



# Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı

181611007	Sayısal Görüntü Uygulamaları				
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
1	181611007	Sayısal Görüntü Uygulamaları	3	3	2

**Dersin Dili:**

Türkçe

**Dersin Düzeyi:**

Fakülte

**Dersin Staj Durumu:**

Yok

**Bölümü/Programı:**

Görsel İletişim Tasarımı

**Dersin Türü:**

Zorunlu

**Dersin Amacı:**

Öğrencilerin dijital ofis uygulamaları, temel görsel düzenleme, grafik programları ve güncel yapay zekâ destekli üretim platformlarıyla içerik oluşturma, düzenleme ve sunma becerilerini geliştirmelerini; görsel tasarım ilkeleri doğrultusunda yaratıcı ve teknik yeterlilik kazanmalarını amaçlamaktadır.

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri:**

Öğrencilerin dijital ortamda metin, tablo, sunu ve görsel içerikler üretmesini; piksel ve vektör tabanlı grafik tasarım programlarıyla temel düzenleme yapabilmesini ve yaratıcılık odaklı uygulamalar geliştirmesini hedefler. Dijital tasarım araçlarının teknik kullanımı kadar, içerik sunumu ve değerlendirme becerileri de geliştirilir.

**Ön Koşulları:****Dersin Koordinatörü:**

Öğr. Gör. İlhami DİKSOY

**Dersi Veren:**

Öğr. Gör. Dr. İLHAMİ DİKSOY

**Dersin Yardımcıları:**

Yok

**Dersin Kaynakları****Ders Notları****Kaynakları****Dökümanlar****Ödevler****Sınavlar**

- :  
: Kelleci, B. (2020). Sayısal tasarım. Nobel Akademik Yayıncılık. ISBN 978-975-025-561-5  
: Bağcı, Ömer (2011) İleri Düzey Excel 2010, Seçkin yayıncılık Ankara  
: -Gonzalez, R. C., & Woods, R. E. (2014). Sayısal görüntü işleme (3. baskıdan çeviri; Z. Telatar, H. Tora, A. Kalaycıoğlu & F. Arı, Çev.). Seçkin Yayıncılık.  
: Gürkan, Osman (2009) İllustrator Uygulamaları, Nirvana Yayınları / Bilgi Teknolojileri Dizisi Ankara  
: Kolektif (2011) Bilgisayar ve Ofis Programları Kullanımı, Alfa aktüel yayınları İstanbul

**Ders Yapısı**

<b>Matematik ve Temel Bilimler</b>	:	<b>Eğitim Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Bilimleri</b>	:	<b>Fen Bilimleri</b>	:
<b>Mühendislik Tasarımı</b>	:	<b>Sağlık Bilimleri</b>	:
<b>Sosyal Bilimler</b>	:	<b>Alan Bilgisi</b>	: 100

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Dijital Tasarıma GirişDersin tanıtımı ve dijital içerik tasarımının temel kavramları; Dijital ofis araçlarına genel bakış; metin, tablo, sunu gibi içerik türlerine hakkında bilgi verilmesi		
2	Metin Belgeleri Oluşturma Kelime işlem uygulamalarıyla metin belgesi oluşturma, biçimlendirme ve düzenleme teknikleri; Paragraf stilleri, yazı tipi kullanımı ve sayfa düzeni uygulamalarının gösterilmesi		
3	Tablo ve Veri Sunumu Sayısal verileri tablo ve basit grafiklerle düzenleme; Tablo oluşturma, veri görselleştirme yöntemleri ve ofis uygulamalarında temel hesaplama/yazım araçları kullanımlarının gösterilmesi		
4	Sunum Tasarımının Temelleri Sunum hazırlama araçlarıyla slayt oluşturma; Etkili sunum içerikleri geliştirme, slayt düzeni, başlıklar ve madde işaretleri kullanımı uygulanması		
5	Görsel İçerik Entegrasyonu Metin belgelerine ve sunumlara görsel öğeler ekleme. Telif haklarına uygun görsel kullanımı ve düzenlemesi.		
6	Dijital Ofis Uygulamalarında İleri Teknikler Ofis ve sunum yazılımlarında ileri özellikler: stil şablonları, otomatik düzenleme araçları, grafik ve çizelge oluşturma. Hazırlanan içerikleri incelenmesi		
7	Ofis ve Sunum Uygulamaları Uygulama Çalışmaları; Öğrenilenleri pekiştirmeye yönelik uygulamalar yapılması		
8	Dijital Grafik Tasarıma Giriş Piksel ve vektör tabanlı grafik tasarım kavramlarına genel bakış. Renk, çözünürlük ve dosya formatları gibi temel görsel tasarım bileşenlerinin tanıtılması.		
9	Piksel Tabanlı Tasarım Temelleri Piksel tabanlı grafik düzenleme araçlarını tanıma. Fotoğraf ve görüntü düzenleme, temel boyutlandırma, kırpma, renk düzeltme uygulaması.		
10	Dijital Görüntü İşleme UygulamalarıKatman mantığı, filtreler ve efektler gibi piksel tabanlı ileri düzenleme teknikleri; Örnek bir görsel üzerinden uygulamalı düzenleme çalışmaları yapılması		
11	Vektör Tabanlı Tasarım Temelleri Vektörel çizim araçlarını tanıma, temel çizim ve düzenleme teknikleri.		
12	Vektörel İllüstrasyon Uygulamaları Logo, simge veya basit illüstrasyon oluşturma üzerine uygulamalı çalışma. Vektör grafikte katmanlar, metin ile çalışma ve renk düzenlemeleri.		

