

DERS BİLGİ FORMU

DERSİN ADI	SAYFA SEKRETERLİĞİ
-------------------	---------------------------

DERSİN SINIFI	Seçmeli 12. Sınıf			
DERSİN SÜRESİ	Haftalık 7 Ders Saati			
DERSİN AMACI	Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda farklı türlerde sayfa tasarımı yapma ve çalışmalarını portfolyo olarak sunma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.			
DERSİN ÖĞRENME KAZANIMLARI	1. Vektörel tabanlı programda basit düzenlemeler yapar. 2. Vektörel tabanlı programda tipografik düzenlemeler yapar. 3. Vektörel tabanlı programda logo tasarımı yapar. 4. Piksel tabanlı programda görüntü üzerinde düzenleme yapar. 5. Piksel tabanlı programda ilan tasarımı yapar. 6. Farklı yayın kimliklerine uygun gazete tasarımı yapar. 7. Mizanpaj programında dergi tasarımı yapar. 8. Dijital portfolyo hazırlar.			
EĞİTİM-ÖĞRETİM ORTAM VE DONANIMI	Ortam:Bilgisayar atölyesi, fotoğraf atölyesi, haber atölyesi, basın yayın kuruluşları, haber stüdyosu, dış ortam, sınıf. Donanım:Etkileşimli tahta/projeksiyon, bilgisayar, mikrfon, yazıcı/tarayıcı, program yazılımları, fotoğraf makinesi ve ekipmanları.			
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Bu derste; öğrenci performansı belirlemeye yönelik çalışmalar değerlendirilirken gözlem formu, derecelendirme ölçeği ve dereceli puanlama anahtarı gibi ölçme araçlarından uygun olanlar seçilerek kullanılabilir. Bunun yanında öz değerlendirme ve akran değerlendirme formları kullanılarak öğrencilerin, öğretimin süreç boyutuna katılmaları sağlanabilir.			
KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU	ÖĞRENME BİRİMİ	KAZANIM SAYISI	DERS SAATİ	ORAN (%)
	Vektörel Tasarım	3	49	20
	Tipografi	3	21	8

	Logo Tasarımı	2	14	6
	Fotoğraf Düzenleme	2	21	8
	İlan Tasarımı	2	21	8
	Gazete Tasarımı	2	56	22
	Dergi Tasarımı	3	56	22
	Dijital Portfolyo Hazırlama	2	14	6
TOPLAM		19	252	100

ÖĞRENME BİRİMİ	KONULAR	ÖĞRENME BİRİMİ KAZANIMLARI ve KAZANIM AÇIKLAMALARI
Vektörel Tasarım	1. Vektörel çizim programı 2. Boyutlandırma ve yönlendirme araçları ile çalışma 3. Metin düzenleme	1. Vektörel tabanlı programda geometrik çizimler yapar. - Farklı özelliklerde dosya açma işlemleri uygulanır. - Araç çubuğu, menü, panel ve pencerelerdeki simgelerin işlevleri üzerinde durulur. - Farklı özelliklerde basit düzeyde geometrik form çizimlerinin yapılması sağlanır. - Çalışma dosyasının farklı formatlarda kaydedilmesi sağlanır. 2. Vektörel tabanlı programda geometrik formlar üzerinde tasarı ilkelerine göre düzenleme yapar.

		• Geometrik formlar üzerinde boyutlandırma ve döndürme gibi işlemler uygulanır. • Geometrik formları birbirine ve sayfaya hizalama işlemlerinin yapılması sağlanır. • Vektörel programda nesneleri grupta ve çözme işlemleri uygulanır. • Oluşturulan yeni formların tasarı ilkelerine göre düzenlemeleri sağlanır. 3. Vektörel tabanlı programda basit metin düzenlemeleri yapar. • Vektörel programda nokta metin ve alan metni oluşturulması sağlanır. • Metin dolgu rengi, çizgi rengi, bloklama çeşitleri ve temel karakter ayarları ile ilgili işlemler uygulanır. • Metin oluştururken karşılaşılabilecek sorunlar açıklanır. • Yapılan işlemlerde kısayolların kullanılması sağlanır.
Tipografi	1. Tipografiye giriş 2. Kelime ve form ilişkisi 3. Tipografik düzenlemeler	1. Tipografik elemanlarla kompozisyon ilkelerine uygun düzenleme yapar. • Tipografi kavramı ve tipografinin tarihi gelişim süreci açıklanır. • Harf/Harflerin anatomisi açıklanır. • Tipografide renk kullanımı ve renklerin psikolojik etkileri üzerinde durulur. • Tipografide görsel anlatım öğelerine (zıtlık, ritim, denge, vb.) göre yüzey düzenleme örnekleri gösterilir. 2. Nesnenin formu içine tipografik düzenleme yapar.

