



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Dijital Medya Uygulamaları							
Ders Kodu		GİT121		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	2	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Öğrencinin dijital medya alanında ileri seviye ve temel tasarım başlangıç seviye bilgi birikimine, deneyime sahip olmaları amaçlanmaktadır. Bu sayede bir düşünceyi, bir kavramı görselleştirebilme; örnekleri yorumlayabilme, çözümleyebilme, tartışabilme yetkinliğine ulaşabilmek temel hedeftir.							
Özet İçeriği		Bilgisayar temelli görsel teknoloji uygulamaları için devam nitelikli derstir. Görsel sanat ve tasarımda kullanılan yazılım ve donanımlar hakkında teknik bilgilerin ilerletildiği ve temel düzeyde tasarım bilgisinin kazandırıldığı derstir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Dr. Öğr. Üyesi Taner KIZILHAN						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, Tevfik Fikret Uçar, İnkılap Yay., 2016
2	Helvetica Belgesel Filmi, Gary Hustwit, 2007
3	Milton Glaser: To Inform & Delight Belgesel Filmi, Wendy Keys, 2008

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	- Tasarım ve Tasarım Odaklı Düşünme Kavramları I - Temel tasarım ve Görsel Okur Yazarlık Hakkında - Belgesel: Art&Copy – 01:28:00
2	Teorik	- Tasarım ve Tasarım Odaklı Düşünme Kavramları II - Temel Görsel Tasarım Teknik Formatları ve Kullanımları - Belgesel: Helvetica – 01:20:00
3	Uygulama	- Adobe Photoshop: Arayüz ve temel katmanların kullanımı - Temel tasarım: Çizgi ve Temel Şekiller Hakkında / Understructure - Belgesel: TED Talks – 01:00:00
4	Uygulama	- Adobe Photoshop: Temel Seçim Araçları (Dekupe) - Temel tasarım: Gruplama, Ritim, Tekrar - Belgesel: Tim's Vermeer – 01:20:00
5	Uygulama	- Adobe Photoshop: Katman Efektleri ve Görüntü Efektleri - Temel tasarım: Obje ve Zemin ilişkisi, Transparanlık-Opaklık - Belgesel: Jiro Dreams of Sushi – 01:24:00
6	Uygulama	- Adobe Photoshop: Temel Fotoğraf Düzenleme, Çözünürlük I - Temel tasarım: Denge ve Kompozisyon / Işık ve Gölge - Belgesel: Ara Güler: The Eye of Istanbul - 01:00:00
7	Uygulama	- Adobe Photoshop: Temel Fotoğraf Düzenleme, Çözünürlük II - Temel tasarım: Hiyerarşi, Temel Renk Bilgisi / Doku ve Materyal - Belgesel: Objectified – 01:16:00
8	Uygulama	- Adobe Photoshop: Temel Yazı ve Maskeleyme Araçları, Action'lar - Temel tasarım: Temel Tipografi Bilgisi - Belgesel: Print the Legend – 01:40:00
9	Ara Sınav (Vize)	Vize



10	Uygulama	- Adobe Photoshop: Katmanlarda Dosyalama ve Hizalama - Temel tasarım: Modül, Desen ve Tekrar - Belgesel: Side by Side – 01:40:00
11	Uygulama	- Adobe Illustrator: Arayüz ve Temel Katmanlar - Temel tasarım: İki Yönlü Karşıtlık, Kontrast - Belgesel: Inside Google – 00:45:00
12	Uygulama	- Adobe Illustrator: Temel Vektörel Çalışmalar - Temel tasarım: Hareket ve Çekim (Gravity) - Belgesel: Urbanized – 01:25:00
13	Uygulama	- Adobe Photoshop ve Illustrator: Temel Çıktı Formatları - Temel tasarım: 3D Formlar ve Giydirme, Bleeds (Bıçak İzleri) vb. - Belgesel: Bonus Gösterim – 01:00:00
14	Uygulama	- Adobe Photoshop ve Illustrator: Hazır Malzemeler ve Plug-in'ler - Temel tasarım: - - Belgesel: Bonus Gösterim – 01:00:00
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	5	0	4	20
Uygulamalı Ders	10	0	4	40
Bireysel Çalışma	5	0	2	10
Ara Sınav	1	14	1	15
Dönem Sonu Sınavı	1	14	1	15
Toplam İş Yükü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Dijital medya temel kavramlarının derinleştirilmesi
2	Orta-İleri seviye dijital medya okur yazarlığının edinilmesi
3	Başlangıç seviyesi tasarım programlarının kullanılabilmesi
4	Orta-İleri seviye dijital sunum becerilerinin edinilmesi
5	Orta-İleri seviye web ve sosyal medya kavramlarının tanınması

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, uygulamaya 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 kullanılmaları 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 kitleyi 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



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

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

