



İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

**Meslek Yüksekokulu  
Grafik Tasarım (Türkçe)**

**MGT 132 - Tipografi II**

**DERS TANITIM BİLGİLERİ**

Dersin Adı	Tipografi II
------------	--------------

Kodu	Yarıyıl	Teori (saat/hafta)	Uygulama/Laboratuvar (saat/hafta)	Yerel Kredi	AKTS
MGT 132	Güz/Bahar	1	2	2	4

Ön Koşullar	Yok
Dersin Dili	Türkçe
Dersin Türü	Servis Dersi
Dersin Düzeyi	Ön Lisans
Dersin Veriliş şekli	-
	* Deneysel / Laboratuvar / Atölye uygulama
Dersin Koordinatörü	-
Dersi Veren(ler)	* Öğr. Gör. Emin SONAD
Dersin Yardımcıları	-

Dersin Amacı	Öncelikli olarak yazıyı oluşturan temel yapıları öğrenilmesi amaçlanarak, yazıyı oluştururken kullanılacak yazı karakteri (font) seçimi üzerine odaklanılacak, yazı karakterinin seçiminde önemli rol oynayan yazı karakterinin ailesi ve yapısal özellikleri, karakterin içinde bulunduğu sınıf ve tasarıma uygunluğu gibi konular üzerine projeler üretilmektedir.
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler; * Görsel bir dil olarak Tipografinin kullanımını öğrenebilecek * Grafik Tasarımda Tipografinin önemi ve yerini algılamak konularını öğrenebilecek * Fontları tanıtmak ve yapısal özellikleriyle beraber tasarıma uygulama şekillerini öğrenebilecek

	* Logo tasarımında tipografinin önemini öğrenebilecek * Tipografik eskizler çizebilecek
<b>Dersin Tanımı</b>	

<b>Ders Kategorisi</b>	Temel Meslek Dersleri	X
	Uzmanlık/Alan Dersleri	
	Destek Dersleri	
	İletişim ve Yönetim Becerileri Dersleri	
	Aktarılabılır Beceri Dersleri	

### HAFTALIK KONULAR VE İLGİLİ ÖN HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

Hafta16	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş. ders, işyükü ve değerlendirme kriterleri, ders kapsamında yapılacak uygulamalar hakkında bilgilendirme.	
2	Proje 01: Tasarım yüzeyinde yazı düzeni, font kullanımı, lay-out dengesi, vektörel uygulama	Teori, Uygulama - Grafik Tasarımda Tipografi Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Bölüm:1
3	Proje 01: Verilen konu kapsamında eskizlemeler, son eklemeler ve sunuş.	Sunumlar
4	Proje 02: Tipografik biçimlendirme ve ilk projedeki vektörel uygulamayı destekleyen tasarım çalışması.	Teori, Uygulama - Grafik Tasarımda Tipografi Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Bölüm:2
5	Proje 02: Verilen konu kapsamında eskizlemeler, son eklemeler ve sunuş.	Sunumlar
6	Ödev çalışması.	Ödev çalışmasının içeriği, amaçları, uygulama şekli ve tanıtımı
7	Ödev çalışmasının sunumu ve değerlendirmesi.	Sunumlar
8	-	
9	Proje 03:Dijital ortamda vektörel yüzey düzenleme tasarımı ve uygulaması.Verilen konu kapsamında eskizlemeler, son eklemeler ve sunuş	Teori, Uygulama - Grafik Tasarımda Tipografi Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Bölüm:3 Sunumlar
10	Proje 04: Tipografik dijital ve vektörel tasarımlar (e-bülten, e-dergi, e-kitap v.b.)	Teori, Uygulama - Grafik Tasarımda Tipografi Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Bölüm:4

11	Proje 04: Verilen konu kapsamında eskizlemeler, son eklemeler ve sunuş	Sunumlar
12	Proje 05: İnternet ortamında ve sosyal medya üzerinde kullanılacak tipografik dijital tasarımlar.	Teori, Uygulama - Grafik Tasarımda Tipografi Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Bölüm:5
13	Proje 05: Verilen konu kapsamında eskizlemeler.	Teori, Uygulama - Grafik Tasarımda Tipografi Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Bölüm:6
14	Final projesi konusu ve eskizlemeler	Teori, Uygulama - Final projesinin içeriği, amacı, uygulama şekli ve tanıtımı
15	Final Projesi Sunumları	Sunumlar
16	Final Projesi Teslimi	

