



BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM
(2025 - 2026) Ders Bilgi Formu



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Grafikleri	TAS203	3	2 + 2	4,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Endüstriyel Tasarım - Lisans (Ders bilgisayar laboratuvarında grafik tasarım yazılımları kullanılarak yapılmaktadır.)				
Amaç	Endüstriyel tasarım disiplini ile grafik tasarım ilişkisini kurgulamak, grafik anlatım dili ve özelliklerini öğretmek, görsel düşünme ve iletişim becerilerini, sembol dilini, görsel kültürü geliştirmek, grafik tabanlı programlar ile çalışma becerisini geliştirmek.				
Ders İçeriği	Grafik tasarıma giriş: grafik tasarım ve endüstriyel tasarım ilişkisi; grafik malzemeleri ve kullanımları; boyama teknikleri; grafik anlatım ve özellikleri: grafik anlatım olarak dil, grafik anlatım biçimleri; görsel düşünme; görsel iletişim ve görsel öğrenme; görsel iletişimin öğeleri; sembol dili; görsel kültür; görsel kültür öğelerinin grafikte kullanılması; kültür ve tasarım, kavramsal düşünme; kavramların tasarım içindeki yeri ve görselleştirilmesi, grafik anlatım diline dönüştürülen formlar; semboller, kurum kimliği, markalar, amblemler piktogram, semiotik; tasarımların akılda kalıcı görsel yapıya ulaştırılması, 3 boyutlu modellerin diğer programlara aktarılması; 3 boyutlu model formatları: 3ds, dxf, iges, lwo, obj; sanal ortamda ışık ve gölge; ışık çeşitleri: anahtar ışık, dolgu ışık, arka ışık; sanal ortamda aydınlatma elemanı çeşitleri: noktasal ışık, spot ışık, doğrusal ışık, alan ışığı; alan derinliği: objektif açısı, diyafram değeri; temel animasyon prensipleri ve uygulama				
Ders Kaynakları					

Hafta	Konu
1	Tanışma, dersle ilgili genel bilgilendirme
2	Adobe photoshop ile uygulama çalışması
3	Adobe photoshop ile uygulama çalışması
4	Adobe photoshop ile uygulama çalışması
5	Adobe illustrator ile uygulama çalışması
6	Adobe illustrator ile uygulama çalışması
7	Adobe illustrator ile uygulama çalışması
8	Adobe After Fx ile hareketli grafik tasarım
9	Adobe After Fx ile hareketli grafik tasarım
10	Zbrush ile uygulama çalışmaları
11	Zbrush ile uygulama çalışmaları
12	Fusion 360 ile uygulama çalışmaları
13	Fusion 360 ile uygulama çalışmaları
14	Fusion 360 ile uygulama çalışmaları

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	3	14
Ara Sınav 1		2	1
Dönem Sonu Uygulaması		2	1
Ders İş Yükü:		102	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		4	

Program Çıktıları	
1	Tasarımın temel ilkelerini kavrayabilir
2	Çağdaş teknolojinin oluşturulacak yeni tasarımlar üzerindeki etkisini kavrayabilir
3	Tasarım problemlerini teşhis edebilme, tanımlama ve çözüm üretebilme becerilerini geliştirir
4	Analitik düşünce ve yenilikçi çıktılar aracılığıyla kullanıcı ihtiyaçlarını tespit edip cevaplar üretebilir
5	Güncel tasarım, malzeme ve üretim teknolojileri ile beraber düşünebilen, araştırma ve geliştirmeye açık, yeniliklere hızlı adapte olabilecek yaklaşımlara önem verir
6	Endüstriyel üretimin toplumsal ve çevresel etkilerine yönelik bilinç ve sorumluluk sahibi olmak, alternatifleri inceleyip geliştirir
7	Sözel ve teknik iletişimde uluslararası seviyede yüksek beceri geliştirir
8	Endüstriyel tasarım alanında, iyi bir tasarım için gerekli olan malzeme bilgisini edinir
9	Endüstriyel tasarım alanında, tasarım uygulamaları için gerekli olan teknik programları kullanır
10	Ekip çalışması içinde sorumluluk alabilir
11	Bireysel anlamda sorumluluğa açık olur ve kendini bu konuda geliştirir.
12	Tasarlanan ürünün üretimi esnasında gözetim ve denetim görevini üstlenebilir.
13	Tasarım süreçlerini uygulayabilir
14	Kendi alanını diğer disiplinlerle ilişkilendirerek ,disiplinler arası ortak çalışma becerisini geliştirir.
15	Kendi alanıyla edindiği bilgileri sorgulayabilir ve eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir

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	PÇ 15
Öğrencilere temel düzeyde grafik tasarım becerisi kazandırır.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tasarım programlarını kullanma becerisi kazandırır	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Piksel ve vektör tabanlı görüntü işlemeyi öğrenir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Üç boyutlu modelleme becerisi kazanır	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
İşlenmiş görüntüleri kullanarak kompozisyon kurma becerisi kazanır	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/398770>