



DERS BİLGİ FORMU

YARIYIL	BAHAR
---------	-------

DERSİN KODU	14134001	DERSİN ADI	Bilgisayarlı Grafik Tasarım II
-------------	----------	------------	--------------------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	TEORİK	UYGULAMA	LAB.	KREDİSİ	AKTS	TÜRÜ	DİLİ
4	2	2	0	3	6	Zorunlu	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ (AKTS Kredi Dağılımı)				
Temel Eğitim	Sanat	Tasarım	Görsel İletişim	Sosyal Bilim
		3	3	

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

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 laboratuvarı.



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	Vektör tabanlı yazılımların özellikleri, tasarımda kullanımı.
4	Proje çalışmaları
5	Proje çalışmaları
6	Proje çalışmaları
7	Proje çalışmaları
8	1. ARA SINAV HAFTASI
9	Piksel tabanlı yazılımların özellikleri
10	Piksel tabanlı yazılımların tasarımda kullanımı
11	Proje çalışmaları
12	Proje çalışmaları
13	Proje çalışmaları
14	Proje çalışmaları
15,16	YARIYIL SONU SINAVI

NO	DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI	KATKI DÜZEYİ		
		1 Az	2 Orta	3 Çok
1	Görsel iletişim tasarımının ve iletişimin temel kavram, eleman ve ilkelerini, tarihçesini kavrama ve diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği		X	
2	Tasarım kültürünü, etiğini ve tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	X		
3	Sanatın ve tasarımın görsel dilini ve farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma becerisi		X	
4	Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi		X	
5	Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi			X
6	Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi			X
7	Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi		X	
8	Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisi		X	
9	Ulusal ve evrensel değerleri kavrama; ulusaldan evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi	X		
10	Doğanın ve çevrenin korunmasında ve eko-tasarım hakkında farkındalık	X		
11	Tasarımın önemini kavratmak ve tasarım bilincini kazandırmak için sosyal sorumluluk projeleri hazırlama becerisi	X		

Dersi Veren Öğretim Üyesi	İmza	Tarih