



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Güz

DERSİN KODU	1411xx	DERSİN ADI	Dijital Görselleştirme
-------------	--------	------------	------------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
3	1	2	0	2	5	ZORUNLU (x) SEÇMELİ ()	Türkçe
DERSİN KATEGORİSİ							
Temel Eğitim	Tasarım		Fen Bilimleri		Sosyal Bilim		Sanat
	X						
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ							
YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü		Sayı		%		
	I. Ara Sınav		1		40		
	II. Ara Sınav						
	Kısa Sınav						
	Ödev						
	Proje						
	Rapor						
Diğer (ders boyunca kısa alıştırmalar)		2		20			
YARIYIL SONU SINAVI					1	40	
VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	Yok						
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Dijital Görselleştirme dersinde öğrencilere iki boyutlu grafik tasarım programlarını (piksel ve vektörel çizim programları) gösterilir. Masaüstü yayıncılık tekniklerini ve temel grafik tasarım bilgilerini edinir. Böylece dersin sonunda öğrenci, öğrendiği programlarıyla grafik tasarımın temel prensiplerini (renk uyumu, uygun tipografi seçimi ve doğru kullanımı, dengeli kompozisyon) dikkate alarak görseller ve grafik ürünleri tasarlayabilir.						
DERSİN AMAÇLARI	Dijital Görselleştirme dersi öğrencilerin hem baskı hem dijital alana yönelik olarak kendi tasarımlarını anlatan okunaklı, uygun, tutarlı ve etkili görseller ve grafik ürünler hazırlayarak sunabilmelerini amaçlamaktadır.						
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	Endüstriyel tasarımcı; tasarım süreci sonunda geliştirdiği konsept ve ürün fikirlerini geri bildirim almak amacıyla başka kişilerle paylaşması gerekir. Bunun için tasarımlarını görselleştirip yazılı açıklama ile birleştirip sunması gerekir. Dijital Görselleştirme dersinde öğrenci iki boyutlu grafik tasarım çizim programlarına hakim olup meslek hayatında işine yarayan görseller ve grafik ürünlerini hem baskı hem dijital alana yönelik oluşturma ve hazırlama kabiliyeti kazanır.						
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	1. Piksel tabanlı çizim kullanabilir. 2. Vektörel çizim programı kullanabilir. 3. Fotoğraf ve taranmış çizimleri düzeltebilir ve düzenleyebilir. 4. Renk modellerinin farklılıkları bilip tasarımında doğru şekilde kullanabilir. 5. Tipografinin temel prensiplerini dikkatine alarak grafik tasarım ürünlerine metin ekleyebilir. 6. Grafik tasarım ilkelerini kullanarak konuya uygun, görselleri ve metinleri						

	birleřtirerek dengeli bir kompozisyon yaratabilir. 7. Baskı ve dijital ortamlar için dosyaları teknik aıdan doęru hazırlayabilir.
TEMEL DERS KİTABI	Grafik Tasarım Rehberi Eęitim Kitabı, <i>Özge Mardi Bayar</i> , Kodlab Yayınları, 2021 Yaratıcı Tasarımın Temelleri, <i>Gavin Ambrose, Paul Harris</i> , Literatür Yayıncılık, 1. Basım, 2013
YARDIMCI KAYNAKLAR	Tipografinin Temelleri, <i>Gavin Ambrose</i> , Literatür Yayınları, 2. Basım, 2015 İletişim ve Grafik Tasarım, <i>Emre Becer</i> , Dost Kitabevi, 10. Basım, 2015
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar laboratuvarında öğrenci başına masaüstü veya taşınabilir bilgisayar Photoshop ve Illustrator program lisansı

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Dersin içeriği ve işleyişi hakkında tanıtım: Piksel ve vektörel tabanlı çizimlerin farkı, öğrenilecek programların tanıtımı.
2	Photoshop programının ara yüz tanıtımı, çözünürlük hakkında teknik bilgi, resimler boyutlandırma ve kadraj alma, renk modelleri ile dosya biçimleri hakkında teknik bilgiler.
3	Photoshop programının seçim aletleri, katman mantığı ile kolaj yapımı, maskeleme, akıllı nesne kullanımı.
4	Photoshop programının yazı aleti, hazır vektörel şekiller, kalem aracına giriş, kırpma maskesi komutu, katman stilleri.
5	Photoshop programının ayarlama katmanları ve filtreleri ile yapılabilecek çeşitli renk, tonlama, düzeltme, başka düzenlemeler, doku eklemesi.
6	Ara Sınav Projesi, geri bildirim.
7	Ara Sınav Projesi, geri bildirim.
8	Ara Sınav
9	Illustrator programın ara yüz tanıtımı, çalışma yüzeylerinin kullanımı, geometrik çizim aletleri
10	Çizgi ve dolgu, deforme etmek ve dönüştürme için kullanılan alet ve yöntemler, ekle-çıkartma aletleri ve yöntemler, basit şekillerden çizim gerçekleştirme, renk oluşturma ve uyumlu renk şemalarının kullanımı hakkında teknik ve temel grafik tasarım bilgisi.
11	Serbest çizim araçları (kalem, kurşun kalem, fırçalar...) fotoğrafik şablonları kullanarak çizim stilleri, gradyan ve doku oluşturulması.
12	Illustrator programının perspektif ızgara ile perspektif çizimi, kendi oluşturduğu izometrik ızgarası ile izometrik çizimi, Illustrator programının üç boyutlu efekt ve malzemelere giriş
13	Illustrator programına piksel tabanlı görseller getirmesi, şeffaflık ve harmanlama modları, yazı aletinin kullanımı, font ve tipografi kullanımı hakkında teknik ve temel grafik tasarım bilgisi
14	Final Sınav Projesi, geri bildirim.
15	Final Sınav Projesi, geri bildirim.
16	Yarıyıl Sonu Sınavı

NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı Düzeyi		
		3	2	1
1	Kültürel, tarihsel ve sanatsal bağlamda üretim ve tüketim mekanizmalarına dair kuramsal bilgiyi tasarım pratiği ile bütünleştirebilme;			X
2	Tasarım süreçlerini planlayarak, uygun yöntem ve teknikleri seçme ve kullanabilme;		X	
3	Eleştirel ve diyalektik bir yaklaşımla tasarım problemlerini ve ilgili alt problemleri tanımlayabilme ve yaratıcı çözümler üretebilme;			X
4	Uzamsal düşünme ışığında tasarım ilke ve öğeleri kullanarak tasarlayabilme;		X	
5	Estetik ve işlev etkileşiminde tasarım araçlarını kullanarak uygulama yapabilme ve bu uygulamayı değerlendirebilme;		X	
6	İki boyutlu ve üç boyutlu tasarım araçlarını kullanarak görselleştirebilme ve sunum yapabilme;	X		
7	Teknolojik gelişmeleri, güncel tasarım yaklaşımlarını, sürdürülebilir üretim yöntemlerini, malzemeleri ve bilişim alanındaki yenilikleri takip ederek tasarım projelerinde uygulayabilme;			X
8	Çevresel duyarlılık, mesleki etik ve kanunlar çerçevesinde toplumun ve hedef kullanıcıların gereksinim ve çıkarlarını gözeterek endüstriyel tasarım projelerinde alan bilgisini kullanabilme;			X

9	Bir tasarım sürecini bireysel olarak ve ekip içerisinde etkin olarak yürütebilme;		X	
10	Ulusal ve uluslararası düzeyde disipline özgü veya disiplinler arası çalışmalarda aktif görev alabilme;			X
1: Hiç katkısı yok. 2: Kısmen katkısı var. 3: Tam katkısı var.				

Dersin Öğretim Üyesi: Öğr. Gör. Stefanie Aydın

İmza:

Tarih: