BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MESLEK YÜKSEKOKULU

**İÇ MEKAN TASARIMI**

(2024 - 2025) Ders Bilgi Formu

| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|---|---|---|---|---|---|
| Grafik Tasarım | İMS253 | 3 | 2 + 1 | 4,0 | Seçmeli |

| | |
|---|---|
| Birim Bölüm | İç Mekan Tasarımı - 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, grafik tasarımın temel kavramları ve evrensel olarak kullanılan grafik tasarım yazılımları ile tanıştırılırlar. 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 tanışırlar (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 Kaynakları | The Best of brochure design. – Gloucester, Mass. : Rockport, c1996.Becer, Emre. İletişim ve grafik tasarım / Emre Becer. Ankara : Dost Kitabevi,,<br>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 : İllustrator |
| 10 | Adobe yazılımları eğitimi : İllustrator |
| 11 | Adobe yazılımları eğitimi : İllustrator |
| 12 | Adobe yazılımları eğitimi : İllustrator |
| 13 | İllustrator ile vektör çizim çalışmaları |
| 14 | İllustrator ile vektör çizim çalışmaları |
| 15 | Final : Ödev/Uygulama Çalışması |

| Program Çıktıları | |
|---|---|
| 1 | Alanı ile ilgili uygulamalar için ölçü alır ve teknik çizimleri yapar. |
| 2 | Mekana ve insan ölçülerine uygun mobilya tasarlayabilir. |
| 3 | Özgün ürünler oluşturabilir. |
| 4 | Temel bilgisayar kullanımı bilgisinden başka, mesleğin gerektirdiği yazılımları kullanır. |
| 5 | Yeterli seviyede genel kültüre sahip olmak. (anadil, yabancı dil, tarih vb) |
| 6 | Takım çalışması yapabilme, çok disiplinli alanlarda bir takım halinde etkin çalışabilme, iletişim kurabilme ve sorumluluk alabilme yetkinliği kazanır. |
| 7 | Tasarım ile ilgili çalışmalarda öngörülmeyen durumlarla ilgili sorunları belirleme ve çözüm arama yeteneğini kazandığını gösterir. |
| 8 | Alanı ile ilgili konularda, sosyal sorumluluk, etik değerler ve sosyal güvenlik hakları bilgisi ve bilincine sahip olur. |
| 9 | Toplanan veriyi analiz edebilme, farklı bilgi ve düşünceleri sentezleyebilme, elde edilen sonuçları yorumlayabilme becerisi ve bunları iç mimari tasarım süreci içinde kullanabilme becerisi kazanır. |
| 10 | Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurabilme yetkinliği kazanır. |
| 11 | Alanı ile ilgili konularda, iş güvenliği, işçi sağlığı ve çevre koruma bilgisi ve bilincine sahip olabilir. |
| 12 | Alanı ile ilgili konularda geleceğe yönelik projeksiyonlara açıktır. |
| 13 | İç Mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve bu gelişmeler doğrultusunda kendisini sürekli yenileme becerisi kazanır. |

**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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Öğrenciler Grafik Tasarım yazılımlarını kullanma becerisi geliştirir | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Piksel ve vektör grafik oluşturmayı öğrenir | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Grafik Tasarım disiplini hakkında giriş seviyesinde bilgi sahibi olur | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Yazı karakterlerini ve görselleri kullanarak kompozisyon kurmayı öğrenir. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Proje ve diğer derslerde ihtiyaç duyacağı grafik üretim becerisi geliştirir | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Ortalama Değer | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/389308