



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

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|--|---------|-----------|-------------|---|----------|---|-------------|---|
| Dersin Adı | Bilgisayar Destekli Giysi Tasarımı II | | | | | | | | |
| Ders Kodu | MOT266 | | | Ders Düzeyi | | Önlisans | | | |
| AKTS Kredi | 3 | İş Yüğü | 74 (Saat) | Teori | 2 | Uygulama | 0 | Laboratuvar | 0 |
| Dersin Amacı | İllustrator ve Photoshop programlarını kullanarak kumaş ve giysi tasarımları yapma ve tasarımları sunuma hazırlama. | | | | | | | | |
| Özet İçeriğı | Photoshop programının genel yapısı hakkında bilgi verme, fotoğraf düzenleme teknikleri hakkında bilgilendirme, basit çizimler yapma, çizimleri seçme, yerleştirme ve düzenleme, boyama ve renklendirme, katmanlarla çalışma, filtrelerin kullanımı, kumaş tasarımı yapma, silüet oluşturma, giysi tasarımı yapma, Illustrator ve Photoshop programlarını birlikte kullanarak belirlenen temaya uygun koleksiyon hazırlama. | | | | | | | | |
| Staj Durum | Yok | | | | | | | | |
| Öğretim Yöntemleri | Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Bireysel Çalışma | | | | | | | | |
| Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları) | | | | | | | | | |

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

| Araç | Adet | Oran (%) |
|---------------------------|------|----------|
| Ara Sınav (Vize) | 1 | 40 |
| Dönem Sonu Sınavı (Final) | 1 | 60 |

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

| | |
|---|--|
| 1 | 1. Tallon K., "Dijital Moda Çizimi", Güncel Yayıncılık, 2009 |
| 2 | 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 | Kayıtme 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 | 2 | 42 |
| Ödev | 5 | 2 | 0 | 10 |
| Ara Sınav | 1 | 10 | 1 | 11 |
| Dönem Sonu Sınavı | 1 | 10 | 1 | 11 |
| Toplam İş Yüğü (Saat) | | | | 74 |
| Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi | | | | 3 |

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

| | |
|---|--|
| 1 | 1. Photoshop programı kullanma ile ilgili genel bilgiler |
|---|--|



| | |
|---|--|
| 2 | Çizim,düzenleme ,kaydetme ve renklendirme komutlarını kullanma |
| 3 | Bilgisayarda insan figürü çizimi |
| 4 | Bilgisayarda giysi illüstrasyonu yapma ,dokulandırma ve renklendirme |
| 5 | 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 öngörülmeyen 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 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| PÇ1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| PÇ8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ9 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| PÇ11 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

