AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Grafik ve Animasyon II								
Ders Kodu	BPR108		Ders Düzeyi		Önlisans				
AKTS Kredi	4	İş Yükü	100 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu ders ile öğrenci; grafik tasarim ve animasyon hazirlama ile ilgili programlari kullanma ve tasarim projesi yurutme yeterliklerini kazanacaktır.								
Özet İçeriği	Vektörel Grafik Nedir: Adobe Illustrator e giriş Arayüzü tanımak; Menü Kullanımı: Kontrol paneli Araçlar tools paneli; Panellerin Kullanımı: Çalışma alanı Workspace kullanmak; Belgelerle Çalışma: Yeni belge oluşturmak Şablon dosyaları ile çalışma; Çalışma Yüzeyi Aracı: Tool 1 Tool 2 Artboards paneli Navigasyon; Cetvel ve Izgaralar: Akıllı kılavuzlar Cetveller Izgaralar; Seçim Araçları: Direk seçim aracı Grup seçim aracı Sihirli değnek Kement aracı. Nesneleri Anlamak: Katmanlar; Transform İşlemleri: Hizalama paneli Döndürme aracı Ölçeklendirme aracı Yansıtma aracı; Nesne Oluşturma Araçları: Pen tool; Temel Çizim Araçları; Line Arc Spiral Rectangular/Polar Girid Tool; Yazı Oluşturma ve Düzenleme: Karakter panelleri Paragraf panelleri; Nesne Düzenleme Araçları: Dış çizgi Görünüm Maskeleme; Renklerle Çalışma: Renk paleti Renk paneli Gradyan paneli Saydamlık paneli; Belge Kayıt Seçenekleri: İllustrator belgesi olarak kaydetme; DönemProje Çalışması.								
Staj Durum	yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Bireysel Çalışma								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Gizem GÜREL DÖNÜK								

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	Illustrator CS6 & CC Yavuz Gümüştepe 2015 Kodlab Yayınları

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Vektörel Grafik Nedir: Adobe Illustrator e giriş Arayüzü tanımak;
2	Teorik	Menü Kullanımı: Kontrol paneli Araçlar tools paneli; Panellerin Kullanımı
3	Teorik	Çalışma alanı Workspace kullanmak; Belgelerle Çalışma: Yeni belge oluşturmak
4	Teorik	Şablon dosyaları ile çalışma; Çalışma Yüzeyi Aracı
5	Teorik	Artboards paneli Navigasyon; Cetvel ve Izgaralar: Akıllı kılavuzlar
6	Teorik	Seçim Araçları: Direk seçim aracı Grup seçim aracı Sihirli değnek Kement aracı.
7	Teorik	Nesneleri Anlamak: Katmanlar
8	Teorik	Transform İşlemleri: Hizalama paneli
9	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
10	Teorik	Döndürme aracı Ölçeklendirme aracı
11	Teorik	Yansıtma aracı; Nesne Oluşturma Araçları: Pen tool
12	Teorik	Temel Çizim Araçları; Line Arc Spiral Rectangular/Polar Girid Tool;
13	Teorik	Yazı Oluşturma ve Düzenleme: Karakter panelleri Paragraf panelleri; Nesne Düzenleme Araçları: Dış çizgi Görünüm Maskeleme
14	Teorik	Renklerle Çalışma: Renk paleti Renk paneli Gradyan paneli Saydamlık paneli
15	Teorik	Belge Kayıt Seçenekleri: İllustrator belgesi olarak kaydetme; DönemProje Çalışması.
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Yarıyıl Sonu Sınav

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Ödev	10	0	2	20
Proje	2	0	6	12

Ara Sınav	1	5	1	6
Dönem Sonu Sınavı	1	5	1	6
			Toplam İş Yükü (Saat)	100
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	4
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Vektörel grafik düzenleme işlemleri yapabilir
2	Gelişmiş vektörel çizim teknikleri uygulayabilir
3	Adobe illustrator programını kullanabilir
4	Vektörel grafik temelleri ve teknik terimlerini tanıyabilir
5	Dijital Ortamda vektörel grafik üretim teknikleri uygulayabilir

Program Çıktıları *(Bilgisayar Programcılığı Programı)*	
1	Web projesi hazırlama ve yayınlama bilgi ve becerilerine sahip olma
2	Veritabanı uygulamalarını amaca uygun kullanıp yönetimi için gerekli bilgi ve beceriye sahip olma
3	Yazılım geliştirme, test etme ve kurulumu için gerekli bilgi ve beceriye sahip olma
4	Bilgisayar programcılığı için gerekli donanımı kullanabilmeli ve söz konusu donanım ile ilgili karşılaştıkları temel sorunları çözebilme
5	Bilgisayar programcılığının gerektiği düzeyde bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanabilme
6	Alan ile ilgili karşılaşılan problemlere çözüm üretebilme
7	Mesleğinde iş planlaması yapma yeterliklerine sahip olma
8	İş arkadaşları ve müşterileri ile bilgi ve beceriye dayalı düzeyli bir iletişim kurabilme
9	Bireysel ya da bir ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmeli ve aldığı sorumluluğu başarıyla yerine getirebilme
10	Çalışma konusuyla ilgili düşüncelerini yazılı ve sözlü ifade edebilme
11	Kazandığı bilgileri yeni durumlara uyarlayabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi *1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek*

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5	5	5	5	4
PÇ2	1	1	1	2	4
PÇ3	4	4	5	4	4
PÇ4	1	1	1	2	3
PÇ5	4	4	5	4	3
PÇ6	5	5	4	4	3
PÇ7	4	2	2	2	4
PÇ8	1	1	1	1	4
PÇ9	4	3	3	3	3
PÇ10	3	4	5	5	3
PÇ11	4	5	5	5	3