BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

BOZÜYÜK MESLEK YÜKSEKOKULU

GRAFİK TASARIMI

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Destekli Görüntü İşlem	GRA104	1	3 + 1	4,0	Zorunlu

Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (yüz yüze)
Amaç	Öğrencilere tasarım programlarını kullanmayı ve bu programlarla tasarım yapma becerisi kazandırmak.
Ders İçeriği	Photoshop ve İllustrator programını kullanarak tasarımlar oluşturulur.
Ders Veren	Öğr. Gör. Ömer Zahid KUBAT
Ders Kaynakları	Adobe Illustrator CC, Sıfırbir Yayınevi, Yavuz Gümüştepe, Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam, yazar: Irmak İnan Akçadoğan, Epsilon yayınları, Photoshop CC, Alternatif Yayıncılık, Ömer Yıldız

Hafta	Konu
1	Dersin tanımı, amacı, işleyişi
2	Vektör ve piksel esaslı programlara genel bakış
3	Adobe Photoshop programını tanıma ve giriş.
4	Adobe Photoshop Programı'nda menüleri tanıma
5	Deneme uygulamaları yapma.
6	Proje çalışması.
7	Proje çalışması.
8	Ara Sınav.
9	Adobe Illustrator programını tanıma ve giriş.
10	Adobe Illustrator Programı'nda menüleri tanıma
11	Deneme uygulamaları yapma.
12	Deneme uygulamaları yapma.
13	Proje çalışması.
14	Proje çalışması.

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	3	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Ara Sınav 1		3	1
Final		3	1
	Ders İş Yükü:	104	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	4,08	

Program Çıktıları	
1	Tasarım bilgilerini grafik tasarım alanında uygulamak
2	Tasarım problemlerini tanımlama becerisine sahip olmak
3	Tasarım problemlerini çözümleme becerisine sahip olmak
4	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olmak
5	Etkin iletişim kurmak, kendini ifade etmek
6	Yaşam boyu eğitimin önemini kavrama becerisine sahip olmak
7	Yaşam boyu eğitim gerekliliklerini yerine getirebilme becerisine sahip olmak
8	Çağın sorunlarını takip edebilme becerisine sahip olmak
9	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlamak
10	Sorun ve gereksinimleri karşılayacak bir ürünü/yapıtı ya da süreci tasarlamak
11	Disiplinlerarası ve ekip olarak ortak çalışmak
12	Bireysel anlamda sorumluluk alabilmek ve sorumluluğa açık olmak
13	Tasarım problemlerinin çözümünde gerekli malzemeleri kullanabilme yetkinliğine sahip olmak
14	Tasarım alanındaki teknolojik gelişmeleri takip edebilme becerisine sahip olmak

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

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14
Vektörel tabanlı programların temelini bilir ve kullanabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Piksel tabanlı programların temelini bilir ve kullanabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Vektörel tabanlı programların temelini bilir ve kullanabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Basılı araçları ve işlevini bilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/327498