		• Kelime ve form ilişkisi örneklerle açıklanır. • Vektörel programda ana hatta dönüştürdüğü harfleri nesnenin yalın formuna göre deforme etmesi sağlanır. 3. Vektörel programda tipografik düzenlemeler yapar. • Tipografik elemanların tipografik sistemlere göre yüzey üzerinde düzenlenmesi sağlanır. • Tipografide çizgi ve dairenin kullanımı örneklerle gösterilir. • Yol üzerine metin yazma işlemine yer verilir. • Metni farklı şekillerdeki alanlara hapsetme (maskeleme) yöntemi uygulanır. • Tipografik düzenlemelerde kompozisyon ilkelerine uygun yüzey düzenlemesi yapmanın önemi üzerinde durulur.
Logo Tasarımı	1. Logo 2. Vektörel çizim programında amblem/logo/logotype oluşturma	1. Logo örneklerini inceler. • İyi bir logo tasarımında bulunması gereken özellikler açıklanır. • Amblem, logo ve logotype arasındaki farklar örneklerle gösterilir. 2. Vektörel çizim programında logo oluşturur. • Renk modlarının tasarım ve baskıdaki önemi açıklanır. • Logo tasarımında sadeliğin önemi üzerinde durulur. • Kısayolların kullanılması sağlanır.

Fotoğraf Düzenleme	1. Görüntü düzenleme programı 2. Fotoğraf düzenleme (rötuşlama)	1. Piksel tabanlı programda dosya ayarlarını yapar. • Araç çubuğu, menü, panel ve pencerelerdeki simgelerin işlevleri üzerinde durulur. • Farklı özelliklerde basit düzeyde çalışmalar yapılması sağlanır. • Çalışma dosyasının farklı formatlarda kaydedilmesi sağlanır. 2. Piksel tabanlı programda görseli rötuşlar. • Araçları ve efektleri amacına uygun kullanarak görseller üzerinde farklı rötuşlama işlemleri uygulanır. • Kısayol tuşlarının kullanılması sağlanır. • Renk ve ışık ayarlamalarının görsellerin orijinal çözünürlüklerini düşürmeden yapılması sağlanır.
İlan Tasarımı	1. İlan 2. Piksel tabanlı programda ilan hazırlama	1. İlan örneklerini inceler. • İyi bir ilan tasarımında bulunması gereken özellikler açıklanır. • Gazete ve dergilerdeki ilan örnekleri gösterilir. 2. Piksel tabanlı programda ilan tasarımı yapar. • Kompozisyonun tasarımdaki önemi açıklanır. • Farklı türlerde ilanların hazırlanması sağlanır. • İlanların gazetecilikteki önemine değinilir.

Gazete Tasarımı	1. Fikir Gazetesi Tasarlama 2. Kitle Gazetesi Tasarlama	1. Tabloid ebatta fikir gazetesi tasarlar. • Fikir gazetesinin tasarım özellikleri açıklanır. • Tabloid gazete örneklerinin incelenmesi sağlanır. • Fikir gazetesi örneklerinin incelenmesi sağlanır. • Fikir gazetesi özelliklerine uygun kültür sanat sayfası tasarımının yapılması sağlanır. • Fikir gazetesi özelliklerine uygun spor sayfası tasarımının yapılması sağlanır. • Fikir gazetesi özelliklerine uygun magazin sayfası tasarımının yapılması sağlanır. • Fikir gazetesi özelliklerine uygun arka sayfa tasarımının yapılması sağlanır. • Fikir gazetesi özelliklerine uygun birinci sayfa tasarımının yapılması sağlanır. • Gazetenin baskı öncesi ayarlarının yapılması sağlanır. 2. Standart gazete boyutunda kitle gazetesi tasarlar. • Kitle gazetesinin tasarım özellikleri açıklanır. • Standart boy gazete örneklerinin incelenmesi sağlanır. • Kitle gazetesi örneklerinin incelenmesi sağlanır. • Kitle gazetesi özelliklerine uygun kültür sanat sayfası tasarımının yapılması sağlanır. • Kitle gazetesi özelliklerine uygun spor sayfası tasarımının yapılması sağlanır. • Kitle gazetesi özelliklerine uygun magazin sayfası tasarımının yapılması sağlanır. • Kitle gazetesi özelliklerine uygun arka sayfa tasarımının yapılması sağlanır. • Kitle gazetesi özelliklerine uygun birinci sayfa tasarımının yapılması sağlanır. • Gazetenin baskı öncesi ayarlarının yapılması
-------------------------------	--	--

		sağlanır.
Dergi Tasarımı	1. Dergi türleri 2. İç sayfa hazırlama 3. Dergi kapağı hazırlama	1. Dergi türlerini inceler. • Farklı türlerde ve boyutlarda dergilerin incelenmesi sağlanır. • Dergi tasarımında kompozisyon kurallarının önemi üzerinde durulur. • Dergicilikte fotoğraf kullanımının önemi üzerinde durulur. • Dergilerin türlerine göre tasarımının da farklı olduğu örneklerle gösterilir. 2. Belirlenen bir dergi türüne uygun olarak iç sayfaların tasarımını yapar. • Tasarımı yapılacak dergi türünün belirlenmesinde öğrencinin kendi tercihi göz önüne alınır. • Derginin sayfa planlamasının ve organizasyonunun çalışmanın başında yapılması sağlanır. • Derginin en az 16 sayfadan oluşturulması sağlanır. • İçindekiler sayfasının hazırlanması sağlanır. 3. Derginin ön ve arka kapağını tasarlar. • Farklı türde birçok dergi kapağı örneklerle gösterilir. • Kapak tasarımında uyulması gereken kuralların üzerinde durulur.

