors (advertising agencies, publishing houses, digital media companies, signage production centers, etc.). In conclusion, the study emphasizes that long and high-quality internships enhance students' industry adaptation and professional competencies, highlighting the need to improve the current system.

Keywords: Graphic design education, Active learning, Internship duration, Working areas, Education.

Atıf: Akman, M. (2025). Grafik tasarım ön lisans programlarında uygulama eğitimi üzerine bir araştırma. *Modular Journal*, 8(1), 84–99.

¹ Bandırma Onyedli Eylül Üniversitesi, Gönen Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü Grafik Tasarımı Programı, Balıkesir, Türkiye.
makman@bandirma.edu.tr

* Sorumlu Yazar

Extended Abstract

Introduction: Graphic design education is a multifaceted process that aims to develop students' creative thinking abilities, technical knowledge, and professional competencies. In Türkiye, associate degree programs in graphic design integrate theoretical and practical courses to provide students with a comprehensive learning experience. Core subjects such as typography, color theory, illustration, digital media, and interface design are taught alongside practical training using industry-standard software such as Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, and XD. These tools help prepare students for the competitive demands of the professional world. Practical learning is considered a critical component of graphic design education. Students are frequently involved in real-life design projects such as branding, advertising visuals, packaging, editorial design, and mobile app interfaces. This approach not only helps students reinforce their technical skills but also encourages them to engage in creative problem-solving and project management. Furthermore, internships serve as an essential bridge between academic learning and industry realities, providing students with opportunities to gain hands-on experience, observe professional workflows, and develop communication and teamwork skills. The average 30-day internship is often considered insufficient for thorough professional preparation. The limited time students spend in real working environments may reduce the effectiveness of practical learning. Therefore, this study evaluates the current internship durations in Türkiye's public graphic design associate programs and explores their potential for improvement, drawing on Malcolm Gladwell's '10,000-hour rule,' which emphasizes the importance of intensive and long-term practice in skill development.

Purpose: The main purpose of this study is to evaluate the duration and structure of internships in graphic design associate programs in Turkish public universities. The study explores whether current practices foster skill development and examines the impact of applied learning and long-term experience on student success. In this context, Gladwell's idea that mastery requires around 10,000 hours of focused practice becomes a key point. By comparing internship durations and analyzing curriculum content, the study highlights how practical training supports creativity, skill development, and professional readiness. It also identifies the sectors where students gain experience and how this shapes their career paths.

Method: This research adopts a qualitative method, analyzing the course content and internship durations of 56 associate degree programs in graphic design across 50 public universities in Türkiye. Course packages, internship durations, and curriculum structures were compared. Internship durations varied from 20 to 70 working days, with some programs implementing the 3+1 model (a full term in the workplace). These differences were analyzed in terms of their alignment with Gladwell's framework. The study also evaluated how institutions integrate applied learning into their teaching, and whether the duration of internships correlates with better professional preparation.

Findings: The findings reveal that while all associate degree programs emphasize the importance of applied learning, there are significant disparities in internship durations. The most common internship period is 30 working days, but a growing number of institutions have adopted longer models, such as the 70-day 3+1 system. These extended programs align more closely with intensive learning models and offer students greater exposure to real-world challenges. Applied education in these programs follows a constructivist approach, encouraging students to learn through experience, trial and error, and collaborative work. Courses such as packaging design, web design, desktop publishing, and illustration are often taught using project-based learning, workshops, and critiques. Students simulate real-life design processes, enhancing their adaptability and problem-solving skills. However, several challenges have been identified in internship implementation. Some students face difficulties in finding internship placements, particularly in smaller cities. Others report being assigned tasks unrelated to their field, or experiencing poor working conditions, lack of mentorship, or insufficient feedback. These issues reduce the effectiveness of internships and highlight the need for standardized quality measures. Despite these challenges, internships offer significant benefits. Students gain experience in real projects, expand their professional networks, and develop stronger portfolios. Many become familiar with design trends, client communication, and industry expectations, which strengthens their employability upon graduation.

Conclusion: This study concludes that internship durations in graphic design associate programs in Türkiye are currently insufficient for meeting the full scope of professional preparation. Most programs offer 30-day internships, but a shift to longer, structured models like the 3+1 system is underway. This shift reflects an increased emphasis on applied learning and aligns with broader educational goals such as those set by Türkiye's Higher Education Council (YÖK) to improve program quality through accreditation and industry integration. Extended internships not only improve students' technical and creative skills but also enhance their ability to adapt to professional environments. Based on Gladwell's 10,000-hour framework, it is clear that more intensive and longer-duration internships better support the development of expert-level skills in design. Furthermore, this research documents the variety of sectors where students gain experience—ranging from advertising and media to signage and digital interfaces—demonstrating that the field of graphic design offers diverse opportunities for applied learning. These experiences shape students' careers, increase industry awareness, and build confidence. In conclusion, graphic design education should go beyond the classroom. It must include robust, well-structured internships that provide meaningful, supervised, and extended engagement with the profession. Internship durations should be extended where possible, and quality control mechanisms must be implemented to ensure all students benefit equally. Future studies may focus on employer feedback, student reflections, and long-term career outcomes to further evaluate the effectiveness of current internship practices.

Keywords: Graphic design education, Active learning, Internship duration, Graphic design working areas.

GİRİŞ

Grafik tasarım eğitimi, görsel iletişim ve tasarım ilkelerini öğretmenin yanı sıra öğrencilere özgün ve yenilikçi düşünme becerileri kazandırmayı amaçlayan kapsamlı bir süreçtir. Bu eğitim süreci, öğrencilerin hem yaratıcı düşünme yetilerini geliştirmelerine hem de teknik becerilerini pekiştirmelerine olanak tanımaktadır. Grafik tasarım ön lisans programlarının amaç, hedef, işleyiş, içerik ve kazanımları incelendiğinde teorik bilginin pratik uygulamalarla desteklendiği bütüncül bir yapının benimsendiği görülmektedir. Eğitim sürecinde öğrenciler, çeşitli temel tasarım konularını ve alanlarını derinlemesine öğrenme fırsatı bulmaktadır. Bu konular arasında estetik, temel sanat ve tasarım ilkeleri, Gestalt kuramı, renk teorisi, tipografi, kompozisyon, illüstrasyon, hareketli grafik tasarım, arayüz tasarımı ve dijital araçların kullanımı (endüstri standardı yazılımlar) yer almaktadır. Ayrıca örgüt kültürü ve normları gibi mesleki gelişimi destekleyen unsurlar da program kapsamında ele alınmaktadır. Grafik tasarım eğitiminde teorik derslerin yanı sıra uygulamalı projelere de büyük önem verilmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin öğrendikleri bilgileri gerçek dünya senaryolarında uygulama fırsatı bulmalarını sağlar. Eğitim sürecinde Adobe Creative Suite, Adobe Creative Cloud gibi endüstri standardı ve tasarımcıların yaygın olarak kullandığı yazılımlar (örneğin Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effect, XD) öğrencilere kazandırılmaya çalışılmaktadır (Avcı ve Üstün, 2022, s. 56; Kadeş, 2023, ss. 82-83; Adobe, 2024; Turk.net, 2024). Bu yazılımların etkin şekilde kullanılması, öğrencilerin profesyonel meslek hayatına hazırlanmasında kritik bir rol oynamaktadır. Grafik tasarım eğitiminde teorik derslerin yanı sıra uygulamalı projelere de büyük önem verilmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin öğrendikleri bilgileri gerçek dünya senaryolarına dayalı projelerde kullanmalarını sağlayarak mesleki yetkinliklerini artırmaktadır. Örneğin Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı ön lisans programının ders içerikleri incelendiğinde, verilen projelerin genellikle gerçek hayata uyarlanabilir nitelikte olduğu görülmektedir (Bilgi Paketi, 2024). Bu projeler; kurumsal kimlik tasarımı (logo, kartvizit, antetli kâğıt vb.), reklam kampanyaları için görsel materyal üretimi, web ve mobil uygulama arayüz tasarımı, ambalaj tasarımı, editoryal tasarım, illüstrasyon, sosyal medya görselleri, etkileşimli medya ve animasyon gibi geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Bunun yanı sıra grafik tasarım eğitimi yalnızca teknik beceriler kazandırmakla kalmayıp yaratıcı problem çözme, eleştirel düşünme, müşteri ilişkileri, proje yönetimi ve örgüt kültürü gibi profesyonel hayatta önemli olan yumuşak becerilerin gelişimine de katkıda bulunmaktadır. Hızla değişen dünyada, sorumluluk alabilen ve üst düzey düşünme becerilerine sahip tasarımcılara duyulan ihtiyaç her geçen gün artmaktadır. Ayrıca, staj programları sayesinde öğrenciler sektör deneyimi kazanarak çalışma hayatını yakından gözlemleme ve aktif olarak deneyimleme fırsatı elde etmektedir.

Grafik tasarım eğitimlerinde kullanılan uygulama eğitimi ve yapısalcı yaklaşım ile öğrenciler, kazanımlarını pratik yaparak daha kalıcı bir hâle getirme fırsatı yakalamaktadır. Okulda verilen tasarım projeleri, çalıştaylar ve stajlar kalıcı öğrenmeyi daha da hızlandırmaktadır. Öğrenme, kalıcı davranış değişikliklerinin sağlanması süreci olarak tanımlanmakta ve bilişsel, duyuşsal, devinişsel alanlarda incelenmektedir (Erbil, 2008, s. 580). Araştırmalar, aktif katılımın öğrenme etkinliğini artırdığını göstermektedir. Yapısalcı yaklaşımla öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmeleri teşvik edilmektedir (Harris vd., 2001). Grafik tasarım eğitimindeki bu yaparak yaşayarak öğrenme pratikleri ile mezunların değişen endüstri taleplerine uyum sağlayabilen, yenilikçi ve çok yönlü tasarımcılar olarak iş dünyasına adım atmaları sağlanmaktadır.

