

BİLGİSAYARDA TEMEL TASARIM
Ders İzence Formu

Diploma Programı Görsel İletişim Tasarımı Bölümü				Kodu: GRT 141				
				Dersin Adı: BİLGİSAYARDA TEMEL TASARIM I				
Yarıyıl	Teorik Kredisi	Uygulama Kredisi	Laboratuvar Kredisi	Toplam Saat	Kredisi	AKTS	Dersin Anlatıldığı Dil	Dersin Türü
1	3	0	0	3	3	5	Türkçe	Zorunlu
Derse Kabul Koşulları:								
Devam Zorunluluğu		Teorik		Uygulama		Laboratuvar		
		70		70		0		
Dersi Veren		ÖĞR. GÖR. SİBEL TUĞAL						
Dersin İçeriği		Nokta, çizgi, ışık, form gibi grafik tasarım öğelerinin dijital ortamda irdelenmesi. Örnek çalışmalar eşliğinde görüntü işleme ve vektörel çizim yazılımlarının temel özelliklerinin incelenmesi.						
Dersin Öğrenme Çıktıları		1. Grafik Tasarım için gerekli bilgisayar programlarını kullanabilme. 2. Resim işleme ve vektörel programlar arasındaki koordinasyonu kavrama. 3. Vektörel programların olanakları ile tasarım sorunlarını başarıyla çözme						
Dersin İşleniş Yöntemi		Anlatım, Alıştırma ve Uygulama						

Dersin Düzeyi	Lisans
İletişim	stugal@isikun.edu.tr
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ebru Özbakır
Dersin Amacı	1. Grafik tasarım ve profesyonel yaşamın gerektirdiği alanlarda etkileşimli çoklu ortam program ve tekniklerin kullanılması (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, In Design). 2. Yaratıcı olmaya ve çözüm üretmeye yönelmek. 3. Bilgisayar destekli tasarım ve uygulamalar.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI / TEORİ
1	Grafik Tasarım nedir? Grafik tasarımın temel öğeleri nedir? Bilgisayarların grafik tasarımda kullanım etkinliği, kısa tarihçesi. Adobe Photoshop ve Illustrator hakkında kısa bilgilendirme. Illustrator programında sayfa çalışma boyutu ayarlama (bridge özelliğinin kullanımının anlatılması)
2	Nokta nedir? Pixel tanımlanması ve digital ortamla noktanın ilişkilendirilmesi. Vektörler hakkında bilgilendirme ve pixel – vektör farkı. Örnek uygulamalar. Adobe Illustrator programının fonksiyonlarının tanımlanması.
3	Nokta ve çizgi arasındaki ilişki, vektörel ve pixel yapılarıdaki farklılıklar. Illustrator yapısındaki çizim teknikleri. Örnekler ve uygulama. (Çizgi nedir, Soyut çizgiler- doğal çizgiler, Çizgi grupları (yatay-dikey-diagonal-radyal yapılar, Çizgi ve kontür tanımlarının digital ortamda vektörel formatta irdelenmesi), Al Pen tool'un anlatılması, Brush-pencil anlatılması ve paletlerinin tanıtılması)
4	Form - şekil oluşturma (açık-kapalı form örnekleri), Çizgi'den forma geçiş, örnekler ve uygulamalar. (Geometrik şekiller, Organik şekiller, Serbest formlu şekiller, Doğal şekiller) Illustrator'da şekil-form oluşturma, örnekler ve uygulamalar.
5	Çizginin ton değeri tanımlanması. Ton değerinin vektörlerle kontrolü, çizgiye renk, şiddet, kalınlık verilmesi. Illustrator programı kullanılarak, Formaların oluşturulması uygulamaları, çalışma alanı içinde formaların gruplanması, pruptan koparma, gruba form ekleme, formların çalışma alanı içinde düzenlenmesi (alt-orta-üst yapılanma)
6	Illustrator programı kullanılarak oluşturulan iki boyutlu biçimlendirme- düzenleme örnekleri ve uygulaması (Denge, Görsel denge (simetri-asimetri), (Siyah-beyaz olarak uygulama örnekleri ve öğrenci çalışmaları)
7	1. Ara Sınav
8	Illustrator programı kullanılarak oluşturulan iki boyutlu biçimlendirme örnekleri ve uygulaması (Ritim, Odak noktası (vurgu noktası), Hareket) Siyah-beyaz olarak uygulama örnekleri ve öğrenci çalışmaları.
9	Ton değerlerinin tanımlanması, mekan tanımı, vektörlerin digital ortamda yarattığı ton değerleri ve düzenlenmesi (Illustrator) Ödev taslakları üzerinde görüşme. Renk, armoni ve kontrast kavramları uygulamalı örnekler.
10	Illustrator programında yazı yazılması (fontlar-paragraf tanımı- alan içine yazma) Yazı kullanılarak yapılan

	uygulamalar, örnek çalışmalar. Yazı karakterleri kullanılarak yapılan ritim, denge, hareket örnekleri, uygulamalar.
11	Illustrator programında effect kullanımı, kayıt formatları, merge, warp, gradient, size komutlarının uygulamalı anlatılması, kontür ve dolgu yüzeyi tanımları ve fonksiyonlarının anlatılması, gradient kullanımı.
12	2. Ara sınav
13	Illustrator'da katmanlarla çalışma, katmanlar arası gruplama, katmanlar arasında çizgisel kopyalama işlemi örnekler ve uygulama.
14	Illustrator'da oluşturulan dosyaların kayıt formatları, illustrator prg. içinden fotoğraf açma, pixel yapıların vektörlere dönüştürülmesi, uygulamalar

