



| Ders Adı        | Kodu   | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S   |
|-----------------|--|---------|----------|------|---------|
| Grafik Tasarım  | HİT271   | 3       | 3 + 0    | 4,0  | Seçmeli |
| Birim Bölüm     | Halkla İlişkiler ve Tanıtım - Ön Lisans (yüz yüze)   |         |          |      |         |
| Amaç            | Bu dersin amacı tasarım kavramı ve tasarım teorilerini öğretmekle reklamda yaratıcı sürecin planlanması ve uygulanması için gerekli teorik donanımın kazandırılmasıdır.  |         |          |      |         |
| Ders İçeriği    | Öğrencilerin yaratıcılığı yeni iletişim teknolojilerini kullanarak fikirleri iletişim ürünlerine dönüştürmeleri amaçlanır.   |         |          |      |         |
| Ders Kaynakları | Ders Not ve Uygulamaları,<br>The Best of brochure design. – Gloucester, Mass. : Rockport, c1996.Becer, Emre. İletişim ve grafik tasarım / Emre Becer. Ankara : Dost Kitabevi,,<br>Modern Sanat Ve Yeni Tipografi, Ankara: Dost Yayınları Bektaş, D., Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, İstanbul: Yapı Kredi YayınlarıBerger, J., Görme Biçimleri, İstanbul:Metis Yayınları |         |          |      |         |

| Hafta | Konu   |
|-------|--|
| 1     | Grafik tasarım süreci, Görsel ileti yapılandırma ve grafik tasarım, Stilizasyon  |
| 2     | Grafik tasarım projeleri oluşturmak için dijital ortam öğelerine giriş: Tasarım yazılımı, dijital ortam öğeleri bileşenleri ve özellikleri.  |
| 3     | Grafik Tasarım Öğeleri: Renk, Çizgi, Şekil, Alan, Doku, Değer, Kompozisyon   |
| 4     | Grafik Tasarım İlkeleri: Denge, Kontrast, Vurgu/Baskınlık, Uyum, Hareket/Ritim, Oran, Tekrar/Ritim, Birlik, Çeşitlilik   |
| 5     | Tipografi: Harflerin anatomisi, Yazı tipleri (Fontlar), Tipografik Ölçümleme, Tipografik Standartlar ve Kurallar   |
| 6     | Basılı ve web tabanlı ortamlar için tasarım oluşturma: Tasarım formatları, Çözünürlük, Piksel tabanlı tasarım bileşenleri ve özellikleri   |
| 7     | Basılı ve web tabanlı ortamlar için tasarım oluşturma: Vektör tabanlı tasarım bileşenleri ve özellikleri   |
| 8     | Pick tool, shape tool, shape tool vector, shape tool text, zoom - hand tool,crop tool, virtual segment ve property opsiyonları. Örnek uygulamalar.   |
| 9     | Vektörel bir program ile proje üretimi: Kurumsal kimlik tasarımı (2D, 3D)  |
| 10    | Vektörel ve piksel tabanlı bir program ile proje üretimi: Tematik afiş; Tipografik afiş tasarımı   |
| 11    | Vektörel ve piksel tabanlı bir program ile proje üretimi: Tematik afiş; Tipografik afiş tasarımı   |
| 12    | Vektörel ve piksel tabanlı bir program ile proje üretimi: Tematik afiş; Tipografik afiş tasarımı   |
| 13    | Görselleri Etik Kurallara Dayalı Düzenleme, Etik Kurallara Dayalı Görüntü Kullanma, Etik Tasarım Süreci Etik Kodların Kullanımı: Tanımlar, Sorumluluklar, Telif Hakkı Yasası, Görsel İntihal ve Tasarım Süreci |
| 14    | Tasarım sürecinin değerlendirilmesi  |

#### Program Çıktıları

|    |   |
|----|---|
| 1  | Alanıyla ilgili güncel ve teorik bilgilere sahiptir.  |
| 2  | Etkili iletişim becerileri konusunda edindiği bilgi ve uygulama düzeyi sayesinde iç-dış paydaşlarla ikna edici iletişim kurabilir.  |
| 3  | Edindiği disiplinler arası bilgiler sonucunda toplumsal, kültürel, siyasi ve sosyal konuları ya da değişimleri belirleme, analiz etme ve sonuçları mesleki çalışmalarda kullanabilme becerisine sahiptir. |
| 4  | İletişim hukukuyla ilgili yeterli bilinç düzeyine sahip olarak üstlendiği iletişim çalışmalarında, hukuki sorumluluk bilinciyle hareket edebilir.   |
| 5  | Alanıyla ilgili konularda ekip çalışmasının getireceği sorumluluklara açıktır.  |
| 6  | Alanıyla ilgili konularda bireysel anlamda sorumluluğa açıktır.   |
| 7  | Girişimcilik ve liderliğin önemini bilir.   |
| 8  | Bireysel bilgi ve becerileri ile alanıyla ilgili kişi ve kurumlara düşüncelerini yazılı ve sözlü olarak aktarır, onlara çözüm önerisi sunar.  |
| 9  | Bir yabancı dili alanıyla ilgili konularda bilgi sahibi olacak şekilde yazılı olarak anlar ve kullanır.   |
| 10 | Alanının gerektirdiği düzeyde bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanır.   |
| 11 | Alanıyla ilgili konularda toplumsal refahı ön planda tutar ve mesleki, ahlaki ve etik değerlere uygun değerlendirme ve yorum yapar  |
| 12 | Reklam, grafik tasarımı, pazarlama, protokol ve lobcilik alanlarında yeterli düzeyde bilgi sahibidir  |
| 13 | Değişime açık, toplumsal konulara duyarlı, eleştirel ve çözüm üretebilen bakış açısına sahip olarak yaşam boyu öğrenmeye ilişkin olumlu tutum ve davranış geliştirir                                      |
| 14 | Alanıyla ilgili konularda bilgi ve becerileri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir  |
| 15 | Alanıyla ilgili edindiği bilgi ve becerileri problem çözmeye kullanabilir, analitik ve stratejik düşünerek bunları uygulamaya geçirebilir.  |

#### 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 |
|---|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Yazı karakterlerini ve görselleri kullanarak kompozisyon kurar              | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| Proje ve diğer derslerde ihtiyaç duyacağı grafik üretim becerisi geliştirir | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| Grafik Tasarım yazılımlarını kullanır                                       | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| Piksel ve vektör grafik oluşturur   | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| Grafik Tasarım disiplini hakkında giriş seviyesinde bilgi sahibi olur       | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     | -     | -     | -     |