Araştırmanın Problemi

Bu araştırmada, grafik tasarım ön lisans ders programlarının ders bilgi paketlerinin incelenmesiyle öğrencilerin okulda kazandıkları uygulama ve pratik becerilerini pekiştirmek için kullanılan staj programlarının sürelerinin yeterliliği sorgulanmaktadır. Uygulama pratiklerinin başarıya olan etkisinin eğitim ve kariyer gelişimi açısından kanıtlandığı bilinmekte, bu nedenle öğrencilerin pratik deneyimlerinin hangi alanlarda yaptıkları açıklanarak, niteliği ve özellikle niceliğinin değerlendirilmesi önem arz etmektedir.

Araştırmada, staj sürelerinin grafik tasarım ön lisans programlarında ne ölçüde yeterli olduğunun ölçülmesi ve bu programların öğrencileri sektöre hazırlamada etkinliğinin Gladwell'in '10.000 saat kuralı' bağlamında değerlendirilmesi hedeflenmiştir (Gladwell, 2012, ss. 40-47). Çalışma, ağırlıklı olarak staj süreleri üzerine odaklansa da var olan staj uygulamalarının çalışma şartları, iş yükleri, çalışma ücretleri, iş sağlığı ve güvenliği (İSG) bilgi eksikliği gibi olumsuz taraflarına da alt başlıkta kısaca değinilmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, Türkiye'deki devlet üniversitelerinde yer alan grafik tasarım ön lisans programlarında uygulanan staj eğitimlerinin süresini ve yapısını analiz ederek bu sürelerin öğrencilerin mesleki gelişimi ve sektöre hazırlık süreci üzerindeki etkisini değerlendirmektir. Grafik tasarım eğitimi, teorik bilgilerin yanı sıra uygulamalı eğitimlerle desteklenerek öğrencilerin yaratıcı düşünme, teknik beceri ve profesyonel yeterliliklerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda staj uygulamaları; öğrencilere gerçek iş ortamlarını deneyimleme, profesyonel beceriler kazanma, iletişim ve iş disiplini gibi yumuşak becerileri geliştirme imkânı sunarak eğitim sürecinin vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Araştırmada, Malcolm Gladwell'in ortaya koyduğu '10.000 saat kuralı' teorisi doğrultusunda, uzun süreli ve yoğun uygulamalı deneyimlerin uzmanlaşma ve başarı üzerindeki etkisi de dikkate alınmaktadır. Özellikle, öğrencilerin okul dışında edindiği pratik deneyimlerin, teorik bilgileri destekleyerek sektöre daha donanımlı bireyler olarak katılmalarına nasıl katkı sağladığı araştırılmaktadır. Bu yaklaşıma göre bir alanda üst düzey veya en başarılı profesyonel olma yolunda ilerlemek için kritik faktörlerden biri, icra edilen pratiğin mümkün olduğunca erken bir aşamada en üst seviyeye ulaştırılmasıdır. Bununla birlikte başarı için gerekli olan diğer uygun fırsatlar (şans vb.) ortaya çıktığında, bireyin hâlihazırda en üst düzeyde yetkin bir deneyime sahip olması büyük önem taşımaktadır (Gladwell, 2012, s. 40-47). Kısaca öğrenilmek ve ortalama üstü başarı sağlanmak istenen alanda mümkün olduğunca pratik ve deneyim sahibi olunması hatta mümkünse erken yaşlarda bu pratiklerin edinilmesi avantaj sağlamaktadır. Bu teorik çerçeve, grafik tasarım ön lisans devlet programlarında staj sürelerinin önemini vurgulamakta ve öğrencilerin sektöre hazırlanma sürecinde pratik deneyimin kritik rolünü öne çıkarmaktadır. Ayrıca bu araştırma, staj sürelerinin yalnızca süresel değil aynı zamanda niteliksel olarak da ele alınmasının önemini vurgulamakta; uygulama temelli eğitimin hem akademik başarıya hem de kariyer gelişimine olan katkılarını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

YÖNTEM

Bu araştırma, Türkiye'deki devlet üniversitelerinde yer alan grafik tasarım ön lisans programlarındaki staj uygulamalarının sürelerini ve yapılarını değerlendirmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tekniği kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma, betimsel bir nitel model çerçevesinde kurgulanmış ve mevcut durumu ortaya koymayı (betimleyici-tanımlayıcı) amaçlamıştır. Araştırmanın evrenini, 2024 yılı itibarıyla Türkiye'de bulunan 50 devlet üniversitesine ait toplam 56 grafik tasarım ön lisans programı oluşturmaktadır ve çalışmada bu evrenin tamamına ulaşılmıştır; dolayısıyla örneklem belirlemeye ihtiyaç duyulmamıştır. Veriler, üniversitelerin resmî web sitelerinde yer alan ders bilgi paketleri, müfredat içerikleri, mezuniyet koşulları ve staj yönergeleri üzerinden toplanmıştır. Ayrıca YÖK Atlas, MEYOK, MEDEK gibi ulusal kaynaklar ve ilgili mevzuat düzenlemeleri (örneğin Mesleki Eğitim Kanunu ve YÖK yönetmelikleri) de destekleyici veri kaynağı olarak kullanılmıştır. Toplanan bilgiler sistematik biçimde tablolastırılmış, özellikle staj süreleri açısından programlar arasındaki farklılıklar irdelenmiştir. Veriler; 20, 30, 36, 40 ve 70 iş günü gibi çeşitli süre kategorilerine ayrılarak analiz edilmiş, ayrıca bazı programlarda stajın zorunlu olmadığı ya da bilgi paketinde yer almadığı da tespit edilmiştir. Bu analiz sürecinde, her staj süresi saat bazında hesaplanarak Malcolm Gladwell'in '10.000 saat kuralı' ile karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Böylece hangi uygulama modellerinin (örneğin 3+1 veya +1 sistemi) uzun vadeli mesleki uzmanlık gelişimine daha fazla katkı sunduğu ortaya konmuştur. Verilerin çözümlenmesinde ise içerik analizi yöntemi kullanılmış, staj uygulamalarının öğrencilerin sektöre ne ölçüde hazırlandığı, gerçek iş deneyimi kazandığı ve pratik

becerilerinin gelişiminde ne kadar etkili olduğu çok yönlü biçimde yorumlanmıştır. Ek olarak daha derinlemesine, kapsamlı ve bütüncül bir değerlendirme yapılabilmesi adına, uzun staj sürelerinin niteliksel boyutunu ele alan araştırmalara duyulan ihtiyaç da belirtilmiştir.

BULGULAR

Yapısalcı Yaklaşım ve Uygulamalı Eğitim Nedir, Neden Önemlidir?

Geleneksel öğrenim, ağırlıklı olarak tek taraflı ve didaktik bir yaklaşım benimsediğinden, çağın eğitim ihtiyaçlarını tam olarak karşılayamamaktadır. Bu nedenle yeni öğrenme modellerine yönelik arayışlar giderek artmıştır. Bu noktada bireyi veya öğrenciyi merkeze alan, bilgiyi kazandırma sürecinin ön plana çıktığı ve öğrenmenin öznelliğe doğru kayarak kazanılan bilgilerin sürekli yeni bilgi ve deneyimler ile ilişkilendirilmesi süreci yapısalcı yaklaşımı ortaya çıkarmıştır (Çığlık ve Bayrak, 2015, s. 90). Temelde bilginin insan zihninde yeni anlamlar kurma, ilişkiler oluşturma, deneyimler ile bilgiyi dönüştürmesi yani yapılandırması ve uygulamaya dökmesi sürecidir (Yeşilyurt, 2013, s. 286). Bu noktada öğretmen bir rehber, öğrenci ise aktif alıcı ve uygulayıcı konumuna yerleşmektedir. Aktif öğrenmede öğrencinin farkındalık düzeyi, motive durumu, planlama ve değerlendirmeler yapması, izlediği öğrenme sürecinin farkında olması ve bunu yaşam tarzına evirmesi öğrenme eylemi üzerinde güçlü bir konumdadır.

Aktif öğrenmenin merkezde olduğu uygulamalı eğitimde öğrenci öğrendiği bilgiyi pratik yaparak, gerçek hayatla ilişkiler kurarak kazanmaya çalışmaktadır. Uygulamalı eğitim yeni olmamakla birlikte 1950'ler sonrasında hız kazanmış ve özellikle son çeyrek yüzyılda eğitim kurumları-sektör iş birlikleri kurulmuştur (Sarıbiyık, 2019, s. 9). Ülkemizde de bu kapsamda 6111 ve 3308 (Mesleki Eğitim Kanunu) sayılı kanunlar ve YÖK altında yönetmeliklerin olduğu bilinmektedir (Sarıbiyık, 2019, s. 9; Mevzuat Bilgi Sistemi, 2024a). Uygulamalı eğitim, öğrencilerin teorik bilgilerini pratiğe dökme ve gerçek dünya deneyimleri kazanma fırsatı sunan kapsamlı bir eğitim yaklaşımıdır. Bu bakımdan bireyi merkeze alan ve öğrencinin yaptıklarını ortak bir şekilde hocası (rehberi) eşliğinde inceleyerek dersler çıkar(tıl)ması beklenir. Grafik tasarımı ön lisans ders içerikleri incelendiğinde ambalaj tasarımı, yayın grafiği, web tasarımı, masaüstü yayıncılık, illüstrasyon gibi derslerin uygulamalı gösterim, uygulama, soru-cevap gibi aktif öğrenme teknikleri ile işlendiği görülmektedir. Bu öğretim metotları; sınıf ortamında edinilen bilgilerin ambalaj tasarımı, web tasarımı ve yayın grafiği gibi derslerde projeler aracılığıyla gerçek hayat senaryolarına uyarlanmasını sağlamaktadır. Öğrenciler, sektörde en sık karşılaşılabilecek projeler üzerinde çalışarak adeta bir gerçek hayat simülasyonu deneyimlemekte; böylece yalnızca teorik bilgilerini artırmakla kalmayıp aynı zamanda ambalaj tasarımı gibi alanlarda pratik becerilerini de geliştirme fırsatı bulmaktadır. Bu bağlamda uygulamalı eğitim, öğrencilerin problem çözme yeteneklerini güçlendirirken, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine ve bilgilerini deneyimleyerek pekiştirmelerine olanak tanımaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin iş dünyasına hazır profesyoneller olarak yetişmelerine önemli katkılar sunmaktadır. Bu eğitim modeli; soru cevap, gösterim, tartışma ve uygulama yoğunluklu aktivitelerle hayata geçirilmektedir. Bunlar arasında detaylı laboratuvar uygulama çalışmaları, gerçek iş ortamlarında gerçekleştirilen stajlar, endüstri standartlarına uygun projeler ve yaratıcı düşünmeyi teşvik eden atölye çalışmaları bulunmaktadır. Bu etkinlikler, öğrencilere teorik bilgilerini uygulama, hatalarından öğrenme ve profesyonel bir ortamda çalışma deneyimi kazanma fırsatı sunmaktadır. Ayrıca, bu yaklaşım; öğrencilerin takım çalışması, iletişim ve zaman yönetimi gibi yumuşak veya sosyal becerilerini (soft skill) geliştirmelerine de yardımcı olmaktadır.

Uygulamalı eğitim, öğrencileri sadece akademik başarıları için değil aynı zamanda gelecekteki kariyerleri için de hazırlamaktadır. Okuldaki uygulama eğitiminin ardından staj ile öğrencilerin sektördeki teknolojileri ve uygulamaları deneyimlemelerine olanak tanıyarak, mezun olduklarında iş piyasasında rekabet avantajı elde etmelerine olanak tanımaktadır. Erken yaşta iş ortamını gözlemleme ve deneyim elde etme fırsatı sunmaktadır. Kısaca uygulamalı eğitim; teorik bilgi ile pratik beceriyi harmanlayarak, öğrencilerin hem

akademik hem de profesyonel hayatta başarılı olmalarına katkıda bulunan bütünsel bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Bu sayede öğrenci, yalnızca kitaplardan öğrenmekle kalmayıp, pratik yaparak ve deneyim kazanarak da bilgi edinmektedir. Bu noktada, aktif öğrenmenin temel hedefleri arasında yer alan araştıran, sorgulayan, ezberden uzak, sorun çözebilen, eleştirel ve analitik düşünebilen bireyler yetiştirme amacı ön plana çıkmaktadır (Çelik vd., 2005, s. 157). Aynı zamanda öğrenme sürecinde öğrencinin daha fazla sorumluluk üstlendiği yapısalci yaklaşım modeli, öğrenme süreçleri ve teknolojilerinin öğrenci merkezli bir yapıya evrilmesi açısından büyük önem taşımaktadır (Çığlık ve Bayrak, 2015, s. 90). Öğrencilerin hızlı değişen dünyanın problemlerine uygulamalı eğitim ve yapısalci yaklaşım ile kazanılması hedeflenen bilişsel beceriler eşliğinde sorumluluğu ele alarak aktif çözümler geliştiren bireyler olması istenmektedir.

Ön lisans düzeyinde yer alan grafik tasarımı programları, hâlihazırda dersler ve stajlar aracılığıyla uygulamalı eğitim ve yapısalci yaklaşım sunmaktadır. Bu programlar, öğrencilere teorik bilgilerin yanı sıra pratik beceriler kazandırmayı hedeflemektedir. Ancak okul ortamında gerçekleştirilen uygulamalı eğitim, yaratıcı sektörlerdeki iş yeri ve staj eğitiminden bazı yönleriyle farklılık göstermektedir. Okul ortamında, öğrencilere daha esnek bir üretim süreci sunulmaktadır. Bu esnekliğin çeşitli avantajlar getirdiği görülmektedir: Örneğin okul ortamında proje kapsamında gerçekleştirilen bir ambalaj tasarımı veya deneysel tipografi ile oluşturulan bir poster çalışmasında öğrenciler fikir ve uygulamalarını daha özgür ve hata toleransı daha yüksek bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Okul ortamında yenilikçi ve inovatif deneysel tasarımları daha kolay bir şekilde test edebilmektedir. Alışılmamış farklı fikirlerin uygulanıp uygulanmayacağını konforlu ve az maliyetli bir ortamda test etme imkânı yakalamaktadır. Akran öğrenmesi ve yaratıcı etkinlikler (dışarıdan çağırılmış tasarımcılar ile çalıştaylar düzenlenmesi gibi) okul ortamında uygulamaların avantajları arasındadır. Yine okul ortamında düşük maliyetler ile donanım ve yazılımlara ulaşılma gibi avantajlar olduğu ders içerikleri ve teknik altyapılara bakılarak anlaşılmaktadır. Kısaca ders içerik ve uygulamalarından okul ortamındaki uygulamalı eğitim ile yaratıcılığı teşvik etme, deneysel çalışmalar, hata toleransı ve çeşitlilik gibi artıların olduğu sıralanabilir.

Türk Dil Kurumu'nun güncel Türkçe sözlüğünde staj kavramı şu şekilde tanımlanmaktadır: "Herhangi bir meslek edinecek olan kimsenin geçirdiği uygulamalı öğrenme dönemi. Bir kimsenin, meslek bilgisini artırmak için bir kurumun bir veya birçok bölümünde çalışarak geçirdiği dönem" (TDK, 2024). Bu tanım, stajın mesleki gelişim ve pratik deneyim kazanma açısından önemini vurgulamaktadır. Ön lisans düzeyindeki grafik tasarımı programlarında sunulan uygulamalı eğitim, staj ve iş yeri uygulamaları ile birlikte öğrencilerin hem yaratıcı becerilerini geliştirmelerine hem de sektörün gerçek koşullarına adapte olmalarına olanak sağlayan bütünsel bir eğitim yaklaşımı sunmaktadır. Derslerde kazandırılan pratik beceriler önemli olmakla birlikte stajdan farklılıklar gösterir. Staj ve iş yeri eğitimi, öğrencilere gerçek çalışma ortamını ve koşullarını doğrudan deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Bu sayede öğrenciler; gerçek iş akışını gözlemleme, profesyonel iş etiği ve disiplini öğrenme, sektördeki güncel uygulamaları ve teknolojileri tanıma, networking yapma ve profesyonel ilişkiler kurma, zaman yönetimi ve proje teslim süreçlerini deneyimleme, sektöre hazır olma daha kolay adapte olma gibi kazanımlar elde etmektedirler (Sarıbiyık, 2019, s. 11; Kaysı ve Gürol, 2017, s. 276; Çelik ve Kıvrak, 2023, s. 35). Anlaşılabileceği üzere staj ve iş yeri eğitimi, öğrencilerin teorik bilgilerini pratiğe dökme ve gerçek iş dünyasının dinamiklerini anlama konusunda kritik bir rol oynamaktadır. Bu deneyim, öğrencilerin mezuniyet sonrası kariyerlerine daha hazır bir şekilde başlamalarına olanak sağlar. Burada da staj süresinin uzunluğu ve verimi daha fazla önem arz etmektedir. Yapılan bazı araştırmalarda hâlihazırda uygulanan eğitim modeline oranla kısa süreli olan staj sürelerinin öğrencinin iş tecrübesizliklerinden ve çalışma hayatındaki tasarımcı, müşteri ve iş veren üçlemesindeki zorluklardan kaynaklandığı saptanmıştır (Dursin, 2016, s. 205). Bu bakımdan staj süresinin kısa olmasının da verimlilik üzerine olumsuz olarak etki ettiği görülmektedir. Ayrıca iş yeri eğitimi kapsamında uygulama veya staj yapımı öğrencilerin güdülenmesi, gerçek hayat meslek ilişkisi, mesleğin getirebileceği maddi kazanımları deneyimleme fırsatı da sunmaktadır.

