

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Anasanat Atölye 4 - Grafik	RES601	VI	1+4	3	4
<b>Ön koşul Dersler</b>	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.				
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	-				
<b>Dersi Veren</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>	-				
<b>Dersin Amacı</b>	Projeler aracılığıyla yaratıcı, özgün grafik tasarımlar gerçekleştirerek, kavramları sembollere dönüştürmek ve öğrenciye yazılımları kullanabilme becerisi kazandırmaktır.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Bu dersin sonunda öğrenci;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeler kapsamında grafik tasarım çalışmaları gerçekleştirir</li> <li>• Tasarımlarının yaratıcılık önceliğinde gerçekleşmesini sağlar.</li> <li>• Kavramların sembollere dönüştürülmesini geliştirir.</li> <li>• Kavramları çeşitli tekniklerle görselleştirmesini öğrenir.</li> <li>• Çeşitli yazılımlar kullanarak grafik ifadelendirmelerin gerçekleştirilmesini öğrenir.</li> </ul>				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders: Görsel Hikaye tasarımı oluşturmanın aşamalarını, süreli yayın tasarımının aşamalarını, sosyal içerikli afiş tasarımı oluşturmanın aşamalarını ve kültürel etkinlik planlamanın aşamalarını içerir.				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	Proje 1: Görsel Hikâye Tasarımı				
2	Öğrenci eskizleri üzerine görüşmeler				
3	Projenin son haline getirilmesi				
4	Proje 2: Süreli Yayın Tasarımı (Gazete tasarımı)				
5	Öğrenci eskizleri üzerine görüşmeler				
6	Projenin son haline getirilmesi				
7	Ara Sınav				
8	Proje 3: Sosyal Sorumluluk Afiş Tasarımı				
9	Öğrenci eskizleri üzerine görüşmeler				
10	Projenin son haline getirilmesi				
11	Proje 4: Kültürel Etkinlik Planlama				
12	Öğrenci eskizleri üzerine görüşmeler				
13	Projenin son haline getirilmesi				
14	Proje Sergisi ve Değerlendirme				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
Görsel hikaye Tasarımı, süreli yayın tasarımı, sosyal afiş tasarımı, kültürel etkinlik hazırlama aşamalarını öğrenir ve dijital ortamda uygulamalar yaparak, uygulamaları sergiler ve sunar.					
<b>Kaynaklar</b>					
Becer, Emre. (1997) İletişim ve Grafik Sanatlar, Dost Kitabevi, Ank. Bektaş, Dilek. (1992) Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi, Yapı Kredi Yayınları, İst. Boseert, Jill. (1995) Graphic Design, Publishing, Ptd. Ctd. New York.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
<b>Ara sınav: % 40</b>					
<b>Final: % 60</b>					
<b>Bütünleme:</b>					

**PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE  
DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU**

	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ1 0	PÇ11	PÇ1 2	PÇ1 3	PÇ1 4	PÇ1 5
ÖK1			4	5			3		3		3			4	
ÖK2			4	5			3		3		3			4	
ÖK3			4	5			3		3		3			4	
ÖK4			4	5			3		3		3			4	
ÖK5			4	5			3		3		3			4	
<b>ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları</b>															
<b>Katkı Düzeyi</b>	<b>1 Çok Düşük</b>			<b>2 Düşük</b>			<b>3 Orta</b>			<b>4 Yüksek</b>			<b>5 Çok Yüksek</b>		

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

Ders	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ1 0	PÇ1 1	PÇ1 2	PÇ1 3	PÇ1 4	PÇ1 5
Anasana t Atölye 4 - Grafik			4	5			3		3		3			4	