

Dersin Amacı

Bu dersin amacı, öğrencilere temel grafik tasarım ilkelerini, renk teorisini, tipografi kullanımını ve dijital tasarım araçlarını öğretmektir. Öğrenciler, bilişim sistemleri bağlamında kullanıcı odaklı görsel içerikler tasarlayarak marka iletişimi ve arayüz tasarımlarında kullanılabilir grafikler üretir.

Dersin İçeriği

Grafik tasarıma giriş ve görsel iletişim ilkeleri

Renk teorisi ve tipografi kullanımı

Kompozisyon ve hizalama teknikleri

Adobe Photoshop/Illustrator temel araçları

Logo ve kurumsal kimlik tasarımı

Sosyal medya görselleri ve dijital kampanya içerikleri

UI/UX bağlamında görsel tasarım uygulamaları

Marka kimliği ve tasarım trendleri

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Ambrose, G., & Harris, P. (2022). Fundamentals of Graphic Design. AVA Publishing.

Wong, W. (2021). Principles of Form and Design. Wiley.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik ders anlatımı

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Ders kapsamında öğrencilere tasarım trendlerini takip eden uygulamalı projeler verilir.

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Bulunmamaktadır

Dersin Verilişi

Haftada 3 saat teorik anlatım

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Akman

Program Çıktısı

1. Grafik tasarımın temel ilkelerini ve görsel iletişim teorilerini açıklar.
2. Renk teorisi, tipografi ve kompozisyon kurallarını uygular.
3. Dijital tasarım araçlarını (Photoshop/Illustrator) kullanarak görsel içerikler üretir.
4. Logo, kurumsal kimlik ve sosyal medya görselleri tasarlar.
5. Bilişim sistemlerinde UI/UX bağlamında görsel tasarım ilkelerini uygular.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1			Düz Anlatım	Grafik tasarıma giriş ve görsel iletişim temelleri	
2			Düz Anlatım	Renk teorisi, tipografi ve kompozisyon	
3			Düz Anlatım	Adobe Photoshop arayüzü ve temel araçlar	
4			Düz Anlatım	Adobe Illustrator ile vektörel tasarım teknikleri	
5			Düz Anlatım	Logo tasarımı ve kurumsal kimlik oluşturma	
6			Düz Anlatım	Sosyal medya görsel tasarımı (post/story/banner)	
7			Düz Anlatım	Dijital kampanya görselleri ve kullanıcı odaklı tasarım	
8			Düz Anlatım	Ara Sınav Haftası	
9			Düz Anlatım	UI/UX tasarım prensipleri ve mockup hazırlama	
10			Düz Anlatım	Tasarım trendleri ve minimalizm uygulamaları	
11			Düz Anlatım	Marka kimliği geliştirme ve görsel standartlar	
12			Düz Anlatım	Portfolyo tasarımı ve sunum teknikleri	
13			Düz Anlatım	Grup proje çalışmaları ve kritik oturumları	
14			Düz Anlatım	Final proje sunumları ve dönem değerlendirmesi	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Derse Katılım	14	3,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	2,00
Ara Sınav Hazırlık	7	3,00
Final Sınavı Hazırlık	7	3,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Vize	40,00
Final	60,00

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14
Ö.Ç. 1														
Ö.Ç. 2														
Ö.Ç. 3														
Ö.Ç. 4														
Ö.Ç. 5														

