



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Masaüstü Yayıncılık	MJY202	2	2 + 1	5,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (Anlatım ve uygulama)				
Amaç	Öğrenciler biçim ve içerik açısından masaüstü yayıncılık sektörünün temel kavramlarını yaratıcılıklarını ön plana çıkararak tasarımlarını amaçlanmıştır. Masaüstü yayıncılık konusunda teorik bilgilerin verilmesi ve uygulamalar.				
Ders İçeriği	Masaüstü Yayıncılığın tanımı, baskı sistemlerinin tarihsel gelişimi perspektifinden bugüne yayıncılık, masaüstü yayıncılığı oluşturan donanımlar ve teknolojik gelişmeler, masaüstü yayıncılığın minimum sistem ve temel öğeleri, masaüstü yayıncılıkta bir doküman hazırlanması, masaüstü yayıncılıkta donanım kavramları, masaüstü yayıncılıkta yazılımlar, masaüstü yayıncılıkta genel kavramlar, masaüstü yayıncılıkta kullanılan format çeşitleri, masaüstü yayıncılıkta renkle ilgili kavramlar, masaüstü yayıncılıkta kullanılan programların öğretimi ve uygulama. Masaüstü yayıncılık kapsamındaki temel uygulamaları tasarlamak.				
Ders Veren	Öğr. Gör. Ömer ERDEM				
Ders Kaynakları	Namık Kemal Sarıkavak, Tipografinin Temelleri, Yücel İSLAM Dosyalama ve Arşivleme Teknikleri Ankara 2009, Rudolf Arnheim, 2004, Hasan Tutar Mesleki Yazışma Teknikleri Ankara 2002, BECER, E., (2008). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Hasan TUTAR Dosyalama ve Arşivleme Teknikleri Erzurum 2001, John Berger, Görme Biçimleri, OLAT, Ali Atif (2013). Reklam Grafisi. Konya: Zoom Yayınevi, RIES, Al ve RIES Laura (2000). Marka Yaratmanın 22 Kuralı (Çeviren: Atakan Özdemir). Ankara: Kapital Medya Hizmetleri A.Ş., Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye, William Lidwell, 2010, Universal Principles of Design, YANIK, Hayri (2008). Masaüstü Yayıncılık, (2. Baskı). İstanbul: Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri.				

Hafta	Konu
1	Masaüstü yayıncılıkta ana kavramlar
2	Masaüstü yayın projesi nasıl geliştirilir, yaratıcılık süreci.
3	Özel, kamu ve sivil sektör açısından masaüstü yayıncılık değerlendirilir,
4	Tüketicilerine göre planlama yapma bilgi ve becerisini edinir
5	Masaüstü yayıncılık alanında araştırma yapma ve araştırdığı konu üzerine sunum yapabilir
6	Kendi medyalarını üretebilir
7	Masaüstü yayın tasarımları geliştirebilir
8	Yarıyıl İçi Ara Sınav
9	Tasarımları farklı mecralarda kullanabilir
10	Yaratığı tasarımları sektörde de değerlendirilir
11	Vektörel ve piksel esaslı programlar, teknik özellikleri, öğrenmeyi öğrenme
12	Adobe Programları temel özellikleri, pratik kullanımları
13	Öğrenci uygulama ve sunumları
14	Yarıyıl Sonu Sınavları

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayı
Ara Sınav 1		35	1
Final		38	1
Ödev (Sunum)		3	14
Ders İş Yükü:		115	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		4,51	

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
Masaüstü yayıncılık, baskı hazırlığı, baskı üretim tekniklerini bilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Grafik tasarımın bir alt dalı olan masaüstü yayıncılık konusunda bilgi sahibi olan öğrenciler, edindikleri bilgileri sektörde uygulayabilir ve kendi projelerini geliştirme fırsatını kazanabilirler.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tasarımın baskı öncesi tüm hazırlıklarını yapabilme, tasarıma teknolojik kriterler doğrultusunda yön verebilme yetisi kazanır.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Teknolojik verilere hakim olma ve baskı türleri arasındaki ilişkileri, değişkenleri ve ortak kriterleri kavrama.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Masaüstü yayıncılık kapsamındaki broşür, logo, afiş gibi temel uygulamaları tasarlamalarını sağlamak.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-