BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU

BASIM VE YAYIM TEKNOLOJİLERİ

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
İllüstrasyon	BYT128	2	2 + 1	4,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Basım ve Yayım Teknolojileri - Ön Lisans (Yüz yüze)
Amaç	İllüstrasyon Eğitimi sürecinde bireye yaratıcı yönünü keşfettirerek, izlenimlerini, duygu ve düşüncelerini, tasarım ve imgelerini illüstrasyon yoluyla görsel anlatım diline dönüştürebilme yetisi kazandırmak. İllüstrasyonun olanaklarından yararlanarak, kitle iletişiminde kullanılmak üzere dijital illüstrasyonlar üretmelerini sağlamak
Ders İçeriği	İnsan, hayvan figürleri, bitki ve kesit çizimleri. Kullanım alanlarına yönelik özgün illüstrasyon yaratımı. Resimleme tarz yaratmaya yönelik uygulamalar.
Ders Kaynakları	1. Web, Teaching Illustration (S. Heller, M. Arisman), , 3. The One Show, Illustration Showcase, Watercolour Foundation Course (C. Tappenden),, 2. The Education Of An Illustrator (S. Heller, M. Arisman), , 4. Lürzer's Int'l Archive, Anatomy Drawing School (A. Szunyoghy, G. Feher),, Nicolas, Y. Gonzalez, A. Fernandez, Zanchetta, A.,The Sourcebook of Contemporary Illustration, 2009., Dunn, K.Creative Illustration Workshop for Mixed-Media Artists: Seeing, Sketching, Storytelling, and Using Found Materials, ISBN13: 9781592536368

Hafta	Konu
1	İllüstrasyon dersine genel giriş, illüstrasyon nedir, grafik tasarım alanındaki önemi, illüstrasyonun sanatla olan ilişkisi.
2	İllüstrasyonda kullanılan malzemeler, illüstrasyon türleri arasındaki farklar, kurşun kalem tekniği ile çalışma
3	Suluboya tekniği ile örneklerin incelenmesi ve alıştırmalar.
4	Bir hikaye için eskiz yapmak ve eskizlerden birini 35x50 cm yüzeyde suluboya ile oluşturmak.
5	Bilinen nesneleri farklılaştırmak ve suluboya ile çalışmak.
6	Verilen konuya devam edilir. Eleştiriler ve çözüm önerileri sunulur.
7	vize
8	Kuruboya tekniği ile eskizler yapmak.
9	Verilen konu hakkında eskizler yapmak, kuruboya ile sonuçlandırmak.
10	Metamormoz: organik ve inorganik iki nesnenin birbirlerine dönüşmesini sağlayarak yeni bir sonuç elde etmek.
11	Herhangi bir objeye bir çizgi ilavesiyle farklı bir biçim elde etmek
12	Bir önceki konuya devam ediilir ve her öğrencinin 10-20 adet arası yeni fikir bulması istenir.
13	Dergi kapağı illüstrasyonu hakkında açıklama ve örnek incelemeleri. Belirli türde bir dergi için ile kapak illüstrasyonunu yaptırılır.
14	Storyboard. Verilecek kısa bir öykü ya da fıkra 10 adet storyboard karesinde sinematografik kriterler dikkate alınarak görselleştirilecek

Program Çıktıları	
1	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili konularda kişi ve kurumları bilgilendirebilmek için düşüncelerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilmeli
2	Mesleki ve etik sorumluluk uygulayabilme bilincine erişme.
3	Alanıyla ilgili kalite yönetimi ve süreçleri ile çevre koruma ve iş güvenliği konularında bilince sahip olabilmeli.
4	Farklı düşüncelere saygılı olma ve farklılıkları yaratıcılığa dönüştürebilmeli.
5	Farklı tasarım ve uygulamaları doğru ve anlaşılır bir şekilde tanıtabilmeli/sunabilmeli.
6	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili edindiği kavram ve kuramsal bilgilerini kullanabilmeli.
7	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili pratik uygulamalarda gereken teorik bilgileri, el ve/veya düşünsel becerileri kullanabilmeli.
8	Basım ve Yayın Teknolojileri gerektirdiği düzeyde bilgisayar yazılımı ve bilişim-iletişim teknolojilerini kullanabilmeli.
9	Basım ve Yayın Teknolojilerinde yeterli olacak düzeyde yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli.
10	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili çalışmalarda öngörülemeyen problemleri belirleyebilmeli ve çözüm üretebilmeli.
11	Uygulamaları; zamanında, doğru, etkin bir şekilde yapabilmeli.
12	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde alanı ile ilgili süreci/ süreçleri planlama becerisine sahip olabilmeli.
13	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili uygulamalar için gerekli teknik ve modern araçları kullanabilme becerisine sahip olabilmeli.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13
Görsel bir problemi illüstratif anlatım dilini kullanarak çözme aşamalarını tanıyabilme.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-İllüstrasyon ile ilgili temel kavramları, estetik ve teknik bilgileri tanımlayabilme	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yapmış olduğu uygulamalarla illüstratif desen çizim yetisini geliştirebilme	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Başlıca illüstrasyon sanatçıları ve farklı illüstrasyon üslupları hakkında fikir sahibi olma	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
İllüstrasyon ile ilgili temel kavramları, estetik ve teknik bilgileri tanımlayabilme	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-