



BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ
BOZÜYÜK MESLEK YÜKSEKOKULU
GRAFİK TASARIMI
(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
İllüstrasyon	GRA205	2	2 + 1	5,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - 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 Veren	Öğr. Gör. Zahide ŞAHİN KUBAT				
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 tanımı, çeşitli görüşler ve yorumlar, illüstrasyon tarihi. Çizgi çalışmaları. Ustalar ve önemli illüstratör/sanatçılarla ilgili sunum ödevleri.
2	Desen çalışması, form, ışık, tonlama, değişik malzeme kullanarak çalışmalar. Ustalar ve önemli illüstratör/sanatçılarla ilgili sunumlar ve ödevleri.
3	Natürmort Serbest teknik. Ustalar ve önemli illüstratör/sanatçılarla ilgili sunum ödevleri.
4	Natürmort çalışmaları. Kurşun kalem, füzün vb. malzeme ile.
5	Natürmort çalışmalarından Karakter yaratmak. Öğrencilerden özelliklerini yazarak belirtecekleri özgün bir çizgi karakter yaratmaları, bu karakteri birkaç açıdan görselleştirmeleri istenecek.
6	Desen çalışması, form, ışık, renk, kompozisyon, değişik malzeme kullanarak çalışmalar.
7	Kitap kapağı. Kitapla ilgili özet bilgi verilecek ve illüstrasyon teknikleri ile kapak çalışılacak. Onaylanan ve notlanan çalışmalar daha sonra dijital ortama aktarılacak yazar, yayınevi, çevirmen gibi bilgiler uygun tipografi ile bitirilecek
8	İlk Çalışma teslimi
9	Metinden konseptte, konseptten görsele. Bir şiiri görselleştirilecek. Grup çalışması yapılacaktır.
10	Metinden konseptte, konseptten görsele. Bir şiiri görselleştirilecek. Grup çalışması yapılacaktır.
11	Kulaktan konseptte, konseptten görsele. Dinletilecek bir müzik yapıtı kavramsal derinliğine inilerek illüstre edilecek
12	Kulaktan konseptte, konseptten görsele. Dinletilecek bir müzik yapıtı kavramsal derinliğine inilerek illüstre edilecek. Grup çalışması yapılacaktır.
13	Storyboard. Verilecek kısa bir öykü ya da fıkra 10 adet storyboard karesinde sinematografik kriterler dikkate alınarak görselleştirilecek
14	Storyboard. Verilecek kısa bir öykü ya da fıkra 10 adet storyboard karesinde sinematografik kriterler dikkate alınarak görselleştirilecek

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	3	14
Ara Sınav 1		7	1
Final		7	1
Ders İş Yüğü:		98	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		3,84	

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
Görsel bir problemi illüstratif anlatım dilini kullanarak çözme aşamalarını tanıyabilme.	3	2	5	5	5	4	3	2	4	2	3	4	4	1
-İllüstrasyon ile ilgili temel kavramları, estetik ve teknik bilgileri tanımlayabilme	4	3	3	4	2	2	4	2	2	4	2	3	1	4
Yapmış olduğu uygulamalarla illüstratif desen çizim yetisini geliştirebilme	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	1	4	5	3
Başlıca illüstrasyon sanatçıları ve farklı illüstrasyon üslupları hakkında fikir sahibi olma	5	3	4	2	2	5	2	2	5	2	5	1	3	4
İllüstrasyon ile ilgili temel kavramları, estetik ve teknik bilgileri tanımlayabilme	3	5	3	4	3	5	4	5	3	2	4	2	1	5

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgi getir/327546>