



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Üç Boyutlu Tasarım							
Ders Kodu		GİT423		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	6	İş Yüğü	150 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Üç boyutlu tasarım ilkelerinin öğrencilere öğretilmesi. Üç boyutlu tasarım becerilerinin kazandırılması.							
Özet İçeriğı		Üç boyutlu tasarımın anlamı ve kapsamı. Adobe Illustrator Programının kullanımı. 3 Boyutlu Tasarım Prensipleri.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Heskett, John. 2013. Tasarım, Dost Kitapevi
2	Aytekin, Behiç Alp. 2020. Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak 3

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Giriş; dersin amacı ve genel bilgilendirme
2	Teorik	Adobe Illisturatore yazılımının tanıtımı ve 3 boyutlu tasarım alanında kullanımına dair örneklendirme
3	Teorik	Yüzeysel tasarımlarda Adobe Illisturatore yazılımının kullanım prensipleri, menülerin kullanımı
4	Teorik	Yüzeysel tasarımlarda Adobe Illisturatore yazılımının kullanım prensipleri, menülerin kullanımı
5	Teorik	Araç çubuklarının kullanımı ve çizim yöntemleri, nokta çizgi çalışmaları, İmajlarda Illisturatore filtreleriyle doku araştırmaları
6	Teorik	Yüzey değerlendirmelerinde Illisturatore kullanımı, layer (katman) çalışmaları
7	Teorik	Adobe Illisturatore programında nokta ve çizgi çalışmalarıyla elde edilen imajlar üzerinde renk, ışık-gölge araştırmaları
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	Adobe Illisturatore programında tarayıcının kullanımı, taranan imajlar üzerinde katmanlarda doku çalışmaları ve renk varyasyonları elde edilmesi
10	Uygulama	Uygulama ve danışma
11	Uygulama	Uygulama ve danışma
12	Uygulama	Uygulama ve danışma
13	Uygulama	Uygulama ve danışma
14	Uygulama	Uygulama ve danışma
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Uygulama ve danışma

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	2	10	1	22
Uygulamalı Ders	2	15	1	32
Dönem Ödevi	1	50	1	51
Ara Sınav	1	20	1	21



Dönem Sonu Sınavı	1	23	1	24
Toplam İş Yüğü (Saat)				150
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				6
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Adobe Illustatore programını açmayı gerçekleştirebilecektir.
2	Adobe Photoshop yazılımında piksel taban bilgilerine giriş yapar, menülerin kullanım alanlarını sorgular.
3	3. Adobe Illustatore yazılımında çizim araçlarının kullanımını çalışır, uygulamalar yapar
4	Designs according to the determined criteria and develops the drawings which are transferred to the computer environment with the most appropriate techniques and makes them suitable for the application
5	5. Adobe Illustator yazılımında tasarladığı varyasyonları dosya olarak sunarak ve savunabilecektir

Program Çıktıları (Görsel İletişim Tasarımı Programı)

1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulayama becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmalrı gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtabileceği anlamları sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5	5	5	5	5
PÇ2	5	5	5	5	5
PÇ3	5	5	5	5	5
PÇ4	5	5	5	5	5
PÇ5	5	4	4	5	5
PÇ6	4	4	4	5	5
PÇ7	4	4	4	5	5
PÇ8	4	5	4	5	5
PÇ9	5	4	4	5	5
PÇ10	4	5	3	4	4
PÇ11	4	4	4	4	4
PÇ12	4	4	4	4	4
PÇ13	5	4	4	5	5
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	5	5	5	5

