



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Grafik Uygulamaları	GRA238	4	2 + 1	5,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (Yüzyüze)				
Amaç	Dersin amacı öğrencilere, görsel iletişim sanatı olan grafik tasarımın tarihinden günümüze teorik ve uygulamalı olarak tanıtmaktır. Grafik tasarım ürünlerinin vektör ve piksel tabanlı programlarda eskizden, tasarıma ve baskı aşamasına kadar uygulamalarını yaparak sektördeki güncel ve teknolojik bilgiyi aktarmaktır.				
Ders İçeriği	Bu ders kapsamında öğrencilerin, grafik tasarım hakkında bilgi sahibi olabilmesi ve sektörde kullanılan en yaygın programları kullanabilecek yeterliğe ulaşmaları hedeflenmektedir.				
Ders Veren	Öğr. Gör. Ömer Zahid KUBAT				
Ders Kaynakları	Grafik Tasarımın Temelleri-Paul Harris, Gavin Ambrose				

Hafta	Konu
1	Tasarım nedir? Grafik tasarım nedir? Grafik tasarımcı nedir?
2	Renk nedir? Rengin psikolojik etkileri, tasarımda rengin önemi.
3	Tasarım prensipleri ve sanatın öğeleri. Örneklerle anlatım
4	Adobe Illustrator programında tasarım uygulamasına giriş
5	Adobe Illustrator programında uygulama hazırlanması
6	Bireysel uygulama çalışmaları
7	Fotomanipülasyon nedir? Örneklerle anlatım
8	Fotomanipülasyon uygulama çalışması
9	Afiş nedir? Çeşitli afiş uygulama örnekleri ile anlatım
10	Adobe Photoshop programında afiş tasarımı uygulaması hazırlanması
11	Adobe Photoshop programında afiş tasarımı uygulaması hazırlanması (devam)
12	Billboard tasarımı uygulamaları ile ilgili örnekler üzerinden anlatım
13	Adobe programları kullanılarak billboard tasarımı
14	Adobe programları kullanılarak billboard tasarımı (devam)

**Program Çıktıları**

1	Tasarım bilgilerini grafik tasarım alanında uygulamak
2	Tasarım problemlerini tanımlama becerisine sahip olmak
3	Tasarım problemlerini çözümlene 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
Geçmişten günümüze grafik tasarım tarihi hakkında bilgi sahibi olabilecek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Grafik Tasarım Ürünlerinin eskizden tasarıma ve baskıya kadar olan tasarım sürecini, vektör tabanlı programlarla beraber kullanabileceklerdir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-