**Ders Konuları**

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
13	Grafik Tasarım Proje Çalışması Piksel ve vektör tabanlı araçları bir arada kullanarak yaratıcı bir tasarım projesi geliştirme. Tasarım ilkelerinin projeye uygulanması, dönüt alma ve iyileştirme.		
14	Dijital Proje Sunumu ve Değerlendirmesi Öğrencilerin dijital tasarım çalışmalarını sunması.		

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
Ö01	Dijital tasarım araçlarını kullanarak metin, tablo, sunu ve görsel içerik oluşturur.
Ö02	Piksel ve vektör tabanlı grafik kavramlarını tanımlar.
Ö03	Görsel anlatım ilkelerini dijital ortamda birleştirir.
Ö04	Güncel dijital üretim araçlarını yaratıcı biçimde kullanır.
Ö05	Tasarladığı dijital çalışmaları değerlendirerek sunar.
Ö06	Piksel ve vektör tabanlı dijital tasarım uygulamaları oluşturur.

**Programın Öğrenme Çıktıları**

Sıra No	Açıklama
P14	Tasarım odaklı düşünme prensiplerine uygun olarak alanı ile ilgili bir projeyi planlama, uygulama ve sonuçlandırabilme, ayrıca fikir ve tasarımları çoklu ortam araçlarını etkin kullanarak sözlü ve yazılı biçimde sunabilecek tarzda düzenler.
P15	Tasarım problemlerinin çözümünde alanın gerektirdiği temel mesleki bilgileri kullanarak bir marka veya kurum için, ayırt edici ve sürdürülebilir ürünler tasarlar.
P03	Görsel iletişim tasarımı alanının tarihsel gelişimi, tasarım eğilimleri ve kültürel boyutlarını açıklar.
P13	Disiplinler arası yaklaşımlardan yararlanarak ürün (görsel iletişim tasarımı) tasarlar.
P10	Görsel iletişim tasarımı ürünlerini (illüstrasyon, fotoğraf, tipografi, vb) biçim, içerik ve teknik açılarından eleştirel bir yaklaşımla analiz ederek işlevine uygun olarak düzenler.
P09	Tasarım ilkeleri doğrultusunda problemlerin çözümünün birden fazla yolu olabileceği anlayışından hareket ederek, esnek, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler gerçekleştirir.
P08	Gelişen teknolojik yenilikleri ile basılı mecrâ ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımındaki rolünü açıklar.
P05	Tasarım sürecinde karşılaşılabilecek risk ve olgular ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği konularında yasal hak ve sorumluluklarını değerlendirir.
P07	Görsel iletişim tasarımı üretim süreçleri, baskı teknikleri ve dijital medya üretim standartlarını açıklar.
P11	Farklı baskı teknikleri ile dijital platformlara uygun estetik ve özgün çalışmalar gerçekleştirir.
P06	Renk kuramı, modelleri, yönetimi, türleri, psikolojik özellikleri, önemi ve kullanım alanlarını açıklar.
P17	Mesleğin gerektirdiği bilgi ve becerileri aktarmada girişimci ve yenilikçi bir yaklaşım bilinci ile hareket ederek grup, müşteri ve paydaşlarla etkili iletişim kurmak için süreci takip eder
P01	Görsel iletişim tasarımının temel ilke ve öğeleri, görsel algı kuramları ve kompozisyon oluşturma ilkelerini tanımlar.
P16	Alanı ile ilgili tasarım problemlerinin çözümüne yönelik çalışmalar bireysel veya grup ile birlikte düzenler.
P04	Görsel iletişim tasarımı alanının gerektirdiği hak, yükümlülük ve telif haklarına ilişkin gelişmeler ile insan hakları, sürdürülebilirlik, çevre sorunları, kamu hizmeti sürecindeki olguların evrensel ve toplumsal boyuttaki etkileri ile hukuki sonuçlarını yorumlar.
P12	Alanı ile ilgili hem teorik hem de uygulama çalışmalarını hazırlarken teknolojik araç gereç ve program (yapay zekâ, artırılmış gerçeklik vb.) kullanarak tasarımlar gerçekleştirir.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%20
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	1	%20
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
<b>Toplam</b>		<b>%100</b>

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	2	28
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	1	14
Ödevler	2	2	4
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	1	1
Uygulama	6	2	12
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
<b>Toplam İş Yükü</b>			<b>60</b>
<b>AKTS Kredisi</b>			<b>2</b>

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları																	
Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek																	
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17

<b>Tüm</b>	2	3	1	1	1	4	5	5	5	4	3	4	3	4	4	3	2
<b>Ö01</b>	3	4	1	3		5	4	4	5	5	1	5	1	5	4	1	
<b>Ö02</b>	5	3				5	5			5		5		3	4	5	
<b>Ö03</b>		3	2	1	1	3	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4
<b>Ö04</b>	4	4	2			5	5	5	5	5		5	3	4	5	5	
<b>Ö05</b>		4	3	3	1	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5