



YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ YOZGAT MESLEK YÜKSEKOKULU
TASARIM BÖLÜMÜ GRAFİK TASARIMI PROGRAMI DERS ÖĞRETİM PLANI

Dersin Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Dersin Türü (Z/S)	T+U+L (Saat/Hafta)	Kredi	AKT S	Eğitim Dili
GRF112	TİPOGRAFİ	1	Z	2+1+0	3	5	Türkçe

DERS BİLGİLERİ

Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Alfabenin gelişimi. Yazı karakterleri ve çeşitleri. Doğru yazı karakteri seçimi. Espas kavramı, noktalama işaretleri ve metin düzenlemelerinde karşılaşılan sorunlar ve çözümleri. Yazının kullanım kuralları.
Dersin Amacı	Harflerin anatomik yapılarını öğrenmek. Yazı karakterleri ve çeşitlerini kavramak. Bir tasarım çalışmasında (afiş, ilan panoları, dergi, kitap, CD vb.) yazının etkin bir ifade aracı olarak kullanılması.
Dersin Seviyesi	Ön Lisans
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Öğretim Yöntemi	(X) Örgün () Uzaktan () Karma/Hibrit
Dersi Yürüten Öğretim Elemanları	Öğr.Gör.Hüseyin KARAOSMANOĞLU
Dersin Ön Koşulu Ders(ler)i	-
Dersin Öğrenme Çıktıları	1-Temel tipografi kavramlarına ve mantığını anlayabilecektir. 2-Tipografiyi grafik tasarımın diğer disiplinleriyle entegre edebilecektir. 3-Etkili tipografinin bileşimini öğrenebilecektir.

DERS İÇERİĞİ

Hafta	Teori	Uygulama/Laboratuvar
1	Tanışma-Soru cevap ile öğrencinin Tipografi bilgisini değerlendirme.	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
2	Tipografi nedir? Temelleri Nelerdir? (Tipografide kullanılan temel terimler, Tipografinin tarihsel gelişimi.	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
3	Harf Kategorileri ve Örnek Çalışmalar (Harf yapısının detaylı incelenmesi ve bir sözcük seçilerek taslak çalışmaların yapılması.)	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
4	Yazı Karakterinin Seçilmesi (Yazı karakterlerinin sınıflandırılması ve kendi içinde farklılaşması (light, medium, bold, black, italik vb), (Majiskül, minüskül yazılar ve metin içerisindeki etkileri ve hiyerarşik düzenin örneklerle gösterilmesi.)	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
5	Hafta İllustrator'de Tipografik Poster Uygulamaları (Harflerle oynayarak bir çalışma yapmak),	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
6	İllustrator'de Tipografik Poster Uygulamaları (Hatalı ve doğru örnek çalışmalar üzerinde tartışma) (Dijital Tasarımda Tipografinin Önemi Ve Örnek çalışmalar.	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
7	Tipografik mesaj tanımı, iyi ve kötü örnekler (•Düzanlam (Denotation) •Yananlam (Connotation) tanımları ve örnekler)	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
8	Final projesine hazırlık ve tartışma.	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
9	İllustrator'de Tipografik Banner Tasarımı	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı

10	İllustrator'de Tipografik Banner Tasarımı	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
11	İllustrator'de Tipografik LogoTasarımı	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
12	İllustrator'de Tipografik LogoTasarımı	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
13	İllustrator'de Tipografik LogoTasarımı	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
14	İllustrator'de Tipografik LogoTasarımı	Bilgisayar laboratuvarında tasarım Programı Kullanımı
15	Final Sınavı	

Dersin Öğrenme Kaynakları

1. BECER, Emre.(1997). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. BEKTAŞ, Dilek. (1992).
2. Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: SARIKAVAK,Namık Kemal (2005)Çağdaş
3. Tipografinin Temelleri, SARIKAVAK,Namık Kemal(2017) Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar.
4. Ambrose,G / Harris,P. (2014) Grafik Tasarımda Tipografi. Literatür Yayınları
5. Ambrose,G / Harris,P. (2014) Tipografi Sözlüğü. Literatür Yayınları

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Dönem İçi Çalışma Etkinlikleri	Sayısı	Katkısı
Ödev	1	%30
Uygulama	-	-
Forum/ Tartışma Uygulaması	1	%10
Kısa sınav (Quiz)	3	%60
Dönemiçi Çalışmaların Yarıyıl Başarıya Oranı (%)		%40
Finalin Başarıya Oranı (%)		%60
Toplam		%100

DERS İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Toplam Hafta Sayısı	Süre (Haftalık Saat)	Toplam İş Yüğü
Teori	6	2	12
Uygulama	10	3	30
Forum/ Tartışma Uygulaması	2	2	4
Okuma	4	3	12
İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması	8	2	16
Materyal Tasarlama, Uygulama	8	3	24
Rapor Hazırlama	2	3	6
Sunu Hazırlama	2	3	6
Sunum	1	3	3
Final Sınavı	1	5	5
Final Sınavına Hazırlık	1	10	10
Diğer (Belirtiniz:)			
Toplam İş Yüğü			128
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			128/25
Dersin AKTS Kredisi			5.12±5
Not: Dersin iş yükü tablosu öğretim elemanı tarafından ders özelinde belirlenecektir.			

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI KATKI DÜZEYLERİ

No	Program Öğrenme Çıktıları	1	2	3	4	5
1	Sanatsal, kültürel, estetik gelişim ve etkilerini tarihsel ve çağdaş sanatlar doğrultusunda tasarım ürünleri üzerinden değerlendirebilir.		x			
2	Türkçe ve mesleki yabancı dili kullanarak ulusal ve uluslararası platformlarda sözlü ve yazılı anlatıma dayalı iletişim kurabilir.			x		
3	Kendini mesleki anlamda ifade edebilecek bütün gereksinimleri karşılayacak düzeyde teknik dil bilgisine sahip olur.		x			
4	Grafik tasarımında temel kavramları anlama, bilme ve ürettiği çalışmalarına uygulayabilme yeteneğine sahip olur..				x	
5	Görsel sanatların farklı dallarından faydalanarak alanındaki bilgileri farklı disiplinlerden gelen bilgilerle bütünleştirerek yeni çözüm önerileri üretebilir.			x		
6	Elle çizim-boyama yapabilir.				x	
7	Fotoğraf çekebilir.				x	
8	Görsel/grafik tasarımı yapar.			x		
9	Tipografiyi görsel iletişim aracı olarak etkin kullanabilir.					x
10	Bilgisayar ortamında güncel grafik yazılımları kullanabilir.			x		
11	Web ara yüz tasarımı yapabilir.			x		
12	Grafik Tasarım ile ilgili ulusal ve uluslararası çerçevede güncel ve teknolojik gelişmeleri takip eder, yorumlar ve mesleğin psikolojik, sosyolojik, etik ve ekonomik sorumluluk ve yükümlülüklerini uygulayabilir.				x	
13	Mesleki performans ve ilişkiler bağlamında tüm süreçlere (tasarım-basım-sunum) ilişkin bireysel ve grup içi profesyonel stratejiler ve planlar geliştirir.				x	
14	Hayat boyu öğrenme ve teknolojik yenilikleri takip etme bilincine sahiptir.			x		
15	Mesleki etik ve sorumluluk bilincinde olur.				x	