



**AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ**  
**SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU**  
**TASARIM BÖLÜMÜ**  
**MODA TASARIMI PROGRAMI**  
**DERS BİLGİ FORMU**

Dersin Adı	Bilgisayar Destekli Giysi Tasarımı I								
Ders Kodu	MOT215			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	102 (Saat)	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Öğrenci bu ders sonunda bilgisayar destekli tasarım programlarında geometrik çizim komutlarını, düzenleme komutlarını, renklendirme komutlarını ve kaydetme komutlarını kullanabilecek; bilgisayar ortamında insan figürü çizebilecek, giysi illüstrasyonu, mesleki teknik çizim yapabilecek, çizimler üzerinde dokulandırma ve renklendirme yapabilecek ve sunum dosyası hazırlayabileceklerdir.								
Özet İçeriği	Geometrik çizim komutlarını kullanmak, Düzenleme komutlarını kullanmak, Renklendirme komutlarını kullanmak, Kaydetme komutlarını kullanmak, Bilgisayarda insan figürü çizmek, Bilgisayarda insan figürü çizmek, Bilgisayarda giysi illüstrasyonu yapmak, Bilgisayarda dokulandırma ve renklendirme yapmak, Mesleki teknik çizim bilgisini kullanarak bilgisayar ortamında çizim yapmak, Dikiş türlerini teknik çizim üzerine çizmek, Yardımcı malzemeleri teknik çizim üzerine çizmek, Sunum dosyası hazırlamak								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Bireysel Çalışma								
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	60

#### Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Tallon K., "Dijital Moda Çizimi", Güncel Yayıncılık, 2009
2	Kullanılan programlara ait kitaplar

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	Bilgisayarda insan figürü çizmek
6	Teorik	Bilgisayarda insan figürü çizmek
7	Teorik	Bilgisayarda giysi illüstrasyonu yapmak
8	Teorik	Bilgisayarda giysi illüstrasyonu yapmak
9	Teorik	Bilgisayarda dokulandırma ve renklendirme yapmak
10	Teorik	Bilgisayarda dokulandırma ve renklendirme yapmak
11	Teorik	Mesleki teknik çizim bilgisini kullanarak bilgisayar ortamında çizim yapmak
12	Teorik	Dikiş türlerini teknik çizim üzerine çizmek
13	Teorik	Yardımcı malzemeleri teknik çizim üzerine çizmek
14	Teorik	Sunum dosyası hazırlamak

#### Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	1	3	56
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Dönem Ödevi	5	2	0	10
Ara Sınav	1	10	1	11



Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
	Toplam İş Yüğü (Saat)			102
	Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi			4
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

1	Geometrik çizim komutlarını kullanma
2	Düzenleme komutlarını kullanma
3	Renklendirme komutlarını kullanma
4	Kaydetme komutlarını kullanma
5	Bilgisayarda insan figürü çizme
6	Bilgisayarda giysi illüstrasyonu yapma
7	Bilgisayarda doku ve renk çalışmaları yapma
8	Sunum dosyası hazırlama

**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 öngörülmeven durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki 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.

**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
PÇ1	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ2	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ3	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ4	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ5	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ6	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ7	2	2	2	2	2	2	2	2
PÇ8	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ9	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ10	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ11	5	5	5	5	5	5	5	5

