



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Bahar

DERSİN KODU	141314001	DERSİN ADI	Bilgisayarlı Grafik Tasarım II
--------------------	-----------	-------------------	--------------------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
4	2	2	0	3	6	ZORUNLU (X) SEÇMELİ ()	Türkçe
DERSİN KATEGORİSİ							
Temel Eğitim	Sanat		Görsel İletişim		Tasarım	Sosyal Bilim	
			3		3		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ							
YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü		Sayı	%			
	I. Ara Sınav						
	II. Ara Sınav						
	Kısa Sınav						
	Ödev						
	Proje		1	40			
	Rapor						
Diğer (...)							
YARIYIL SONU SINAVI	Proje		1	60			
VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	Bilgisayarlı Grafik Tasarım I dersini almış olmak						
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Grafik tasarımda kullanılan bilgisayar yazılımları, vektör tabanlı yazılımlar, piksel tabanlı yazılımlar, yazılımların İleri düzeyde kullanılacağı tasarımlar ve çeşitli projeler						
DERSİN AMAÇLARI	Farklı üretim tekniklerinden yararlanarak bilgisayar yazılımlarının ileri düzeyde kullanılacağı tasarım projeleri gerçekleştirmek						
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	1. Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama. 2. Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama						
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	1. Bilgisayarda tasarım yapabilecek yazılımları kavrama ve tasarıma uygun yazılımı kullanabilme yeteneği 2. Geliştirilen fikirleri uygulamada tasarım yazılımlarını etkin olarak kullanabilme 3. Bilgisayarın sunduğu olanakları tasarımlarında etkin biçimde kullanmanın yollarını araştırır						
TEMEL DERS KİTABI	Yanık, Hayri. Masaüstü Yayıncılıkta Program. Kişisel Yayınlar						
YARDIMCI KAYNAKLAR	1. Conover, E. Theodore (1985) Graphic Communication Today. USA: West Pub. Co. 2. Akçadoğan, İrmak İnan. Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam. Epsilon Yayıncılık. 3. Gürkan, Osman. Adobe Cs5. Nirvana Yayınları.						
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, Projeksiyon						

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Dersin tanımı, amacı, çalışma sistemi ve bilgisayar stüdyosunun kullanım ilkeleri.
2	Sayısal ortam programlarının basılı medya için önemi
3	Vektörel tabanlı yazılımların özellikleri, tasarımda kullanımı
4	Vektörel tabanlı yazılımların özellikleri, tasarımda kullanımı
5	Proje çalışmaları
6	Proje çalışmaları
7	Proje çalışmaları
8	ARA SINAV HAFTASI
9	Piksel tabanlı yazılımların özellikleri
10	Piksel tabanlı yazılımların tasarımda kullanımı
11	Piksel tabanlı yazılımların tasarımda kullanımı
12	Proje çalışmaları
13	Proje çalışmaları
14	Proje çalışmaları
15	Proje çalışmaları
16	FİNAL HAFTASI
17	FİNAL HAFTASI

NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı Düzeyi		
		3	2	1
1	Görsel iletişim tasarımının temel kavramlarını ve ilkelerini kavrama, bunların diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği		x	
2	Tasarım kültürünü ve etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	x		
3	Tasarımın görsel dilini ve estetik duyarlılığı kavrama, bunları tasarımlara yansıtma becerisi		x	
4	Eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi		x	
5	Tasarım tekniğini ve teknolojisini tanıma, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi			x
6	Tasarım sürecini, üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi			x
7	Tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi		x	
8	Yerel ve evrensel değerleri kavrama; yerelden evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi		x	
9	Doğanın ve çevrenin korunmasında sürdürülebilir tasarımın önemini kavrama becerisi	x		
10	Toplumun güncel sorunlarına dair duyarlılık kazanma ve bu sorunlara çözüm önerileri geliştirebilme becerisi	x		

1: Hiç katkısı yok. 2: Kısmen katkısı var. 3: Tam katkısı var.

Dersin Öğretim Üyesi: Öğr. Gör. Tunçemre Doğramacı

İmza:

Tarih: