

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

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
GRAFİK TASARIM I	MGS2150660	Güz Dönemi	1+2	2	5
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Dr.Öğr.Üye. Ebru Gamze İŞIKSAÇAN				
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr.Gör. İSLAM ŞENSÖZ				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Öğrencilerin grafik tasarım programlarını ve dijital medya uygulamaları hakkında kapsamlı bir bilgi kazanmalarını sağlamak.				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders; Ders içeriği ile ilgili temel kavram ve genel ,Adobe Photoshop hakkında genel bilgiler,Seçim mantığı ve seçili alanı boyama,Layer (katman) mantığı,Seçim menüsü,Fırçalarla çalışma,Rötuş işlemleri,Düzeltilmeler ve ölçeklendirme işlemleri,Dolgu çeşitleri,Resimleri kaynaştırmak (mask),Text mantığı,Pen tool ve dekupe,Sayfa boyutlarını değiştirmek ve renk/ışık düzenleme araçları,Filtre uygulamaları; konularını içermektedir.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>			
Bilgisayar desteği ile tasarım çalışmalarını uygulayabilir.	1, 13				
Tasarımda kullanılan teknik ve bilgisayar programlarını kendi cümleleri ile ifade edebilir.	1, 13				
Belli bir zamanda dijital medyada tasarım problemi çözme becerilerini uygulayabilir.	1, 13, 6				
Görsel becerinin tasarıma yansımaları açıklayabilir.	1, 12, 6				
Yaratıcı düşünceyi tasarım çözümlerine aktarabilir.	1, 13, 6				
Bir projeyi fikirden son icraya kadar olan süreç içerisinde düzenleyebilir.	1				
<b>Öğretim Yöntemleri</b>	1: Anlatım, 12: Örnek Olay, 13: Deney / Laboratuvar, 6: Gösterip Yapma				
<b>Ölçme Yöntemleri</b>					
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
1	Ders içeriği ile ilgili temel kavram ve genel				
2	Adobe Photoshop hakkında genel bilgiler				
3	Seçim mantığı ve seçili alanı boyama				
4	Layer (katman) mantığı				
5	Seçim menüsü				
6	Fırçalarla çalışma				
7	Rötuş işlemleri				
8	Düzeltilmeler ve ölçeklendirme işlemleri				
9	Dolgu çeşitleri				
10	Resimleri kaynaştırmak (mask)				
11	Text mantığı				
12	Pen tool ve dekupe				
13	Sayfa boyutlarını değiştirmek ve renk/ışık düzenleme araçları				
14	Filtre uygulamaları				
<b>Kaynaklar</b>					
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.					