## KAYNAKLAR

<b>Ders Kitabı</b>	Grafik Tasarımda Tipografi  Yazar: Paul Harris, Gavin Ambrose Çevirmen: Bengisu Bayrak Yayınevi : Literatür Yayıncılık ISBN: 9789750406577  Modern Sanat ve Yeni Tipografi  Emre Becer  ISBN 9752983359
<b>Önerilen Okumalar/Materyaller</b>	Görsel İletişim ve Grafik Tasarım - Tevfik Fikret Uçar, ISBN:9751021642  Çağdaş Tipografinin Temelleri - Prof. Dr. Namık Kemal Sarıkavak, ISBN 9789750226205  Görsel Tipografi Sözlüğü

<b>DEĞERLENDİRME SİSTEMİ</b>		
<b>Yarıyıl Aktiviteleri</b>	<b>Sayı</b>	<b>Katkı Payı</b>
Katılım	1	10
Laboratuvar / Uygulama	-	-
Arazi Çalışması	-	-
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği	-	-
Portfolyo	-	-
Ödev	1	20
Sunum / Jüri Önünde Sunum	-	-
Proje	1	30
Seminer/Çalıştay	-	-
Sözlü Sınav	-	-
Ara Sınavlar	-	-
Final	1	40
<b>Toplam</b>	<b>4</b>	<b>100</b>
<b>YARIYIL İÇİ AKTİVİTELERİN BAŞARI NOTUNA KATKISI</b>		
	<b>3</b>	<b>60</b>
<b>YARIYIL SONU AKTİVİTELERİN BAŞARI NOTUNA KATKISI</b>		
	<b>1</b>	<b>40</b>
<b>Toplam</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

## AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Yarıyıl Aktiviteleri	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam
Ders saati (Sınav haftası dahildir: 16 x toplam ders saati)	16	1	16
Laboratuvar / Uygulama	16	2	32
Sınıf Dışı Ders Çalışması	1	4	4
Arazi Çalışması	-	-	-
Küçük Sınavlar / Stüdyo Kritiği	-	-	-
Portfolyo	-	-	-
Ödev	1	25	25
Sunum / Jüri Önünde Sunum	-	-	-
Proje	1	5	5
Seminer / Çalıştay	-	-	-
Sözlü Sınav	-	-	-
Ara Sınavlar	-	-	-
Final	1	35	35
		<b>Toplam İş Yüğü</b>	<b>117</b>

## DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

#	Program Yeterlilikleri / Çıktıları	* Katkı Düzeyi				
		1	2	3	4	5
1	Grafik Tasarım alanında problem çözmeyi bilmek, analitik ve bütünsel bir bakış açısına sahip olmak			X		
2	Grafik Tasarım alanında edindiği bilgi ve becerileri sürekli sorgulayarak yenilemek, yaşam boyu öğrenme prensibi kazanmak, edindiği bilgileri yenileme ve geliştirmeyi hedeflemek	X				
3	Tasarım becerilerini, ulusal ve uluslararası çalışmaları araştırarak ve üretilen tasarım ürünlerini sürekli inceliyerek analiz yaparak arttırmak. Bunlardan çıkarımlarını kendi tasarımlarında uygulamak.	X				
4	Bireysel ve ekip üyesi olarak sorumluluk almak, açık fikirli ve toplu çalışmaya uygun olarak etkin ve verimli çalışmak.					
5	Kendi alanında tasarım bilinci ve sorumluluğuna sahip olmak, bu bilinci tüm ortak paydaşlara aktarabilmek.	X				
6	Kendi alanında teknolojiye yeteri kadar hakim olmak ve bu yetkinliği sürekli arttırmaya çalışmak.		X			
7	Mesleki olarak Tasarım ve Sanat eğitimi almış bir birey olarak, içinde bulunduğu toplumun bu konularda bilinçlendirme sorumluluklarını yerine getirme arzusuna sahip olmak, çevresini bu konuda aydınlatmak.	X				
8	Yaptığı işin toplam fayda da kendi ulusuna yapacağı katkının bilincinde olmak ve toplumsal aidiyet duygusunu yaptığı işe yansıtmak.	X				
9	Yaratıcı ve üretken bir sanatçı/tasarımcı adayı olabilmek					

\*1 Lowest, 2 Low, 3 Average, 4 High, 5 Highest