AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Bilgisayar Destekli Tekstil Tasarımı								
Ders Kodu	MOT106		Ders Düzeyi	Önlisans					
AKTS Kredi	2	İş Yükü	50 *(Saat)*	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Öğrenci bu ders sonunda bilgisayar destekli tasarım programlarında geometrik çizim komutlarını, düzenleme komutlarını, renklendirme komutlarını ve kaydetme komutlarını, dokuma yapılarını oluşturma komutlarını, örme yapılarını oluşturma komutlarını, baskı/nakış deseni oluşturma komutlarını, giydirme komutlarını kullanabilir ve hazırladıkları çizimler üzerinde yüzey efekt görünümleri oluşturabileceklerdir								
Özet İçeriği	Geometrik Çizim Komutlarını Kullanmak, Düzenleme Komutlarını Kullanmak, Renklendirme Komutlarını Kullanmak, Kaydetme Komutlarını Kullanmak, Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak, Örme yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak, Baskı / nakış deseni oluşturma komutlarını kullanmak ,Yüzey üzerinde efekt görünümleri oluşturma komutlarını kullanmak ,Giydirme Komutlarını Kullanmak								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Kutel Gültun ERKENEZ								

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	1. Bowles M., Isaac C., “Dijital Tekstil Tasarımı”, Güncel Yayıncılık, 2009
2	Kullanılan programlara ait kataloglar

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Geometrik Çizim Komutlarını Kullanmak
2	Teorik	Düzenleme Komutlarını Kullanmak
3	Teorik	Renklendirme Komutlarını Kullanmak
4	Teorik	Kaydetme Komutlarını Kullanmak
5	Teorik	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
6	Teorik	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
7	Teorik	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
8	Teorik	Örme yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
9	Teorik	Örme yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
10	Teorik	Örme yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
11	Teorik	Baskı / nakış deseni oluşturma komutlarını kullanmak
12	Teorik	Baskı / nakış deseni oluşturma komutlarını kullanmak
13	Teorik	Yüzey üzerinde efekt görünümleri oluşturma komutlarını kullanmak
14	Teorik	Giydirme Komutlarını Kullanmak

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	2	28
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
			Toplam İş Yükü (Saat)	50
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	2
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Geometrik çizim komutlarının kullanımı

2	Düzenleme komutlarının kullanımı
3	Renklendirme komutlarının kullanımı
4	Kaydetme komutlarının kullanımı
5	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarının kullanımı
6	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarının kullanımı
7	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarının kullanımı
8	Örme yapılarını oluşturma komutlarının kullanımı
9	Örme yapılarını oluşturma komutlarının kullanımı
10	Örme yapılarını oluşturma komutlarının kullanımı
11	Baskı / nakış deseni oluşturma komutlarının kullanımı
12	Baskı / nakış deseni oluşturma komutlarının kullanımı
13	Yüzey üzerinde efekt görünümleri oluşturma komutlarının kullanımı
14	Giydirme komutlarının kullanımı

Program Çıktıları *(Moda Tasarımı Programı)*	
1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülmeyen durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilecek düzeyde bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Moda Tasarımı Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim programları kullanarak tasarım yapma becerisini kazanmak.
12	Kariyer planlamasının yöntem ve tekniklerini kullanmak ve karakter özelliklerinin meslek seçimine etkilerini tartışmak.
13	Madde kullanımı ve bağımlılık sorunu ve önleme yöntemleri hakkında bilgi sahibi olmak.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6	ÖÇ7	ÖÇ8	ÖÇ9	ÖÇ10	ÖÇ11	ÖÇ12	ÖÇ13	ÖÇ14
PÇ1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ7	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ8	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ9	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
PÇ11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4