

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

GRAFİK TASARIMI II

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. Doğa ÇÖL				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Coşan GÖKSEL				
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, Renk Oluşturma, Fırça ve sembol teknikleri, Renkler ve desenlerle çalışmak, Resimlerle çalışmak, Objeleri ölçülendirmek, Paneller ve Master sayfa oluşturmak, Dosya işlemleri ve baskı öncesi hazırlık, Uygulama; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Grafik tasarımın görsel dilini kavrar.			10, 11, 9	D, E, F	
İki boyutlu bir alandaki görsel unsurlar arasındaki denge ve ilişkileri tanımlar.			20, 6	F	
Resimsel unsurlar ile tipografi arasındaki ilişkiyi doğru bir şekilde uygular.			14, 2	F	
Uygulamalarda semantik olarak doğru projeler uygular.			12, 14, 2	E	
Adobe Illustrator programıyla tasarım çalışmalarında üst düzeyde uygulama yapar.			14, 2, 6	F	
Grafik tasarım akımlarını ve günümüz kültürünü tanımlar.			14, 2	E, H	
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 11: Gösterip Yapma Yöntemi, 12: Problem Çözme Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 20: Tersine Beyin Fırtınası Tekniği, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	D: Sözlü Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, H: Performans Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Vektör tabanlı program (Adobe Illustrator) ve mizanpaj programı (Adobe InDesign) temelleri	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006.			
2	Yeni bir döküman oluşturma	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
3	Temel kavramlar ve seçim mantığı	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
4	Çizim araçları	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
5	Metin özellikleri	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
6	Grup ve katman mantığı	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
7	Renk Oluşturma	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
8	Fırça ve sembol teknikleri	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
9	Renkler ve desenlerle çalışmak	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
10	Resimlerle çalışmak	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
11	Objeleri ölçülendirmek	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
12	Paneller ve Master sayfa oluşturmak	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
13	Dosya işlemleri ve baskı öncesi hazırlık	M. Kınık, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım 1, Gerhun Yayınları, 2006			
14	Uygulama				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

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.