Staj Uygulamasında Olası Problemler

Staj eğitiminin nitelik açısından incelenmesi ayrı ve daha derinlikli bir araştırma konusu olsa da çalışma şartları, iş yükleri, maddi beklentiler, doğru yerde staj yapılması, takip konusunun zorlukları gibi başlıklar stajın verimliliği üzerine doğrudan etkilidir. Öğrencinin iş yerinde asıl yapması gereken iş dışında alakasız iş görevleri veya tanımları verilmesi, öğrencileri staj eğitiminden ve mesleği hakkında olumsuz bir önyargı oluşmasına neden olabilir (Tektaş vd., 2016, s. 317). Öğrencilerin fazladan çalıştırılması, mobbinge uğraması, maddiyat konusunda anlaşmazlıklar yaşaması, maddi beklentilerinin karşılanmaması, mesaiye kalmaya zorlanması, gerçek bir çalışan performansında olmasının beklenmesi, etik dışı süreçlere zorlanması gibi etkenler problemlere sebep olabilmektedir. Fakat bu aşamada bile staj eğitimi kapsamında geçerli bir neden gösterilerek ikinci hatta üçüncü iş yeri değişikliği komisyon kararı ile yapılabilmektedir (Mevzuat Bilgi Sistemi, 2024a). İş yeri eğitimi ve staj kapsamında staj yapılan yere ve bölgeye bağlı olarak denetimlerde de zorluklar yaşanabilmektedir fakat dijital teknolojinin gelişmesine bağlı olarak bu alanda da yer-konum bilgisi paylaşımı, çevrim içi raporlama gibi yazılımsal çözümler geliştirilebilir. Böylece zaman zaman yerel medyada yer alan naylon staj uygulamalarına daha gerçekçi çözümler getirilebilir.

Öğrencilerin eğitim aldıkları bölge ve şehirlere bağlı olarak staj yeri bulma imkânları daha dar olabilmektedir. Bu noktada komisyon kararı ile başka şehirlerde de staj yapma imkânı bulunmaktadır. Fakat sektörün talep ettiği tasarımcı ihtiyacı ve eğitim kurumlarının açtığı bölümler arasındaki ilişkiye bakıldığında uyumsuzluklar gözlenebilir. Analoji yapmak gerekirse çoğu öğretmenlik mesleğinde olduğu gibi talep edilenden fazla mezun verilmesi mesleğin icra edilememesine neden olmaktadır. Ayrıca dijital teknolojilerin gelişmesi (Üretken yapay zekâ vb.), ülke komşularımızdaki politik gerginlikler sonucu oluşan göç hareketleri, enflasyon rakamları, siyasi-ekonomik istikrarsızlık, işsizliğin artması, genç işsizliğin daha hızlı bir şekilde artması gibi etkiler nedeniyle sektörün yavaşlaması ve buna bağlı olarak iş gücü kaybı yaşanmaktadır. Bu gelişmelerin sonucu olarak staj kabul oranlarına olumsuz etki edeceği öngörülmektedir. YÖK'ün 2024-2025 eğitim öğretim döneminde ikinci öğretimleri kaldırma kararı ile niteliği yukarıya taşımaya çalıştığı belirtilerek, bu arz talep eğrisine olumlu olarak yansıtacağı düşünülmektedir (YÖK, 2024). Ayrıca öğrencilerin bu genel atmosferi zayıf okumalarına bağlı olarak durum ve koşullara göre gerçekçi beklentilere sahip olmaması da bir başka hayal kırıklığıdır (Çakar, 2020, ss. 52-64).

Staj eğitimi için bir başka önemli konu ise iş sağlığı ve güvenliği (İSG) eğitimlerinin verilmesidir. Kaysi ve Gürol yaptığı araştırmaya göre birçok işletmenin İSG eğitimi vermedikleri görülmüştür (2017, s. 276). Buna bağlı olarak öğrencilerin başına iş kazası tehlikeleri gelebilir ve işin türüne bağlı olarak maddi manevi kazalara neden olabilir. Staj sorunlarının genel olarak giderilebilmesi meslek etiği gibi genel bilgi, görgü, ekonomi ve refah kavramlarıyla doğrudan ilişkili olan etik değerlerin içselleştirilmesi ve bunun sonucunda mesleğe yansımalarının görülmesiyle ilişkilidir. Doğru işle(ye)meyen temel yapısal problemler barındıran bir sistemde yapılan küçük iyileştirmeler bile ne yazık ki etkisi olmayacak veya daha az olacaktır. Bu bakımdan yalnızca stajların süre ve niteliğinin küçük birimler bazında iyileştirilmesi değil genel refahın da iyileştirilmesi gereklidir. Tüm paydaşlar tarafından etik değerlerin uygulandığı bir çevrede başta mesleki sorunlar olmak üzere birçok problem minimize edilerek staj yapan öğrencilere de iş yükleri, olumlu güdüleme imkânları, kurum içi eğitim olanakları, ücretler, çeşitli servis imkânları, süre esneklikleri, yaratıcı çalışma ortamlarının sağlanması gibi başlıklarda pozitif olarak etki edecektir.

Türkiye’de Grafik Tasarımda Staj Eğitimi ve Deneyim Alanları

Türkiye’de grafik tasarım ön lisans eğitiminin önemli bir bileşeni olan staj eğitimi, öğrencilere teorik bilgilerini gerçek iş ortamında uygulama fırsatı sunan kıymetli bir deneyimdir. Bu süreç, öğrencilerin akademik ortamda edindikleri bilgi ve becerileri profesyonel bir çalışma ortamında pratiğe dökmelerine olanak tanımaktadır. Staj, grafik tasarım eğitiminin vazgeçilmez bir parçası olarak kabul edilmektedir çünkü

öğrenciler bu sayede endüstrinin gerçek dinamiklerini yakından gözlemleme, profesyonel iş akışlarını deneyimleme ve sektördeki güncel uygulamaları öğrenme şansı yakalamaktadır. Bu süreç, öğrencilerin hem teknik becerilerini geliştirmelerine hem de sektörün önde gelen profesyonelleriyle tanışarak değerli bağlantılar kurmalarına imkân sağlamaktadır. Bu kapsamda staj eğitiminin yani okul dışında gerçekleştirilen uygulama eğitimlerinin grafik tasarım mesleğiyle ilgili doğrudan amaç ve kazanımları şu şekilde sıralanabilir:

a) Teorik Bilgileri Pratiğe Dönüştürme: Öğrenciler, sınıf ortamında öğrendikleri tasarım prensiplerini, yaratıcı düşünce süreçlerini ve çeşitli dijital araçları gerçek müşteri projeleri üzerinde uygulama fırsatı bulurlar. Staj deneyimi, teorik bilgilerin pratik uygulamalarla pekiştirilmesini sağlayarak, öğrenme sürecini daha etkili ve kalıcı hâle getirerek tecrübe kazanılmasını sağlamaktadır (Sarıbiyık, 2019, s. 11; Kaysi ve Gürol, 2017, s. 276).

b) Kapsamlı Sektör Deneyimi: Grafik tasarım stajı; öğrencilerin reklam ajansları, yayınevleri, ambalaj sektörü, kurumsal iletişim departmanları, dijital medya şirketleri veya serbest çalışan (freelance) tasarımcıların yanında çalışarak çeşitli iş ortamlarını tanımalarını sağlar. Bu çeşitlilik, öğrencilerin farklı çalışma kültürlerini, iş akışlarını ve müşteri ilişkilerini gözlemlemelerine fırsat vermektedir, böylece gelecekteki kariyer seçenekleri hakkında daha bilinçli kararlar almalarına yardımcı olmaktadır (Kaysi ve Gürol, 2017, s. 276). Hatta tasarım sektöründe tabela tasarım ve üretim merkezi, sosyal medya yönetim ajansı, fotoğraf stüdyosu gibi girişimlerde bulunmalarına ilham vermektedir. Kısaca öğrencilerin staj deneyimi sonrasında geleceğe yönelik seçimlerini staj çalışması ile şekillendirdikleri görülmektedir (Kaysi ve Gürol, 2017, s. 276).

c) Etkileyici Portfolyo Tasarımı Oluşturma: Staj süresince gerçekleştirilen projeler, öğrencilerin profesyonel iş başvurularında kullanabilecekleri zengin ve çeşitli bir portfolyo geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. Gerçek müşteriler için yapılan çalışmalar, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini sergilemelerine olanak tanırken, potansiyel işverenlere de öğrencinin yetenekleri hakkında somut örnekler sunmaktadır. Staj eğitimi sayesinde elde edilen kazanımlara bağlı olarak iş ve sosyal yaşam koşullarına hazırlıkta etkili bir rol oynadığı dile getirilmektedir (Çelik ve Kıvrak, 2023, s. 35).

d) Geniş Profesyonel Ağ Oluşturma: Staj süreci boyunca öğrenciler; sektörün önde gelen profesyonelleriyle tanışma, mentörlük ilişkileri kurma ve değerli bağlantılar oluşturma fırsatı yakalarlar. Bu profesyonel ağ, öğrencilerin mezuniyet sonrası iş arama süreçlerinde büyük avantaj sağlamaktadır. Ayrıca kariyer fırsatları hakkında iç görü kazanmalarına, sektörde yaşanan gelişmeleri daha yakından tanıma, sektörde piştiği için daha kolay iş bulma, adapte olma ve sektördeki en son trendler veya yönelimler hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır (Sarıbiyık, 2019, s. 11).

