



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel Sanatlar Bölümü

DERS BİLGİ FORMU

DERSİN KODU	141213003	DERSİN ADI	Bilgisayar Destekli Tasarım I
		YARIYIL	Güz

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	TEORİK	UYGULAMA	LAB.	KREDİSİ	AKTS	TÜRÜ	DİLİ
3	2	2		3	5	Zorunlu	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ (AKTS Kredi Dağılımı)				
Temel Eğitim	Sanat	Tasarım	Görsel İletişim	Sosyal Bilim
	2	2	1	

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ			
SINAV TÜRÜ		Sınav Türü	Sınav Ağırlığı (%)
YARIYIL İÇİ SINAVLAR	Ara Sınav 1	Uygulama	40
YARIYIL SONU SINAVI		Uygulama	60
MAZERET SINAVI			
BÜTÜNLEME SINAVI			

VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	Temel Bilgisayar 1 dersini almış olmak
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Vektörel ve piksel tabanlı tasarım programlarını kullanarak sanat ve tasarım yapıtı üretmek
DERSİN AMAÇLARI	Sanat ve tasarım kavramları üzerinden bilgisayar ortamında dijital proje üretmeyi sağlamak
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	Öğrenci, bilgisayar ortamında her tür sanat ve tasarım projesini geliştirebilir, üretebilir.
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	1. Vektörel ve piksel tabanlı programları kullanma yeteneği artar 2. Dijital ortamda sanat ve tasarım projeleri üretir.
TEMEL DERS KİTABI	Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam, Akçadoğan, İrmak İnan (2006) Epsilon Yayıncılık
YARDIMCI KAYNAKLAR	1. Illustrator Cs6, Yavuz Gümüştepe, (2012) Kodlab 2. Photoshop CS6, Osman Gürkan (2012) Nirvana Yayınları 3. Photoshop CS6, Özge Mardi Bayar (2014) Kodlab
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Kağıt, kalem, bilgisayar, ışıklı masa, projeksiyon



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel Sanatlar Bölümü

DERSİN HAFTALIK PLANI	
HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Dersin amacı, içeriği ve işleyişi ile ilgili bilgilerin verilmesi
2	Proje: Çizgi, nokta, doku
3	Proje hakkında araştırmaların yapılması ve taslakların hazırlanması
4	Proje taslaklarının kritiklerinin yapılması
5	Proje: Biçim ve form
6	Proje hakkında araştırmaların yapılması ve taslakların hazırlanması
7	Proje taslaklarının kritiklerinin yapılması
8	ARA SINAV
9	Proje: Şekil Zemin ilişkisi
10	Proje hakkında araştırmaların yapılması ve taslakların hazırlanması
11	Proje taslaklarının kritiklerinin yapılması
12	Proje: Renk, Işık ve Gölge
13	Proje araştırmalarının yapılması ve taslakların hazırlanması
14	Proje taslaklarının kritiklerinin yapılması
15	FİNAL SINAVI

NO	PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI	KATKI DÜZEYİ		
		1 Az	2 Orta	3 Çok
1	Görsel sanatların ve iletişimin temel kavram, eleman ve ilkelerini, tarihçesini kavrama diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme.	X		
2	Sanat kültürünü, etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama.		X	
3	Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını, estetik duyarlılığını kavrama ve tasarımlarına yansıtma.			X
4	Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, eserlerine yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme.			X
5	Sanatın teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama.		X	
6	Sanat eseri oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama		X	
7	Sanat sürecini ve sanat bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleme			X
8	Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma.		X	
9	Ulusal ve evrensel değerleri kavrama; ulusaldan evrensele sanat anlayışını geliştirme.	X		
10	Doğanın ve çevrenin korunmasına duyarlı olma, eko-tasarıma önem verme	X		
11	Sanatın önemini kavratmak ve sanat bilincini kazandırmak için sosyal sorumluluk projeleri hazırlama.		X	

Dersi Veren Öğretim Üyesi	İmza	Tarih
Öğr. Gör. A. Gaye Kalavlı		