

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Temel Görsel Tasarım	NMD 104	Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	4
Akademik Birim:	İletişim Fakültesi					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	--					
Dersin Amacı:	Bu ders, yeni medya öğrencilerini görsel olarak çekici ve etkili tasarımlar oluşturmanın temel prensip ve teknikleriyle tanıştıracaktır. Ders, renk teorisi, tipografi, düzen kompozisyonu ve görsel hiyerarşi konularını kapsar. Öğrenciler, fikirleri iletmek, duyguları harekete geçirmek ve görsel problemleri çözmek için tasarım unsurlarını ve prensiplerini kullanmayı öğrenirler. Ayrıca, tasarım yazılımları ve Adobe Photoshop, Adobe Premier, Illustrator veya Sketch gibi düzenleme araçları gibi düzenleme araçlarını kullanmayı öğrenirler.					
Dersin İçeriği:	Bu ders, görsel tasarımdaki temel prensip ve tekniklerin kapsamlı bir anlayışını sağlayan temel içeriklere odaklanmaktadır. Ders genel olarak imaj, çizgi, şekil, renk, doku gibi temel tasarım unsurların detaylı bir keşfi ile birlikte; bunların görsel olarak etkileyici kompozisyonlar oluşturmak için nasıl manipüle edilebileceğini öğrencilere aktarmayı hedefler. Ders boyunca öğrenciler yazı tiplerini, fontları, tipografi hiyerarşisi, okunabilirlik gibi konuları inceleyecek ve farklı tasarım amaçları için yazı tiplerini seçme ve birleştirme konusunda pratik egzersizler de yapacaklardır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li><b>1-</b> Görsel tasarımın temel prensiplerini, çizgi, şekil, renk, doku ve uzay gibi unsurları ve bunların çekici tasarım kompozisyonlarına nasıl katkı sağladığını anlamak için kapsamlı bir anlayış geliştirmek.</li><li><b>2-</b> Yazı tipleri, fontlar, tipografi hiyerarşisi ve okunabilirlik ve okunabilirlik prensipleri hakkında bilgi edinerek tipografi konusunda uzmanlık kazanmak.</li><li><b>3-</b> Adobe Photoshop, Illustrator veya Adobe Premiere gibi dijital tasarım yazılım araçlarında temel beceriler kazanmak ve bunları kullanarak görsel unsurları oluşturmak ve manipüle etmeyi öğrenmek.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Öğrenciler, görsel tasarımda temel kavramları ve prensipleri tanıtan eğitmen tarafından yönlendirilen derslere katılacak ve öğrencilerin temel bilgiyi anlamaları için teorik çerçeveler ve açıklamalar sağlanacaktır. Öğrencilere belirli tasarım görevleri veya ipuçları verilecek ve sınırlı bir zaman dilimi içinde çözülmesi istenecektir. Bu etkinlik, yaratıcılığı, problem çözme becerilerini ve ekran işbirliğini artırmalarına olanak sağlayacaktır.					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Hazırlık ve Ders Planı	
2	Görsel İletişim Nedir	
3	Temel Tasarım Unsurları	
4	Temel Tasarım Prensipleri	
5	Görsel Dil	
6	Renk-Tipografi	
7	Piktogram, İkon, İşaret	
8	Kullanıcı Deneyimi	
9	Proje-1	
10	Hareketli Görüntü İşleme Temelleri	

11	Hareketli Görüntü Programlarının Arayüzlerine Giriş	
12	Hareketli Görüntü Araçlarına Giriş	
13	Yapay Zeka Üretimi Görsel Tasarım Araçlarına Giriş	
14	Proje-2 Öğrenci Sunumları	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

-
---

## DİĞER KAYNAKLAR

--

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Proje	2	70
Sunum/Jüri	1	20
<b>Total:</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	2	24	48
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	10	10
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>100</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

## PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------

OC1													
OC2													
OC3													

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek