



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERS BİLGİ FORMU

YARIYIL	Bahar
---------	-------

DERSİN KODU	141312006	DERSİN ADI	Temel Bilgisayar II
-------------	-----------	------------	---------------------

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

DERSİN KATEGORİSİ (Kredi Dağılımı ya da Kredisiz Derslerde Haftalık Saat Dağılımı)				
Temel Eğitim	Sanat	Tasarım	Görsel İletişim	Sosyal Bilim
			2	

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

VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	YOK
DERS İÇERİĞİ	Vektörel ve piksel tabanlı programlar hakkında bilgi; Grafik ve sayısal teknikler; Vektörel tabanlı yazılıma giriş; Vektörel tabanlı yazılımın özellikleri ve kullanımı; İleri sayısal teknikler; Piksel tabanlı programlara giriş; Görüntü birleştirme; Maskeleme teknikleri; Yineleme teknikleri; Görsel efekt uygulama; Proje sunumu.
DERSİN AMAÇLARI	Grafik tasarımda kullanılan yazılımların uygulamalı çalışmalarla öğretilmesi
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	Bilgisayar ortamında basılı ve sanal ortamlar için tasarım yapabilir.
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	Bu dersin sonunda öğrenci; 1. Vektörel ve piksel tabanlı programları tanır 2. Tasarım programlarını kavrar ve kullanır 3. Tasarım fikirlerini uygulamada bilgisayarı etkin olarak kullanır
TEMEL DERS KİTABI	Akçadoğan, İ. İ., <i>Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam</i> . Epsilon Yayıncılık
YARDIMCI KAYNAKLAR	Gürkan, O., <i>Adobe CS 5</i> . Nirvana Yayıncılık
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Adobe Master Collection 5 yazılımı, bilgisayar laboratuvarı



DERSİN HAFTALIK PLANI	
HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Dersin içeriği, önemi, değerlendirme ölçütleri, konular hakkında bilgi verilmesi. Vektörel ve piksel tabanlı programlar hakkında bilgi.
2	Bilgisayar Teknolojisine giriş
3	Grafik ve sayısal teknikler
4	Vektörel tabanlı yazılıma giriş
5	Vektörel tabanlı yazılımın özellikleri ve kullanımı
6	İleri sayısal teknikler
7	Dijital Medya Depolama ve Aktarma
8	ARA SINAV
9	Piksel tabanlı programlara giriş
10	Görüntü birleştirme
11	Maskeleye teknikleri
12	Yineleme teknikleri
13	Görsel efekt uygulama
14	Proje sunumu
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