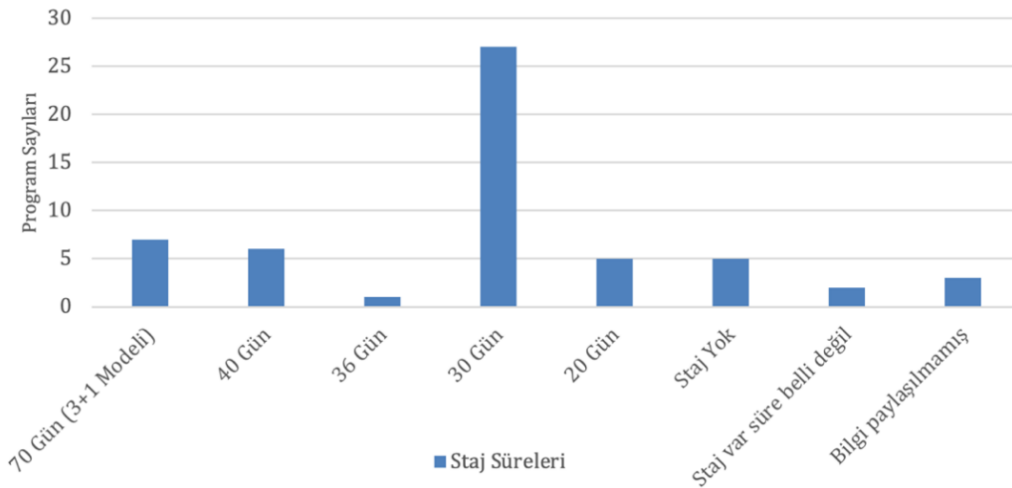
Bu maddeler dışında stajın genel amaçları şöyle özetlenebilir: Öğrencilere meslekleriyle ilgili işyerlerini tanıma fırsatı sunmak, öğrenimleri süresince edindikleri bilgi ve deneyimleri pekiştirmek, teorik bilgilerini uygulamaya aktarabilme becerisi kazandırmak. Ayrıca iş disiplini, işyeri sorumlulukları, organizasyon yapısı ve meslek elemanlarının işlevleri hakkında gözlem ve uygulama yaparak mesleki bilgi ve görgülerini artırmak; kurum çalışanları ve müşterilerle etkili iletişim kurabilme alışkanlığı geliştirmek ve mesleki alandaki teknolojik değişimleri takip edebilme yetisi kazandırmak da stajın amaçları arasında yer almaktadır (Dolmacı ve Duran, 2017, s. 257).

Uygulamalı eğitim bölümünde bahsedilen okul ortamındaki uygulama eğitimi ile iş yeri eğitimi ve staj kapsamında yapılan uygulama eğitimleri arasında kazanım farklılıkları görülmektedir. Fakat her iki kazanımın da toplam olarak öğrencinin deneyimini ve yaratıcılığını üst düzeye taşımaya yardımcı olduğu anlaşılmaktadır.

Staj eğitimi, genellikle üniversitelerin son yıllarında zorunlu bir ders olarak programlara dâhil edilmektedir ve belirli bir minimum süre (20, 30, 36 veya 40 iş günü) boyunca devam etmektedirler (Mevzuat, 2024b). Bunun yanında iş yeri eğitimi modeli kapsamında bir eğitim öğretim dönemi iş yerinde staj olarak geçirdiği programlar da bulunmaktadır (MEYOK, 2024, Mevzuat, 2024b). Bu süreç, öğrencilerin mezuniyet şartlarını tamamlamaları için kritik bir adım olmanın yanı sıra onları iş dünyasına hazırlayan ve kariyer gelişimlerini destekleyen önemli bir deneyimdir. Staj sonunda öğrenciler genellikle bir rapor hazırlar ve deneyimlerini akademik danışmanlarıyla paylaşırlar, bu da eğitim sürecinin değerlendirilmesi ve geliştirilmesi için değerli geri bildirimler sunmaktadır. Staj sürelerindeki değişiklikler ile öğrencilerin kazanımları arasında da farklı kazanımlar elde ettikleri gözlemlenmektedir. Yine zaman içinde uygulama eğitimleri üzerine yapılan bazı araştırmalarda staj sürelerinin yetersizliği (az olduğu) belirtilerek sürelerin uzatılması teklif edilmiştir (Sağlık, 2014, s. 17; Dolmacı ve Duran, 2017, s. 263). Ayrıca stajlar, anketler ve görüşmeler vesilesiyle doğrudan iş yerlerinden dönütler elde edilmesine de imkân sağlamaktadır.

2024 yılı itibarıyla 50 devlet üniversitesinde toplam 56 grafik tasarımı ön lisans programı bulunmaktadır (YÖK Atlas, 2024). Bu üniversitelerin bilgi paketleri tek tek incelendiğinde staj programı uygulamasının farklılık gösterdiği ve staj sürelerinin de üniversiteden üniversiteye değiştiği görülmüştür. Bu durumda devlet üniversitelerinin ön lisans grafik tasarımı programı ders bilgi paketleri incelendiğinde uygulama konusunda farklı eğitim içeriklerinin olduğu ve staj konusunda ortak bir uygulama zorunluluğu bulunmadığı ortaya çıkmaktadır. Ortalama olarak 30 gün staj uygulaması tercih edilmektedir. Veriler daha detaylı paylaşılsa 3+1 modelinde (70 gün) 7 grafik tasarımı programının bulunduğu, 40 günlük stajda 6 grafik tasarımı programının bulunduğu, 36 gün stajda 1 grafik tasarımı programının bulunduğu, 30 günlük stajda 27 grafik tasarımı programının bulunduğu, 20 günlük stajda 5 grafik tasarımı programının bulunduğu, 5 grafik tasarımı programında ise bilgi paketi ve mezuniyet koşullarında staj uygulamasına 'yok' veya 'yer verilmediği', 2 grafik tasarımı programında staj olduğu fakat süre paylaşımının yapılmadığı, geriye kalan 3 grafik tasarımı programında ise Ekim 2024 tarihi itibarıyla bilgi paylaşılmadığı tespit edilmiştir (Tablo 1).

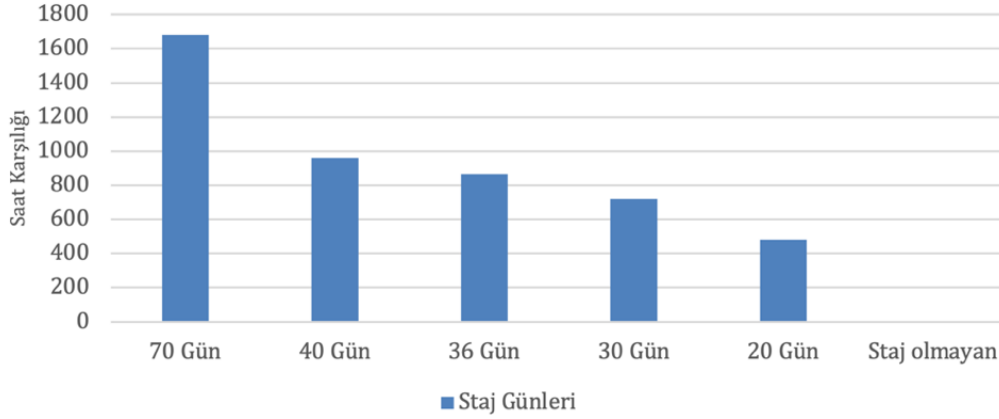
Tablo 1. Devlet üniversitelerinde ön lisans grafik tasarımı Programı staj sürelerinin dağılım grafiği, 2024



Ön lisans grafik tasarım eğitimindeki bilgi içeriklerine ve 3+1 modeline geçiş nedenlerine bakıldığında okul uygulamasının yanında sektörde uygulamalı eğitimin öneminin üzerinde durulduğu ve geçiş yapıldığı anlaşılmaktadır. Son yıllarda normal staj sürelerinden 3+1 modeline veya staj sürelerinde artışa gidildiği gözlenmektedir. Yine bu artışta YÖK'ün (Yükseköğretim Kurulu) üniversitelerin kalitesini artırmaya yönelik yaptığı akreditasyon çalışmalarının etkisi olduğu bilinmektedir. Bu kapsamda en az 15 AKTS işletmede mesleki eğitim, staj ve uygulamalı ders ve/veya güncel mesleki program/yazılım içeren derslerin zorunlu olarak yer alması gerekmektedir (MEDEK, 2024). Staj sürelerinin saat karşılıkları düşünüldüğünde

Gladwell'in literatüre kazandırdığı '10.000 saat kuralı'na en yakın grubun 3+1 modeli olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu kapsamda 70 gün staj 1.680 saate, 40 gün staj 960 saate, 36 gün staj 864 saate, 30 gün staj 720 saate, 20 gün staj 480 saate tekabül etmektedir (Tablo 2).