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Öğrenciler temel bilgisayar bilimi kavramlarını anlar, bilgisayar donanımı ve yazılımı hakkında bilgi sahibi olur ve temel ağ teknolojileri ile iletişim protokollerini kavrayarak bu alanlarda yetkinlik kazanır.
- P.Ç. 2 :** Bilgi güvenliği tehditlerini tanıma ve risk değerlendirme becerisi kazandırılan öğrenciler, güvenlik politikaları ve standartlarına uygun önlemler almayı öğrenir ve kritik altyapıların korunması ile sızma testi tekniklerini uygular.
- P.Ç. 3 :** Veritabanı tasarlama, uygulama ve yönetim becerileri geliştiren öğrenciler, ilişkisel veritabanı yönetim sistemlerini etkin bir şekilde kullanmayı öğrenir ve veri modelleme tekniklerini anlama ve uygulama yetkinliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Programlama dillerini ve teknolojilerini kullanarak yazılım geliştirme becerisi kazanan öğrenciler, yazılım yaşam döngüsü süreçlerini anlamayı ve uygulamayı öğrenir ve yazılım kalitesi ile test süreçlerini kavrar.
- P.Ç. 5 :** İngilizce iletişim araçlarını etkin bir şekilde kullanan öğrenciler, yönetim, bilişim ve organizasyon alanlarında profesyonel düzeyde iletişim kurar.
- P.Ç. 6 :** Veri analitiği ve veri madenciliği tekniklerini öğrenen öğrenciler, veri teknolojilerini kullanarak analiz ve keşif yapar, iş zekası araçlarını etkin bir şekilde kullanarak veri odaklı kararlar alır ve uzman sistemleri kavrayarak tasarlayabilir.
- P.Ç. 7 :** Öğrenciler bilgi ve sonuçları yazılı ve sözlü olarak etkili bir şekilde sunmayı öğrenir, bilgi teknolojileri çözümlerini teknik ve teknik olmayan kitlelere iletme becerisi geliştirir ve karar alıcılarla etkili bir iletişim kurar.
- P.Ç. 8 :** Proje yönetimi prensiplerini anlama ve uygulama becerisi kazanan öğrenciler, iş süreçlerini analiz ederek iyileştirme tekniklerini uygular ve proje ekiplerini yöneterek iletişim becerilerini geliştirir.
- P.Ç. 9 :** Liderlik ve yönetim becerileri kazanan öğrenciler, işletme fonksiyonları ile ilgili bilgi sahibi olur, ekip içi iletişim ve işbirliği yeteneklerini geliştirir ve karar verme süreçlerini etkili bir şekilde yönetir.
- P.Ç. 10 :** Girişimcilik ve inovasyon konularında bilgi sahibi olan öğrenciler, yeni iş fikirleri geliştirerek bilgi teknolojileri alanında yenilikçi projeler ortaya koyar ve girişimcilik ekosistemine katkıda bulunur.
- P.Ç. 11 :** Bilgi teknolojilerinin etik kullanımına yönelik farkındalık kazanan öğrenciler, sosyal sorumluluk bilinciyle hareket eder ve bilişim sistemlerinde etik karar alma süreçlerine katkı sağlar.
- P.Ç. 12 :** Sürekli öğrenme yaklaşımını benimseyen öğrenciler, bilişim ve yönetim alanındaki yeni trendleri ve teknolojileri takip eder ve bu yenilikleri uygulamaya geçirir.
- P.Ç. 13 :** Küresel ve yerel iş dinamiklerini analiz eden öğrenciler, rekabetçi ve yenilikçi stratejiler geliştirerek bulunduğu organizasyonda fark yaratır.
- P.Ç. 14 :** E-ticaret platformlarının tasarımı, geliştirilmesi ve yönetimi konularında bilgi sahibi olan öğrenciler, dijital iş modellerini etkin bir şekilde uygular.
- Ö.Ç. 1 :** Grafik tasarımın temel ilkelerini ve görsel iletişim teorilerini açıklar.
- Ö.Ç. 2 :** Renk teorisi, tipografi ve kompozisyon kurallarını uygular.
- Ö.Ç. 3 :** Dijital tasarım araçlarını (Photoshop/Illustrator) kullanarak görsel içerikler üretir.
- Ö.Ç. 4 :** Logo, kurumsal kimlik ve sosyal medya görselleri tasarlar.
- Ö.Ç. 5 :** Bilişim sistemlerinde UI/UX bağlamında görsel tasarım ilkelerini uygular.