



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

DÖNEM    Güz

|                    |           |                   |                               |
|--------------------|-----------|-------------------|-------------------------------|
| <b>DERSİN KODU</b> | 141313001 | <b>DERSİN ADI</b> | Bilgisayarlı Grafik Tasarım I |
|--------------------|-----------|-------------------|-------------------------------|

| YARIYIL   | HAFTALIK DERS SAATİ   |          |                 | DERSİN  |         |                         |              |
|---|---|----------|-----------------|---------|---------|-------------------------|--------------|
|   | Teorik  | Uygulama | Laboratuvar     | Kredisi | AKTS    | Türü                    | Dili         |
| 3   | 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)                       |   |          |                 |         |         |                         |              |
| DERSİN KISA İÇERİĞİ                               | Basılı ve sayısal ortam tasarımında kullanılan yazılımlar ve bu yazılımların çeşitli tasarım projelerinde uygulanması   |          |                 |         |         |                         |              |
| DERSİN AMAÇLARI                                   | Basılı ve sayısal ortam tasarımında kullanılan yazılımların etkin kullanımı, bu yazılımlarla çeşitli tasarım projelerinin yapılması ve tasarım ilkelerinin kavratılması.  |          |                 |         |         |                         |              |
| DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI | 1. Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama.<br>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<br>2. Geliştirilen fikirleri uygulamada tasarım yazılımlarını etkin olarak kullanabilme<br>3. Bilgisayarın sunduğu olanakları tasarımlarında etkin biçimde kullanmanın yollarını araştırma           |          |                 |         |         |                         |              |
| TEMEL DERS KİTABI                                 | Yanık, Hayri. Masaüstü Yayıncılıkta Program. Kişisel Yayınlar   |          |                 |         |         |                         |              |
| YARDIMCI KAYNAKLAR                                | Konu ile ilgili videolar, görseller, sunumlar, örnek çalışmalar. Kaynak kitap ve dergiler. 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, tasarımda kullanımı                       |
| 10    | Piksel tabanlı yazılımların özellikleri, tasarımda kullanımı                       |
| 11    | Piksel tabanlı yazılımların özellikleri, 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 Dođramacı

**İmza:**

**Tarih:**