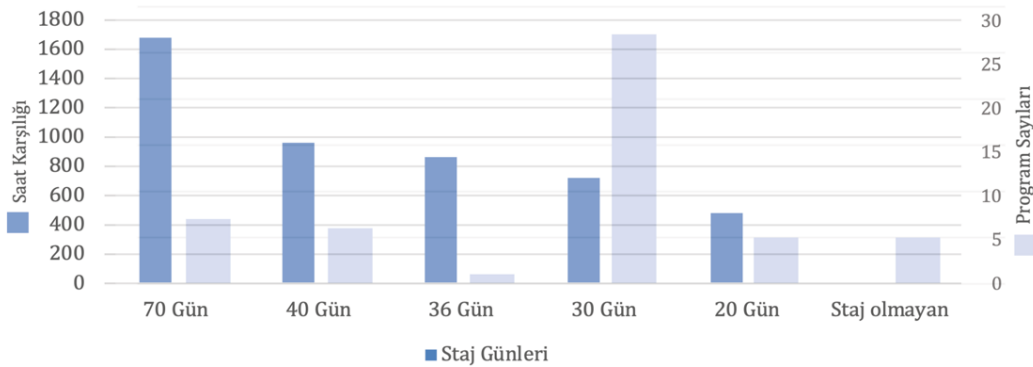
Tablo 2. Devlet üniversitelerinde ön lisans grafik tasarımı programı staj sürelerinin dağılım grafiği, 2024



Erken yaşta grafik tasarım sektörünün çeşitli alanlarında okulla birlikte deneyim kazanmanın öğrenciler için büyük bir avantaj olduğu görülmektedir. Sektördeki iş ilanlarına bakıldığında özellikle tecrübeli, belirli alanlarda deneyim sahibi olan ve önceden çalışmaları olmuş olmak kriterleri açıkça alanla ilgili saatlerce nitelikli vakit ayırmanın somut karşılığıdır. Bu bakımdan erken yaşlarda okul uygulamaları ile yaratıcılığın sınırlarını zorlama, staj vesilesiyle erken deneyim elde etme imkânı ile büyük bir avantaj yakalandığı açıkça görülmektedir.

Türkiye’de grafik tasarım ön lisans eğitime bakıldığında staj süreleri bakımından en fazla kümelenmenin 30 gün sütununda olduğu görülmektedir. Akabinde 3+1 modelinin geldiği ve zamanla staj sürelerinde artmaların olacağı düşünülmektedir. Nitelik konusu dışarıda bırakılarak sayılar üzerinden incelendiğinde staj uygulamasının olmaması veya düşük olması; uygulama pratiklerinin başarıya olan etkisinin eğitim ve kariyer gelişimi açısından kanıtlandığı ortadayken, eğitim niteliği açısından problem olarak karşımızda durmaktadır. Daha önceki araştırmalara paralel olarak staj sürelerinin nitelikte göz önünde bulundurularak artırılması grafik tasarım öğrencileri açısından sektöre atılma ve uyum anlamında avantaj olacaktır (Tablo 3). Ayrıca var olan staj programlarının da düzenli takibi yapılarak nitelikleri yukarıya taşınmalıdır.

Tablo 3. Devlet üniversitelerinde grafik tasarımı ön lisans programlarında staj sürelerinin dağılımı ve saat karşılıkları ile staj günleri dağılımı grafiğinin aynı tablo üzerinde paylaşılması, 2024



Grafik tasarım stajı, öğrencilere sektörün çeşitli alanlarında deneyim kazanma fırsatı sunmaktadır. Bu staj imkânları, grafik tasarımın geniş uygulama yelpazesini yansıtmaktadır ve öğrencilerin farklı iş ortamlarında

becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Grafik tasarım stajı yapılabilecek alanlar, endüstrinin dinamik yapısı ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda sürekli genişlemekte ve çeşitlenmektedir. Grafik tasarım öğrencilerinin kariyer hedeflerine uygun staj deneyimi geçirdikleri veya geçirebilecekleri geniş çalışma alanları bulunmaktadır: Geleneksel tasarım stüdyolarından dijital medya şirketlerine, yayınevlerinden interaktif ajanslara, reklam merkezlerinden fotoğraf stüdyolarına kadar uzanan geniş bir yelpaze yer almaktadır. Literatür taramasında bu alanlara toplu bir şekilde değinilmediği fark edilmiş ve bu kapsamda staj yapılabilecek alanlar ve kazanımlarına kısaca değinilerek kayıt altına alınmıştır. Staj yapılabilecek alanların başında reklam ajansları gelmektedir.

Reklam ajansları, markalar için yenilikçi ve etkileyici reklam kampanyaları ile yaratıcı projeler geliştiren dinamik ortamlardır. Bu ajanslar, markaların hedef kitlelerine ulaşmasını ve pazarda güçlü bir konumlandırma elde etmesini sağlayan stratejik iletişim çözümleri sunmaktadır. Kısaca markaların, kurumların, kişilerin reklam hizmetlerini düzenleyen ve işletmelerin (kişilerin) pazarlama birimlerinin uzantısı ve farklı, otantik, yaratıcı reklam çözümleriyle tüketicilere ulaşmayı hedefler (Arslan, 2002, s. 56; Karakurum, 2022, s. 80). Öğrenciler, reklam ajanslarında staj yaparak sektörün nabzını tutma ve profesyonel iş akışını deneyimleme fırsatı yakalarlar. Bu deneyim, öğrencilere çeşitli reklam materyalleri tasarımı, marka kimliği ve stratejisi geliştirme, dijital ve geleneksel medya kampanyaları ve interaktif ve yenilikçi reklam çözümleri gibi alanlarda pratik yapmalarına imkân sunmaktadır. Böylece stajyerler, geniş bir yelpazede reklam materyalleri üretme şansı bulmaktadırlar. Bunlar arasında dikkat çekici afişler, bilgilendirici broşürler, akılda kalıcı logolar, gerilla reklamları ve etkileşimi yüksek sosyal medya görselleri üretme yer almaktadır. Bunun yanında hedef kitleye uygun renk paletleri seçme, etkili tipografi kullanma ve görsel hiyerarşi oluşturma, sanat tasarım ilkelerini kullanma gibi kritik tasarım becerilerini geliştirebilmektedirler. Ayrıca marka kimliği oluşturma ve strateji geliştirme aşamalarında yer alarak markaların hedef kitlelerine uygun görsel diller geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Dijital ve geleneksel medya kampanyaları tasarlama fırsatı bulurlar; örnek olarak web bannerları, sosyal medya içerikleri ve billboard tasarımları gösterilebilir. Yenilikçi çözümler üzerinde çalışarak teknolojiyle yaratıcılığı birleştirme deneyimi kazanabilirler. Bunun yanında, veri analitiği kullanarak tasarım kararlarını bu bilgilerle desteklemeyi öğrenebilirler. Dijital medya ajanslarında staj yapan öğrenciler; web tasarımı, post tasarımları ve mobil uygulama ara yüzü gibi alanlarda deneyim kazanmaktadırlar. Sosyal medya için özgün içerikler ve dijital pazarlama kampanyaları için grafikler hazırlamaktadırlar. Bu zengin staj deneyimi, öğrencilerin hem teknik hem de sosyal becerileri geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.

Yayınevleri grafik tasarım, basılı ve dijital materyallerin görsel düzenlemelerini kapsayan geniş bir alanı içermektedir. Bu dinamik ortamda, öğrencilerin yaratıcı fikirleri hayata geçirme ve okuyucuları cezbeden tasarımlar oluşturma fırsatı bulunmaktadır. Öğrenciler, yayınevlerinde staj yaparak kitap kapakları, dergi mizanpajları, görsel üretimler ve broşür tasarımları üzerinde çalışarak okuyucuyu cezbeden ve yayın kimliğini yansıtan tasarımlar geliştirebilmeyi; tipografi, sayfa düzeni, mizanpaj ve görsel yerleştirme konularında uzmanlık kazanılması amaçlanmaktadır. Bu süreçte, e-kitap formatlaması ve interaktif dijital yayınlar gibi modern yayıncılık trendleriyle de tanışma fırsatı bulunmaktadır.

Matbaalarda yapılan stajlar, grafik tasarımın teorik bilgilerinin baskı üretim süreçlerinde pratiğe dökülmesini sağlamakta ve profesyonel gelişim açısından değerli bir deneyim sunmaktadır. Bu süreçte, dijital dosyaların baskıya hazırlanması, renk yönetimi ve çözünürlük ayarları gibi tekniklerin öğrenilmesi amaçlanmakta; ofset, dijital, serigrafi ve tampon baskı tekniklerinin avantaj ve dezavantajları tanınmaktadır. Ambalaj ve etiket tasarımı gibi özel baskı uygulamalarında, kesim, katlama, gofre ve özel mürekkep kullanımı gibi işlemler deneyimlenmekte; kalite kontrol süreçlerinde baskı öncesi ve sonrası prova, renk, uygulama ve ürün kalitesi gibi kritik adımlar gözlemlenmektedir. Matbaa stajı, tasarımların fiziksel ürünlere dönüşüm sürecinin detaylı bir şekilde incelenmesini sağlamakta; grafik tasarım öğrencilerinin teknik bilgi ve pratik becerilerini geliştirmesine katkıda bulunmaktadır.

Tabela merkezinde staj yapan grafik tasarım öğrencileri; reklam ve tabela tasarımı, üretimi ve montajı gibi çeşitli hizmetlerin sunulması sayesinde, farklı alanlarda bilgi ve beceriler geliştirebilmektedirler. Grafik tasarım yazılımları aracılığıyla tabela ve reklam malzemelerinin tasarlanması, üretim süreçlerinde kullanılan malzemeler ve teknikler hakkında bilgi edinilmesi, müşteri taleplerinin anlaşılması ve uygun çözümler sunulması gibi konularda deneyim kazanmaktadırlar. Ayrıca, montaj ve kurulum süreçlerine katılım ile tabelaların güvenli ve doğru bir şekilde nasıl monte edileceği uygulamalı olarak öğrenilmektedir. Zaman zaman saha çalışmalarına katılarak, araç için sıvama, vitrin ve camlar için sıvama, tabela kurulumu, totem inşası gibi süreçlerde katkı sunabilmektedirler. Bu süreçler, stajyerlerin hem teknik bilgi hem de problem çözme becerilerini geliştirmesine katkıda bulunmaktadır. Bunun yanında fotoblok, pleksiglas, kompozit, krom, dekota (led tabela malzemeleri) gibi malzemeleri yakından tanıyarak farklı basım ve kesim makinalarını (cnc kesim, laser yazıcı gibi) kullanmayı da öğrenmektedirler.

Öğrenciler web ve mobil uygulama geliştirme şirketlerinde staj yaparak, kullanıcı odaklı tasarımın temel ilkelerini öğrenmekte ve uygulama fırsatı elde etmektedirler. Bu süreçte, estetik ve işlevselliği bir araya getiren kullanıcı ara yüzleri tasarlanmakta; renk şemaları, tipografi, buton tasarımları ve sayfa düzeni gibi unsurlar harmanlanarak kullanıcı dostu dijital platformlar oluşturulmaktadır. Aynı zamanda, kullanıcı deneyimi (UX) tasarımına odaklanılarak, kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerini karşılayan akıcı bir deneyim sağlamak amacıyla kullanıcı yolculuğu haritaları ve prototipler geliştirilmekte, kullanılabilirlik testleri yapılmaktadır. Bu süreç boyunca kullanıcı araştırmaları ve veri analizleri kullanılarak, tasarım kararları sürekli olarak desteklenmekte ve iyileştirilmektedir. Öğrenciler bu adımları yakından görerek tecrübe etme şansı yakalarlar.

Film ve televizyon sektörü, grafik tasarımcılar için yaratıcı tasarım becerilerinin öne çıktığı geniş fırsatlar sunan bir alan olarak görülmektedir. Bu sektörde, film afişleri tasarlanarak yapımın ruhu ve ana temaları tek bir görselde yansıtılmakta; jenerik tasarımlarıyla izleyiciyi filme hazırlayan etkileyici açılış sekansları oluşturulmaktadır. Televizyon programları için logo ve kimlik tasarımları yapılarak, programın marka kimliği güçlendirilmekte; televizyon kanalları için hazırlanan grafik paketleri ile kanalın görsel dili ve atmosferi şekillendirilmektedir. Ayrıca, prodüksiyon sürecine katkı sağlamak amacıyla karakter tasarımları, konsept sanat çalışmaları ve storyboard'lar (ilham panoları) hazırlanmakta; ekran grafikleri, alt yazılar ve interaktif grafikler geliştirilerek izleyici deneyimi zenginleştirilmektedir. Bunun yanı sıra film ve televizyon projelerinin tanıtım kampanyaları için dijital pazarlama materyalleri tasarlanarak projelerin pazarlama stratejileri desteklenmektedir.

Oyun sektörü, grafik tasarımcılar için yaratıcı becerilerin kullanılabileceği ve teknik yeteneklerin geliştirilebileceği dinamik bir alan olarak görülmektedir. Bu alanda staj yapan tasarım öğrencilerinin ilerleyen zamanlarda karakter tasarımı alanında uzmanlaşarak benzersiz figürler oluşturması beklenmektedir; karakterlerin kişiliklerini yansıtan görsel öğeler tasarlanmakta ve çeşitli model sayfaları hazırlanmaktadır. Oyun arayüz tasarımı ile sezgisel ve estetik UI öğeleri oluşturulmakta, oyun içi grafiklerde ise sanal ortamlar, arka planlar, ikonlar ve animasyonlar geliştirilerek oyun deneyimi zenginleştirilmektedir. Ayrıca oyun tanıtım materyalleri hazırlanmakta ve grafik öğeler ile oyunun atmosferi etkili biçimde aktarılmaktadır.

Fotoğraf stüdyosunda grafik tasarımcılar için sağlanan staj imkânları; fotoğraf düzenleme ve rötuş çalışmalarından albüm tasarımına, reklam materyalleri üretiminden baskı hazırlıklarına kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. Stajyerler, Adobe Photoshop, Adobe Lightroom gibi araçlarla renk, kontrast ve ışık ayarlarını optimize etmekte, portre ve moda fotoğraflarında cilt düzeltme işlemleri yapmaktadırlar. Ayrıca özel gün çekimleri için dijital veya basılı albüm düzenler ve stüdyonun marka kimliğini destekleyen afiş, broşür ve sosyal medya içerikleri tasarlarlar. Baskı öncesi süreçte çözünürlük ve renk optimizasyonu yapan tasarım

öğrencileri, aynı zamanda çekimlerde kompozisyon ve sahne düzenlemelerine katkı sağlar ve dijital içerikler oluşturarak stüdyonun çevrim içi varlığını güçlendirilmesine yardımcı olurlar.

Serbest çalışan tasarımcılar veya küçük tasarım stüdyolarında yapılan stajların, grafik tasarım alanında çok yönlü deneyimler kazandırdığı ve profesyonel gelişime katkı sağladığı görülmektedir. Bu tür ortamlarda, kurumsal kimlik, web tasarımı, sosyal medya görselleri, ambalaj tasarımları ve dijital pazarlama materyalleri gibi geniş bir proje yelpazesiyle çalışılmakta; her proje, farklı müşteri ihtiyaçlarını anlama ve tasarım becerilerini geliştirme fırsatı sunmaktadır. Ayrıca esnek çalışma ortamında zaman yönetimi, önceliklendirme ve iş-yaşam dengesi gibi konular üzerinde pratik yapılmakta; müşterilerle doğrudan iletişim kurma, yön bilgi alma (brief) ve revizyon süreçlerini yönetme gibi profesyonel iş akışlarını öğrenmektedir. Küçük ekiplerle çalışmanın ise tasarım sürecinin her aşamasında aktif rol alarak bütünsel bir tasarım anlayışı geliştirmeye yardımcı olduğu, böylece yaratıcı problem çözme becerilerinin güçlendirildiği bilinmektedir. Serbest çalışma şeklinde stajların yasal süreçlerin zorluğu nedeniyle yaygın olmadığı ancak dijitalleşmenin hızlanmasıyla bu alanda staj olanaklarının ülkemizde de gelecekte daha mümkün olabileceği öngörülmektedir.

Son olarak doğrudan tasarım firmaları olmasa da dijitalleşme ile küçük, orta ve büyük ölçekli firmaların veya kurumların kendi altlarında tasarım, iletişim, kurumsal iletişim, reklamcılıkla bağlantılı bölümlerin açılması veya uzmanları çalıştırdıkları gözlemlenmektedir. Örneğin belediyelerin veya üniversitelerin altında kurumsal iletişim bölümlerinde yer alan profesyonel tasarımcıların olması yine bu gibi alanlarda grafik tasarım öğrencilerinin staj yapmalarına olanak tanımaktadır. Böylece öğrenciler etkili iletişim becerileri kazanma ve reklam stratejilerinin görüşülüp uygulandığı alanları yakından izleme şansı bulmaktadırlar.

Paylaşıldığı üzere öğrencilerin grafik tasarımı eğitiminde staj yapabilecekleri birçok alan bulunmaktadır. Staj zorunluluğunu yerine getirmiş öğrencilerle yapılan çalışmalarında ulaşım, yeterli bilgi ve belgeye ulaşma, yemek, ödeme gibi zorluklar olsa da genel olarak staj uygulamasının gerekli ve faydalı olduğu sonucu paylaşılmıştır (Dolmacı ve Duran, 2017, s. 265). Öğrencilerin kişisel ilgi ve kariyer hedeflerine göre staj alanını seçmesi mesleki gelişimleri açısından avantaj sağlayacaktır. Doğru staj yerinin seçilmesinde okul döneminde kazanılan bilgi, beceri ve ilgi duyulan alanın farkında olunması öğrenci açısından avantaj sağlayacaktır. Örneğin web tasarımına ilgi duyan bir öğrencinin oyunlar için karakter tasarımları ve illüstrasyonlar çizen bir ajansta staj yapıyor olması daha az fayda sağlayacaktır.

SONUÇ

Bu araştırma, Türkiye'deki grafik tasarım ön lisans eğitiminin staj eğitimi süreleri ve deneyim alanlarına odaklanan kapsamlı bir inceleme sunmaktadır. Staj eğitimi ile öğrencilerin teorik bilgileri pratikte kullanmaları sağlanarak, sektörün dinamiklerinin tanınması ve gelecekteki kariyer hedeflerine ulaşmak için deneyimlerin kazanılması mümkün hâle getirilmektedir. Staj süreci ile portfolyo hazırlama, profesyonel bağlantılar kurma ve iş hayatına daha hazırlıklı hâle gelme imkânları sunulmaktadır. Eğitim süreleri ve staj günleri, üniversiteler arasında farklılıklar göstermekle birlikte, genel bir eğilim olarak staj sürelerinin artırılması hedeflenmektedir. Bu süre artışı, öğrencilerin daha kapsamlı bir sektör deneyimi kazanmalarını ve mesleki becerilerinin geliştirilmesini sağlamaktadır. Ek olarak yapılan araştırma ve inceleme sonucunda nitelikli uzun staj süresinin öğrencilerin lehine olduğu ve grafik tasarım programlarının staj sürelerinin; aktif öğrenme, uygulama eğitimi, yapısalci yaklaşım, YÖK'ün kaliteyi artırmaya yönelik akreditasyon çalışmaları kapsamında, artırmaya doğru gidildiği tespit edilmiştir. Bunun yanında önceki araştırmalara paralel olarak, staj sürelerinin niteliği göz önünde bulundurularak artırılması, grafik tasarım öğrencileri açısından sektöre atılma ve uyum sağlama anlamında avantajlı bir durum olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca grafik tasarım öğrencilerinin staj yapabileceği birçok alanın olduğu tespitiyle alanlar toplu hâlde kısaca kayıt altına alınarak paylaşılmıştır.

Bu araştırma, Gladwell'in uzun süreler deneyim elde edilmesinin ve deneyimin erken yaşta olmasının kişileri daha avantajlı hâle getirdiği yaklaşımı üzerine staj ve pratik deneyimin fazla olması durumunda başarıya ulaşılmaktadır yargısından hareketle Türkiye'deki ön lisans grafik tasarımı eğitimindeki staj sürelerini karşılaştırmalı olarak ortaya sunmuştur. Yapılan araştırmada en fazla 30 gün stajının olmasına rağmen son yıllarda staj sürelerinin giderek arttığı veya 3+1 (+1) gibi yeni modellere geçiş yapıldığı görülmektedir.

Yeni bir araştırma önerisi olarak staj yapılan öğrenciler ile düzenli görüşmeler ve anket çalışmaları ile staj sürelerinin dışında niteliksel olarak konu ele alınabilir. İş verenler ile görüşülerek okuldaki uygulama eğitimiyle elde edilen bilgilerin artıları ve eksileri ortaya çıkarılabilir. Böylece staj yapan öğrenciler ve iş verenler ayrı bir çalışma olarak mercek altına alınabilir.

Sonuç olarak uygulamalı eğitimin, öğrencilerin teorik bilgilerini pratikte kullanmalarına ve profesyonel beceriler kazanmalarına olanak sağladığı vurgulanmış, grafik tasarımı gibi yaratıcı sektörlerde, okulda gerçekleştirilen uygulamalı eğitim, öğrencilere esnek ve daha yaratıcı bir üretim süreci sunarken, staj ve iş yeri deneyimi ise gerçek iş dünyasındaki iş akışını, iş etiğini (mevcut durumu da sorgulayabilir), güncel teknolojileri öğrenme fırsatını, bağlantılar oluşturmayı, portfolyonun güçlendirilmesini, iş adaptasyonunu, iş bulma fırsatlarını artırma gibi kazanımları bulunmaktadır. Bu bağlamda, uzun ve etkili staj sürelerinin, öğrencilerin kariyer hazırlıklarını güçlendireceği ve eğitimde staj sürelerinde bu sonuçlara göre hareket edilmesinin avantaj sağlayacağı sonucuna varılmıştır. Son söz olarak staj sürelerini artırılması ve niteliğinin sorgulanarak yukarıya taşınması temenni edilmektedir.

Yazar Katkı Beyanı

Sıra	Adı Soyadı	ORCID	Yaziya katkısı*
1	Mustafa AKMAN	0000-0002-1163-7651	1, 2, 3, 4, 5
*Katkı bölümüne ilgili açıklamanın karşılığına gelen rakam(lar) yazılmıştır.			
1. Çalışmanın tasarlanması 2. Verilerin toplanması 3. Verilerin analizi ve yorumu 4. Yazının yazılması 5. Kritik revizyon			

Çıkar Çatışması Beyanı

Çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve/veya finansal çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

Avcı, Y. ve Üstün, C. (2022). Youtube tasarım kanallarının bilgisayar uygulamalı grafik tasarım derslerine etkisi: Designus örneği. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 48–64.

Adobe, (2024, Kasım). *Create striking visuals for print, web, and apps using the industry's leading graphic design software*. 10 Kasım 2024 tarihinde <https://www.adobe.com/creativecloud/tools/graphic-design-software.html> adresinden alındı.

Arslan, F. M. (2002). Reklam ajansı seçiminde kullanılan kriterler ve yeni eğilimler: Kavramsal bir irdeleme. *Ege Academic Review*, 2(2), 55–63.

- Bilgi Paketi, (2024, Kasım). *Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Gönen MYO, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarımı ders bilgi paketi*.
<https://obs.bandirma.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=32&curSunit=5288#>
- Çakar, İ. (2020). *MYO öğrencilerinin 3+1 uygulamalı eğitim modeli çerçevesinde mesleki beklentilerinin incelenmesi "Sakarya MYO örneği"* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Maltepe Üniversitesi.
- Çelik, C. ve Kıvrak, O. (2023). Bilişim öğrencilerinin uzun staj eğitimi ve istihdam deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 33–50.
- Çelik, S., Şenocak, E., Bayrakçeken, S., Taşkesenligil, Y. ve Doymuş, K. (2005). Aktif öğrenme stratejileri üzerine bir derleme çalışması. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (11), 155–185.
- Çıgık, H. ve Bayrak, M. (2015). Uzaktan öğrenme ve yapısalcı yaklaşım. *Istanbul Journal of Open and Distance Education*, 1(1), 87–102.
- Duran, Y. ve Dolmacı, N. (2017). Ön lisans düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin zorunlu staj uygulamasına ilişkin görüşleri, sorunları ve çözüm önerileri: Isparta Meslek Yüksekokulu örneği. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(21), 254–267.
- Dursin, A. (2016). Mesleki eğitim dersleri veren grafik tasarım bölümlerinin ders içeriklerinin piyasadaki iş alanlarına uyumu. *The Journal of Academic Social Science*, 4(30) 203–216.
- Gladwell, M. (2018). *Outliers (çizginin dışındakiler) - bazı insanlar neden daha başarılı olur?* (A. Özer, Çev.), İstanbul: Mediacat Yayıncılık.
- Harris, K., Marcus, R., McLaren, K. & Fey, J. (2001). Curriculum materials supporting problem-based teaching. *School Science & Mathematics*, 101(6), 310–318.
- Kadeş, Ö. M. (2023). Grafik tasarım ön lisans eğitim sürecindeki uygulama araçları işlevselliğinin öğrenci yönünden değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi örneği. *Bağcını Sanat Dergisi*, 1(1), 68–105.
- Karakurum, S. S. ve Ventura, K. (2022). Dijital reklamcılık uygulamaları: Reklam ajansı perspektifi. *Press Academia Procedia*, 15(1), 79-83. <https://doi.org/10.17261/Pressacademia.2022.1581>
- Kaysi, F. ve Gürol, A. (2017). Meslek yüksekokulu öğrencilerinin işyeri uygulamalı eğitim süreçlerinin değerlendirilmesi. *Kesit Akademi Dergisi* (8), 266–280.
- MEDEK. (2024). Program değerlendiricisi raporu.
<https://api.medek.org.tr/file/instructions/pdf/17139768126d371dc2-f8f2-4bb3-bd09-f90cf6e791b1.pdf>
- Mevzuat Bilgi Sistemi. (2024a, Kasım 10). Mesleki eğitim kanunu.
<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=3308&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=5>
- Mevzuat Bilgi Sistemi. (2024b, Ekim). Yükseköğretimde uygulamalı eğitimler çerçeve yönetmeliği.
<https://www.mevzuat.gov.tr/anasayfa/MevzuatFihristDetayIframe?MevzuatTur=7&MevzuatNo=38922&MevzuatTertip=5>

- MEYOK, (2024). *3+1 Eğitim modeli detayları*, Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi. <https://meyok.bandirma.edu.tr/meyok>
- Sarıbıyık, M. (2019). *Mesleki eğitimde +1 uygulamalı eğitim modeli*. İstanbul: Seta Yayınları.
- Sağlık, Ö. (2014). *Bilgi ve belge yönetimi eğitiminde uygulamanın önemi: stajlar üzerine bir araştırma*. 1. Uluslararası Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Öğrenci Kongresi s. 8–20. İstanbul, Türkiye.
- Tektaş, N., Yayla, A., Sarıkaş, A., Polat, Z., Tektaş, M. ve Ceviz, Ö. (2016). Ön lisans öğrencilerinin staj uygulamalarının değerlendirilmesi: Marmara Üniversitesi örneği. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(6), 310–318.
- TDK, (2024). *Staj kavramı*. 10 Kasım 2024 tarihinde <https://sozluk.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Turk.net, (2024). *Tasarımcıların en çok kullandığı 7 program*. <https://turk.net/blog/tasarimcilarin-en-cok-kullandigi-7-program/>
- Yeşilyurt, E. (2013). Yapılandırmacı öğrenme kuramına ilişkin bilişsel farkındalık ölçeği geliştirme çalışması: Bir ölçek revizyonu. *Education Sciences*, 8(2), 285–307. <https://doi.org/10.12739/NWSA.2013.8.2.1C0588>
- YÖK, (2024). *Üniversitelerarası Kurul toplantısı*. <https://www.yok.gov.tr/Sayfalar/Haberler/2024/259-universitelerarası-kurul-toplantısı.aspx>
- YÖK Atlas, (2024). *Grafik tasarımı programı bulunan ön lisans devlet üniversiteleri*. <https://yokatlas.yok.gov.tr/onlisans-program.php?b=30188>

YAZAR BİYOGRAFİSİ

Mustafa AKMAN

Grafik alanında, Dokuz Eylül Üniversitesinde lisans, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde yüksek lisans, Anadolu Üniversitesinde sanatta yeterlik eğitimini tamamlamıştır. Çalışmaları grafik tasarım, Tasarımın Geleceği, Tasarımda Etik, Sürdürülebilir Tasarım, Tasarım Eğitimi ve Blok Zincir Teknolojisi üzerinedir. Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Gönen MYO, Grafik Tasarımı Programında Dr. Öğr. Üyesi olarak görev yapmaktadır.