



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Temel Tasarım II							
Ders Kodu		BDT154		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	1	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Alınmış olan Temel Tasarım bilgilerini geliştirir. Görsel algı ve anlatım tekniklerinin gelişmesini sağlamak, estetik değerlendirme oluşturmak ve yaratıcılığını beslemektir. Renk, biçim, form gibi görsel anlatımlarını geliştirmesine, ritmik düzenlerin çeşitliliğinin farklı bakış açılarından ele alınarak irdelenmesini pekiştirir. Uygulama konusunda öğrencinin daha yetkin olmasını sağlar.							
Özet İçeriği		Renkler, renk ayarları, renk modları ve kanalları, katmanlar, gelişmiş doku oluşturma teknikleri, gelişmiş ışık ve gölgeleme teknikleri, gelişmiş kaplama seçenekleri, bakış açıları, görme algısı ile kameraların ilişkilendirilmesi, kavramlarının gerçekteki ve bilgisayar ortamındaki etkileri birbirleri olan ilişkilerinin öğretilmesi.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Öğr. Gör. Atilla DEVELİOĞLU						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Ders notları
---	--------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Temel Tasarım ve görsel iletişim kavramlarının tanımı, dersin amacı, tanımlar
2	Teorik	İletişim ve tasarım ilişkisi, tasarımın doğuşu ve evreleri, tasarımın dalları
3	Teorik	Bakmak, görmek, farkında olmak, algı ve öğrenme, görsel anlam ve çağırışım
4	Teorik	Görsel düşünme, görsel anlamlandırma ve temel tasarım ilişkisi
5	Teorik	Tasarımın öğeleri /Tasarımın hammadde (çizgi, yön, şekil, doku, ton, renk)
6	Teorik	Tasarımın ilkeleri /Tasarımın hammadde (çizgi, yön, şekil, doku, ton, renk)
7	Teorik	Çizgi Tanım ve Kavramları, çeşitleri, görsel iletişime etki ve katkısı.
8	Teorik	Yön Tanımı ve Kavramları / Şekil Tanımı ve kavramları/ Şekil ve görsel etki
9	Teorik	Doku Tanımı ve Çeşitleri, Kullanımı Görsel Etkisi /Ton Tanım ve Kavramları
10	Teorik	Renk Tanım ve Kavramları, Çeşitleri, Kullanımı/ Renk ve Işık ilişkisi, Etkisi ve renklerin anlamları
11	Teorik	Denge, Görsel Ağırlık ve Denge / Türleri /Ritm, Tekrar, Vurgu ve Odak Nokt.
12	Teorik	Görsel İletişimde anlam ve Çeşitleri, Tasarımda Orantı ve Görsel Hiyerarşi/ Boyut ve Oran/ Devamlılık ve Birlik
13	Teorik	Görsel algı ve algılama, Algısal Örgütlenme, Tasarım Süreci Nasıl Çalışır? Reklam ve Tasarım. Bir görseli okumak
14	Teorik	Tasarımın Görselleştirilmesi ve Taslak Nasıl Oluşturulur?



Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	0	2	28
Ödev	5	3	1	20
Dönem Ödevi	1	1	4	5
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
Toplam İş Yükü (Saat)				75
Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3

*25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Tasarım bilgisini öğrendiklerine uyarlayabilme becerisi
2	Tasarım becerileri ile özgün yapıtlar ortaya koyabilme becerisi
3	İki ve üç boyutlu düşünebilme becerisi
4	Görsel yolla iletişim kurma ve kendini ifade etme becerisi
5	Formu ikinci boyuta, iki boyutlu şekli de üçüncü boyuta (forma) aktarabilme becerisi
7	Bir düşünceyi, bir kavramı veya bir olguyu görsel yolla yaratıcı biçimde ifade etme becerisi.
8	Eğitim sonrası büro ve matbaa deneyimlerini kazanma ve kazanımlarını pratiğe aktarma becerisi.

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülmeleyen durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizibilme becerisini kazanmak.
12	Kariyer planlamasının yöntem ve tekniklerini kullanmak ve karakter özelliklerinin meslek seçimine etkilerini tartışmak.
13	Kendi meslek alanında kariyer planlamasını yapabilmek.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ7	ÖÇ8
PÇ1	4		1				
PÇ2	4						
PÇ3	3						
PÇ4	3	5	4				
PÇ8				5	4	3	4
PÇ11	2						

