



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Temel Grafik Bilgisi I	BYT113	1	2 + 1	4,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Basım ve Yayım Teknolojileri - Ön Lisans (Bilgisayar laboratuvarında sayısal ortamda grafik tasarım programlarını kullanarak yapılmaktadır.)				
Amaç	Öğrencilere temel grafik tasarım bilgisi kazandırarak, öğrencileri sektöre yönelik bilgiler kazandırarak, proje derslerine hazırlamayı amaçlar.				
Ders İçeriği	Öğrenciler dönemin ilk yarısında grafik tasarımın temel kavramları ve evrensel olarak kullanılan grafik tasarım yazılımları ile tanıştırılırlar. Öğrenciler, grafik elemanları ve grafik kompozisyonun evrensel kurallarını, nokta, çizgi, düzlem, ritim ve denge, boyut, doku ve desen, renk, şekil-zemin ilişkisi, imge semiyolojisi ve kadraj, içerik ve hiyerarşi, katmanlar, transparanlık, modülerlik, ızgara sistemleri, simetri ve asimetri, diyagram, zaman ve hareket, kurallar ve kuralsızlık gibi temel grafik tasarım kavramlarını grafik ürünler ve örnekler üzerinden inceleyerek öğrenirler. Öğrencilere ulusal ve uluslararası grafik tasarım ürünlerinin örnekleri sunulur ve incelenir. Dönemin ikinci yarısında da öğrenciler terminoloji, grafik ürünler ve mecralar ile tanışır (afiş, broşür, dergi ve kitap kapağı, mekânsal grafikler, info grafikler, reklam grafikleri (Çizgi üstü ve çizgi altı reklam grafikleri, ilan, dış mekan, satış noktası teşhir malzemeleri vb). Örnekler üzerinden tasarım esasları, grafik öğelerin iletişimdeki fonksiyonu ve nasıl iletişim kurulduğu açıklanır.				
Ders Veren	Öğr. Gör. Bayram ARMUTCI				
Ders Kaynakları	The Best of brochure design. – Gloucester, Mass. : Rockport, c1996.Becer, Emre. İletişim ve grafik tasarım / Emre Becer. Ankara : Dost Kitabevi,, Ders notları				

Hafta	Konu
1	Tanışma, dersin işleyişi hakkında bilgilendirme ve ön hazırlıkların yapılması
2	Adobe yazılımları eğitimi : Photoshop
3	Adobe yazılımları eğitimi : Photoshop
4	Adobe yazılımları eğitimi : Photoshop
5	Adobe yazılımları eğitimi : Photoshop
6	Photoshop ile görüntü işleme/oluşturma çalışmaları
7	Photoshop ile görüntü işleme/oluşturma çalışmaları
8	Ara sınav : Ödev/Uygulama Çalışması
9	Adobe yazılımları eğitimi : Illustrator
10	Adobe yazılımları eğitimi : Illustrator
11	Adobe yazılımları eğitimi : Illustrator
12	Adobe yazılımları eğitimi : Illustrator
13	İllustrator ile vektör çizim çalışmaları
14	İllustrator ile vektör çizim çalışmaları
15	Final : Ödev/Uygulama Çalışması

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	3	14
Ara Sınav 1		4	1
Final		4	1
Ders İş Yüğü:		106	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		4,16	

Program Çıktıları	
1	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili konularda kişi ve kurumları bilgilendirebilmek için düşüncelerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilmeli
2	Mesleki ve etik sorumluluk uygulayabilme bilincine erişme.
3	Alanıyla ilgili kalite yönetimi ve süreçleri ile çevre koruma ve iş güvenliği konularında bilince sahip olabilmeli.
4	Farklı düşüncelere saygılı olma ve farklılıkları yaratıcılığa dönüştürebilmeli.
5	Farklı tasarım ve uygulamaları doğru ve anlaşılır bir şekilde tanıtılabilmeli/sunabilmeli.
6	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili edindiği kavram ve kuramsal bilgilerini kullanabilmeli.
7	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili pratik uygulamalarda gereken teorik bilgileri, el ve/veya düşünsel becerileri kullanabilmeli.
8	Basım ve Yayın Teknolojileri gerektirdiği düzeyde bilgisayar yazılımı ve bilişim-iletişim teknolojilerini kullanabilmeli.
9	Basım ve Yayın Teknolojilerinde yeterli olacak düzeyde yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli.
10	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili çalışmalarda öngörülemeyen problemleri belirleyebilmeli ve çözüm üretebilmeli.
11	Uygulamaları; zamanında, doğru, etkin bir şekilde yapabilmeli.
12	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde alanı ile ilgili süreci/ süreçleri planlama becerisine sahip olabilmeli.
13	Basım ve Yayın Teknolojileri ile ilgili uygulamalar için gerekli teknik ve modern araçları kullanabilme becerisine sahip olabilmeli.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13
Öğrenciler Grafik Tasarım yazılımlarını kullanma becerisi geliştirir	5	1	1	4	5	1	1	5	2	5	5	2	5
Piksel ve vektör grafik oluşturmayı öğrenir	5	1	1	4	5	1	1	5	2	5	5	2	5
Grafik Tasarım disiplini hakkında giriş seviyesinde bilgi sahibi olur	5	1	1	4	5	1	1	5	2	5	5	2	5
Yazı karakterlerini ve görselleri kullanarak kompozisyon kurmayı öğrenir.	5	1	1	4	5	1	1	5	2	5	5	2	5
Proje ve diğer derslerde ihtiyaç duyacağı grafik üretim becerisi geliştirir	5	1	1	4	5	1	1	5	2	5	5	2	5

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/378455>