		• Derginin arka kapağında reklam da kullanılabileceğine değinilir. • Kapakta kullanılan görsellerin çözünürlüğünün önemi üzerinde durulur. • Ön kapakta estetik görünümün önemi üzerinde durulur.
Dijital Portfolyo Hazırlama	1. Hazırlık 2. Tasarım	1. Portfolyo içinde yer alacak ürünleri seçer. • Portfolyo hazırlamanın önemi üzerinde durulur. • Ders kapsamında yıl içinde yapılan tasarım çalışmaları içinden portfolyo dosyasına ekleneceklerin seçilmesi sağlanır. 2. İstenilen özelliklerde dijital portfolyo hazırlar. • Dijital portfolyo örneklerinin incelenmesi sağlanır. • Dijital portfolyoda video gibi hareketli görüntülerin de yer alabileceği açıklanır. • Portfolyonun mizanpaj programıyla hazırlanması sağlanır. • Ders kapsamında elde edilen ürünlerin portfolyoda yer alması sağlanır. • Dijital portfolyonun sunumunun yapılması sağlanır.
UYGULAMA FAALİYETLERİ/TEMRİNLER		
Uygulama faaliyeti/temrinler; ders kazanımına uygun olarak okulun fiziki kapasitesi ve donatımı, öğrenci sayısı göz önünde bulundurularak en fazla uygulama faaliyeti/temrini yaptıracak şekilde meslek alan zümre öğretmenler kurulu tarafından seçilir. Meslek alan zümre öğretmenleri tarafından aşağıda yer alan temrinlerden farklı temrinlerin uygulanmasına karar verilebilir.		

Vektörel Tasarım	1. Vektörel tabanlı programda geometrik çizimler yapma. 2. Formlarla tasarı ilkelerine uygun yüzey düzenleme. 3. Basit metin düzenlemeleri yapma.
Tipografi	1. Tipografik elemanlarla bilgisayarda yüzey düzenlemesi yapma. 2. Tipografik elemanları nesne ile ilişkilendirerek düzenleme yapma. 3. Vektörel programda tipografik düzenlemeler yapma.
Logo Tasarımı	1. Vektörel çizim programında logo tasarımı yapma.
Fotoğraf İşleme	1. Piksel tabanlı programda farklı araçları kullanarak işlemler yapma. 2. Piksel tabanlı programda görsel üzerinde düzenleme yapma.
İlan Tasarımı	1. Piksel tabanlı programında ilan hazırlama.
Gazete Mizanpajı	1. Tabloid ebatla farklı türlerde sayfalardan oluşan fikir gazetesi tasarlama. 2. Standart gazete boyutunda farklı türlerde sayfalardan oluşan kitle gazetesi tasarlama.
Dergi Mizanpajı	1. Belirlenen bir türde en az 16 sayfalık dergi hazırlama.
Dijital Portfolyo Hazırlama	1. Ders kapsamında oluşturulan tüm ürünleri içeren dijital bir portfolyo hazırlama.

DERSİN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

- Bu becerilerin kazanılabilmesi için, her öğrenci için bilgisayar, mizanpaj yazılımları, depolama birimleri, vb. gereklidir.

- Sınıf ortamında uygulama faaliyetine ait bilgiler öğrencilere uygulama öncesi anlatılmalı, dersin öğrenme kazanımlarının öğrenciye tam olarak kazandırılması amacıyla birden fazla uygulama faaliyeti yaptırılmalıdır.
- İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri bağlamında öğrencilerin uzun süre bilgisayar başında zaman geçirmesinden kaynaklı olarak ergonomik sandalyelerin kullanılması önerilmektedir.
- Gazete sayfasının içeriğini yansıtacak örnekler kullanmaya özen gösterilmelidir.
- Dergi sayfasının içeriğini yansıtacak örnekler kullanmaya özen gösterilmelidir.
- Bu dersin işlenişi sırasında sabırla ve saygı çerçevesinde görev bilinci ile hareket etme değer, tutum ve davranışları ön plana çıkaran etkinliklere yer verilmelidir.
- Bu dersin işlenişi sırasında değerlere saygı, özverili çalışma değer, tutum ve davranışları ön plana çıkaran etkinliklere yer verilmelidir.
- Bu etkinliklerde sunuş, gösterip yaptırma v.b yöntem ve teknikler kullanılabilir.
- Öğrencilerin yaptıkları çalışmaları sınıf arkadaşlarına sunmasına fırsat verilerek iletişim becerilerinin gelişmesi sağlanmalıdır.