

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı
2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı
GRAFİK TASARIMI II
Ders Tasarımı (Syllabus)

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
GRAFİK TASARIMI II	MGS2250690	Bahar Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Dr.Öğr.Üye. Ebru Gamze İŞIKSAÇAN				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. İSLAM ŞENSÖZ				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Fotoğraf, tipografi ve illüstrasyon gibi çeşitli ifade yöntemlerini kullanarak yaratıcı üst orta düzey grafik tasarım projeleri ile denemeler yapmak.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Vektör tabanlı program (Adobe illustrator) ve mizanpaj programı (Adobe InDesign) temelleri,Yeni bir döküman oluşturma,Temel kavramlar ve seçim mantığı,Çizim araçları,Metin özellikleri,Grup ve katman mantığı,Ara Sınav,Fırça ve sembol teknikleri,Renkler ve desenlerle çalışmak,Resimlerle çalışmak ,Objeleri ölçülendirmek,Paneller ve Master sayfa oluşturmak,Dosya işlemleri ve baskı öncesi hazırlık,Final Projesi; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Çıktıları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Grafik tasarımın görsel dilini ifade edebilir.					B, C, D
İki boyutlu bir alandaki görsel unsurlar arasındaki denge ve ilişkileri değerlendirebilir.				17, 4	D
Resimsel unsurlar ile tipografi arasındaki ilişkiyi doğru bir şekilde uygulayabilir.				14, 16	D
Uygulamalarda semantik olarak doğru projeler tasarlayabilir.				14, 15, 16	C
Adobe Illustrator programıyla tasarım çalışmalarında üst düzeyde uygulama yapabilir.				14, 16, 4	D
Grafik tasarım akımlarını ve günümüz kültürünü yorumlayabilir.				14, 16	C, F
Öğretim Yöntemleri	14: Bireysel Çalışma, 15: Problem Çözme, 16: Proje Temelli Öğrenme, 17: Yansıtıcı Düşünce, 4: Alıştırma ve Uygulama				
Ölçme Yöntemleri	B: Sözlü Sınav, C: Ödev, D: Proje / Tasarım, F: Performans Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Vektör tabanlı program (Adobe illustrator) ve mizanpaj programı (Adobe InDesign) temelleri				
2	Yeni bir döküman oluşturma				
3	Temel kavramlar ve seçim mantığı				
4	Çizim araçları				
5	Metin özellikleri				
6	Grup ve katman mantığı				
7	Ara Sınav				
8	Fırça ve sembol teknikleri				
9	Renkler ve desenlerle çalışmak				
10	Resimlerle çalışmak				
11	Objeleri ölçülendirmek				
12	Paneller ve Master sayfa oluşturmak				
13	Dosya işlemleri ve baskı öncesi hazırlık				
14	Final Projesi				
Kaynaklar					
1- M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006. 2- I. İ. Akçadoğan, Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam. İstanbul: Epsilon Yayınları, 2006. 3- E. Becer, İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi, 1997. 4- H. Yanık, Masaüstü Yayıncılık. İstanbul: Dönence Yayınları, 2009. 5- A. Twemlow, Grafik Tasarım Ne İçindir?. İstanbul: Yem Yayınları, 2008.					