



Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181613121	Sayısal Ortamda Tasarım			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
3	181613121	Sayısal Ortamda Tasarım	6	5	6	

Dersin Dili:

Türkçe

Dersin Düzeyi:

Fakülte

Dersin Staj Durumu:

Var

Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

Dersin Türü:

Zorunlu

Dersin Amacı:

Ders kapsamında öğrencilerin, basılı ve yeni medya da kullanılacak tasarımların oluşturulmasına yönelik tasarım kavram ve yeterliliklerinin aktarılması, süreçler dahilinde tasarım yazılımların öğretilmesi amaçlanmaktadır. Yetkin birer tasarımcı olarak mezun olan öğrencilerimizin, yürütülen ders bağlamının öğrenme çıktıları dahilinde görsel iletişim tasarımında kullanılan tasarımın ürün ve uygulamalarının oluşturulması hedeflenmektedir.

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Ders kapsamında sayısal ortam kuram ve kavramlarının aktarılması. Sayısal ortam tasarım yazılımlarının öğretilmesi ve tasarım anlayışının geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Ön Koşulları:**Dersin Koordinatörü:**

Yok

Dersi Veren:

Dr. Öğr. Üyesi Resul AY resul.ay@dpu.edu.tr

Öğr. Gör. Erdoğan DİZDAR erdogan.dizdar@dpu.edu.tr

Dersin Yardımcıları:

Yok

Dersin Kaynakları

Ders Notları	:	Basılı medya ve sayısal ortamda kullanılan tasarım yazılımlarının kullanılması ve öğrenme çıktılarının sonuçlandırılması. Beraberinde ders
Kaynakları	:	yürütücüsü tarafından hazırlanan sunular ve ders içeriğine yönelik yazılı belgeler.
Döktümanlar	:	Uçar, Tevfik F., Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılâp Kitabevi.
Ödevler	:	Çellek, T., Sağocak Mehtap A., Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Kitaplığı, Görsel Kitaplar Serisi.
Sınavlar	:	Keş Y., Elektronik Yayıncılık ve Web Tasarım, Hiper Yayınları. Gürkan, O. Adobe Cs5. Nirvana Yayınları. Akçadoğan, İrmak İ. Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam. Epsilon Yayıncılık. Yanık, H., Masaüstü Yayıncılıkta Program, Kişisel Yayınlar.
	:	0
	:	0
	:	2

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler	:	Eğitim Bilimleri	:
Mühendislik Bilimleri	:	Fen Bilimleri	:
Mühendislik Tasarımı	:	Sağlık Bilimleri	:
Sosyal Bilimler	:	Alan Bilgisi	: 100

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Döktümanlar
1	Derse giriş, tanışma ve ders hakkında bilgi verilmesi. Dersin tanımı, amacı, çalışma sistemi ve bilgisayar stüdyosunun kullanılması.	Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan ders bilgi paketinin içeriği, ölçme değerlendirme kriterleri, uygulama çalışmalarının kapsamı, bir tasarımın niteliği vb. konuların açıklanması.	
2	Bilgisayar teknolojisine giriş, tarihsel süreçler hakkında genel bilgilerin aktarılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analizi.	
3	Tasarım ve sayısal teknikler hakkında genel bilgiler ve kullanım alanlarına girişin aktarılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analizi.	
4	Vektörel tabanlı programlar hakkında genel bilgiler, program destekli tasarım ürün ve uygulamalarının geliştirilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
5	Görsel İletişim Tasarımı problemine ilişkin eskizler oluşturulması ve sunulması; analiz yapılması, tartışılması ve rafine edilmesi. Vektörel tabanlı yazılımın özellikleri ve kullanılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
6	İleri sayısal teknikler hakkında genel bilgiler ve kullanım alanlarına girişlerin aktarılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
7	Sayısal ortamda program destekli ürün ve uygulama saklama, aktarma yönlendirme koşulları hakkında bilgilendirmelerin verilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
8	Sayısal ortam programlarının basılı ve dijital medyalar için önemini aktarımı. Uygulama örneklerinin tartışılması, dijital mecrta alanlarının kullanım kriterleri bağlamında uygulama çalışmalarının üretilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
9	Piksel tabanlı programlar hakkında genel bilgiler, program destekli tasarım ürün ve uygulamalarının geliştirilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	

Ders Konuları			
Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
10	Görüntü birleştirme hakkında genel bilgiler ve kullanım alanlarının aktarılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
11	Maskemele teknikleri hakkında genel bilgiler ve kullanım alanlarının yansıtılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
12	Proje gelişim süreçlerinin dijital mecra alanlarının kullanım kriterleri bağlamında uygulama çalışmalarının üretilmesi ve yineleme tekniklerinin bildirilmesi.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
13	Proje gelişim süreçlerinin dijital mecra alanlarının kullanım kriterleri bağlamında uygulama çalışmalarının üretilmesi ve görsel efekt uygulamalarının tasarımlara yansıtılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin takip aşamalarının analizi.	
14	Projelerin sunumu, proje çalışmalarının sonuçlandırılması.	Proje, konu ve öğrenim çıktılarını destekleyen tasarım uygulama çalışmalarında gelişim süreçlerinin başlangıç ve takip aşamalarının analiz ve sonuçları.	

Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Görsel iletişim tasarımı ilke ve unsurlarını bilir.
Ö02	Deneyssel görsel iletişim tasarımı uygulamalarını inceler.
Ö03	Teknolojik gelişmeler ile sanatsal, tasarım ve kültürel algılama biçimlerini yorumlar.
Ö04	Bilgisayar yazılım ve donanımlarını bilir.
Ö05	Grafik tasarım ürünlerinde karşılaşılan problemlere yönelik geliştirdiği fikirleri bilgisayar ortamında tasarıma dönüştürür.
Ö06	Hazırladığı projeyi sunar.

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 (ilüstrasyon, 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 mecra 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
Toplam		%100

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	6	84
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	4	56
Ödevler	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	10	10
Uygulama	2	10	20
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	10	10
Toplam İş Yükü			180
AKTS Kredisi			6

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

Tüm		3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	2
Ö01	5	5	3			5	1		5	4	5				5		
Ö02	5	5	5			5	5	5	1	5	3	5	4	1	5	3	
Ö03	5	5	3		5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
Ö04							1	1				5					
Ö05		4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5
Ö06		5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4