



DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME	141113004

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
3	1	2	2	5

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
	2	3		

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Zorunlu

Önkoşul Dersleri	Yok
Dersin Amacı	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.
Dersin Kısa İçeriği	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.

Dersin Öğrenim Çıktıları	Katkı Sağladığı PC/PC'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1 Piksel tabanlı çizim kullanabilir.	2, 6	1, 6	D
2 Vektörel çizim programı kullanabilir.	2, 6	1, 6	D
3 Fotoğraf ve taranmış çizimleri düzeltebilir ve düzenleyebilir.	2, 6	1, 6	D
4 Renk modellerinin farklılıkları bilip tasarımında doğru şekilde kullanabilir.	2, 6	1, 6	D
5 Tipografinin temel prensiplerini dikkatine alarak grafik tasarım ürünlerine metin ekleyebilir.	2, 4, 5, 6	1, 6	D
6 Grafik tasarım ilkelerini kullanarak konuya uygun, görselleri ve metinleri birleştirerek dengeli bir kompozisyon yaratabilir.	2, 4, 5, 6	1, 2, 6	D
7 Baskı ve dijital ortamlar için dosyaları teknik açıdan doğru hazırlayabilir.	2, 6	1, 6	D
8			
9			

***Öğretim Yöntemleri** 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beşin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

****Ölçme Yöntemleri** A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

Temel Ders kitabı	Grafik Tasarım Rehberi Eğitim Kitabı, <i>Özge Mardi Bayar</i> , Kodlab Yayınları, 2021 Yaratıcı Tasarımın Temelleri, <i>Gavin Ambrose, Paul Harris</i> , Literatür Yayıncılık, 1. Basım, 2013
Yardımcı 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 Gerekli Araç ve Gereçler	Bilgisayar laboratuvarında öğrenci başına masaüstü veya taşınabilir bilgisayar Photoshop ve Illustrator program lisansı

Dersin Haftalık Planı	
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, maskeleye, 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 Sınavlar
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-çıkart aletler 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, gradiyan 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.
16,17	Yarıyıl sonu sınavları

Dersin İş Yükünün Hesaplanması			
Etkinlikler	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	14	2	28
Ödev	2	15	30
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Sunum (hazırlık süresi dahil)			
Derse Katılım (Hazırlık)			
Ara sınav (Ödev Teslimi)	1	1	1
Ara Sınav hazırlık	1	20	20
Yarıyıl sonu sınavı (Ödev Teslimi)	1	1	1
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	1	30	30
Toplam iş yükü			152
Toplam iş yükü / 30			5,06
Dersin AKTS Kredisi			5

Değerlendirme	
Yarıyıl içi Etkinlikleri	%
Ara Sınav (Proje)	40
Ödev	20
Yarıyıl Sonu Sınavı (Proje)	40
Toplam	100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Kültürel, tarihsel ve sanatsal bağlamda üretim ve tüketim mekanizmalarına dair kuramsal bilgiyi tasarım pratiği ile bütünleştirebilme	
2	Tasarım süreçlerini planlayarak, uygun yöntem ve teknikleri seçme ve kullanabilme	2
3	Eleştirel ve diyalektik bir yaklaşımla tasarım problemlerini ve ilgili alt problemleri tanımlayabilme ve yaratıcı çözümler üretebilme	
4	Uzamsal düşünme ışığında tasarım ilke ve öğeleri kullanarak tasarlayabilme	4
5	Estetik ve işlev etkileşiminde tasarım araçlarını kullanarak uygulama yapabilme ve bu uygulamayı değerlendirebilme	4
6	İki boyutlu ve üç boyutlu tasarım araçlarını kullanarak görselleştirebilme ve sunum yapabilme	5
7	Teknolojik gelişmeleri, güncel tasarım yaklaşımlarını, sürdürülebilir üretim yöntemlerini, malzemeleri ve bilişim alanındaki yenilikleri takip ederek tasarım projelerinde uygulayabilme	
8	Çevresel duyarlılık, mesleki etik ve kanunlar çerçevesinde, toplumun ve hedef kullanıcıların gereksinim ve çıkarlarını gözeterak endüstriyel tasarım projelerinde alan bilgisini kullanabilme	
9	Bir tasarım sürecini bireysel olarak ve ekip içerisinde etkin olarak yürütebilme	
10	Ulusal ve uluslararası düzeyde disipline özgü veya disiplinler arası çalışmalarda aktif görev alabilme	

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ			
Yürütücü	Öğr. Gör. Keiko ALTIN OYABU		
İmza			

08/08/2024