Kaynaklar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grafik Tasarım Dergileri, Görsel İletişimde Temel Tasarım (Yakup Öztuna), 2. Temel Sanat Eğitimi ve Digital Ortam (Irmak İnan Akçadoğan), 3. Görüntü Estetiği (Levent Kılıç), 4. İnternet Adobe Illustrator web siteleri, 5. Temel Tasarım (Prof. Dr. Latife Güner), 6. Grafik Tasarım Ne içindir? (Alice Twemlow)
Ders Materyali (Yardımcı ekipman, maket vs)	taslak defteri, kurşun kalem, silgi, flash-bellek, bilgisayar (MAC /PC)

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	Sayı	Katkı Payı (%)
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0
Raporlar	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0
Seminer / Workshop	0	0
Derse Özgü Staj	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final	1	60
Ödevler	0	0
Sunum / Jüri	0	0
Arasınavlar	2	40
Proje	0	0
Laboratuvar	0	0
Diğer		
Toplam	3	100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	40
YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	60
Toplam		100
Derslerin sürekli iyileştirilmesi bağlamında (anket, mülakat, vb.) ön görülen ölçme ve değerlendirme araçları nelerdir ve hangi amaca yönelik uygulanmaktadır? Tanımlayınız (hedef ve amaç belirleme/ders içeriği/öğrenim ihtiyaçları/öğrenim ortamının düzenlenmesi/konuların sıralanışı ve bağıntısı/ materyal ve yöntemler/ölçme planlanmasının değerlendirilmesi)	<p>Kriter-referanslı (mutlak) değerlendirme, Ortak standart bir ölçüt alınarak ya da belirli derecede bir performans kriteri alınarak değerlendirme yapılır. Öğrencinin belirlenmiş bir standarta ulaşmış olup olmadığına bakılarak veya öğrenmenin kriterlerinin neresinde olduğuna göre karar verilir. Sonuç bağıl (curve) not sistemine uyarlanır.</p> <p>Dersin iyileştirilmesi ve güncellenmesi için öğrencilerden anket ve mülakat yoluyla geri besleme alınmakta ve güncellemeler yapılmaktadır.</p>	

ISCED GENEL ALAN KODU	GENEL ALANLAR	ISCED TEMEL ALAN KODU	EĞİTİM VE ÖĞRETİM TEMEL ALANLARI	
1	Eğitim	14	Öğretmen Yetiştirme ve Eğitim Bilimleri	0
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	21	Sanat	80
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	22	Beşeri Bilimler	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	31	Sosyal ve Davranış Bilimleri	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	32	Gazetecilik ve Enformasyon	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	38	Hukuk	0
4	Bilim	42	Yaşam Bilimleri	0
4	Bilim	44	Doğa Bilimleri	0
4	Bilim	46	Matematik ve İstatistik	0
4	Bilim	48	Bilgisayar	20
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	52	Mühendislik	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	54	Üretim ve İşleme	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	58	Mimarlık ve Yapı	0
6	Tarım	62	Tarım, Ormancılık, Hayvancılık ve Su Ürünleri	0
6	Tarım	64	Veterinerlik	0
7	Sağlık ve Refah	72	Sağlık	0
7	Sağlık ve Refah	76	Sosyal Hizmetler	0
8	Hizmet	81	Kişisel Hizmetler	0
8	Hizmet	84	Ulaştırma Hizmetleri	0
8	Hizmet	85	Çevre Koruma	0
8	Hizmet	86	Güvenlik Hizmetleri	0

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

No	Program Yeterlilikleri	1	2	3	4	5
1	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel kavramları kavramak.					X
2	Tasarım ve sanat dilini kullanarak görsel iletişim sorunları için alternatif çözümler yaratabilmek.					X
3	Grafik tasarım ürünlerinde ve grafik sanatlarda kullanılan malzeme bilgisine sahip olmak.			X		
4	Tasarımlarda kullanacak özgün fotoğraf, görüntü ve uygun tipografiyi oluşturabilmek.	X				
5	Yazılı ve sözlü iletişim kurabilmek.	X				
6	Taslakları uygulayabileceği teknik yetkinliğe kavuşmak, tasarım için gerekli bilgisayar programlarını kullanabilmek.	X				
7	Titiz ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazanmak.					X
8	Duygu ve düşüncelerini baskiresim, fotoğraf vb. yöntemlerle estetik düzeyde anlatabilmek.		X			
9	Etik değerlere bağlı kalmak. Sosyal adaleti, kalite kültürünü ve kültürel değerleri korumak.			X		
10	Yaşam boyu öğrenme isteği taşımak ve buna zaman ayırmak.				X	
11	Farklı kişi ve guruplarla uyumlu çalışabilmek.		X			
12	Ülke sorunlarına karşı duyarlı olmak.		X			
13	Çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olmak.					X

Katkı Derecesi: 1 düşük, 5 yüksek.

Dersin Öğrenme Çıktılarının Program Yeterliliklerine Katkısı	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel bilgileri kavrama, uygulama yapma, farklılıklar yaratma.
---	--

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

ETKİNLİKLER	Sayı	Süre (Saat)	İş Yükü
Ders Süresi	14	3	42
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final (Hazırlık Süresi Dahil)	1	8	8
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0	0

Dönem Ödevi / Projesi	0	0	0
Raporlar	0	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0	0
Seminer / Workshop	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma Süresi	1	11	11
Ödevler	6	4	24
Sunum /Jüri	0	0	0
Arasınavlار (Hazırlık Süresi Dahil)	2	20	40
Proje	0	0	0
Laboratuar	0	0	0
Derse Özgü Staj	0	0	0
Toplam İş Yüğü			125
Toplam İş Yüğü / 25			5
Dersin AKTS Kredisi			5

Onaylayan Prof. Dr. Melih Boydak Dekan	Diploma Programının Başkanı Prof. Hasip Pektaş Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Başkanı
---	---