



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Serbest El Çizim Yöntemleri								
Ders Kodu	BDT262			Ders Düzeyi			Önlisans		
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Serbest el Çizim Yöntemleri geliřtirmek, Iřık gölge iliřkileri, tonlama ve tarama, renk bilgisi ve ifade tekniklerini öđretmek								
Özet İçeriđi	Serbest el Çizim Yöntemleri verilmesi, deđiřik çizim malzemeleri ile komutların ifade edilmesi, oranlar ve soyutlamalar, iřık-gölge iliřkileri, tonlamalar, tarama ve gölgeleme teknikleri ile çalıřmalar.								
Staj Durum	Yok								
Öđretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Örneđ Olay, Proje Tabanlı Öđrenme, Bireysel Çalıřma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öđretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Deđerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Temel Çizim Teknikleri
---	------------------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Tanıřma malzeme tanıtımı- Serbest el çizim tekniklerinin basitçe anlatımı
2	Teorik	Atölye ortamında kurulan kurgu üzerinden oran -orantı bilgisinin öđretilmesi
3	Teorik	Atölye ortamında kurulan kurgu üzerinden oran -orantı bilgisinin öđretilmesi
4	Teorik	Tonlama, tarama ve gölgeleme tekniklerinin anlatımı kurulan kurgunun ile karakalem çalıřması
5	Teorik	Renk bilgisi ve tekniklerinin anlatımı kurulan kurgunun ile renkli boya ile çalıřma
6	Teorik	Iřık Gölge anlatımı ve natürmort karakalem çalıřması
7	Teorik	Iřık Gölge anlatımı ve natürmort karakalem çalıřması
8	Teorik	Ara Sınav Uygulamaların Deđerlendirilmesi
9	Teorik	Atölye ortamında kurulan kurgunun renkli malzeme ile çalıřması
10	Teorik	Atölye ortamında kurulan kurgunun renkli malzeme ile çalıřması
11	Teorik	Suluboya, Lavi gibi tekniklerin anlatılması
12	Teorik	Suluboya, Lavi gibi teknikler ile natürmort çalıřması
13	Teorik	Suluboya, Lavi gibi teknikler ile natürmort çalıřması
14	Teorik	Atölye ortamında kurulan kurgunun renkli malzeme ile çalıřması
15	Teorik	Atölye ortamında kurulan kurgunun renkli malzeme ile çalıřması

Dersin Öđrenme, Öđretme ve Deđerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	1	3	56
Ara Sınav	1	8	1	9
Dönem Sonu Sınavı	1	9	1	10
Toplam İş Yüğü (Saat)				75
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öđrenme Çıktıları

1	İki ve üç boyutlu düşünme becerisi
2	Formu ikinci boyuta, iki boyutlu řekli de üçüncü boyuta (forma) aktarabilme becerisi



3	Gördüklerini çizgi ile ifade edebilme becerisi
4	Ölçek, plan, kesit, görünüş ve perspektife ait çeşitli çizim teknikleri öğrenecekler, verilen objelerle ilgili çizimler yapabilecekler.
5	Üç boyutlu olarak objeleri algılayabilecek ve modelleyebileme.

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon 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 edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizibilme 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	3	2	2		2
PÇ2	3			2	4
PÇ4	3	3	4		
PÇ11	3	2			

