



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

Dersin Adı	Kompozisyon								
Ders Kodu	BDT251			Ders Düzeyi			Önlisans		
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Öğrencilerin görsel algılama yeteneklerini geliştirmek, temel kompozisyon, çizim, ölçü, perspektif alıştırma yardımıyla ihtiyaçları çerçevesinde kendi kişisel anlatımlarını oluşturabilmeleri için desen becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır.								
Özet İçeriği	Bu derste öğrencilere Adobe After Effects video efekt ve düzenleme yazılımı kullanarak video türleri, formatları, katmanlar, model, resim ve videoların düzenlenmesi, görsel ve sesli efektler eklenmesi, videoların montajı, ses eklenmesi, ses ve görüntü dosyalarının birleştirilmesi, hazırlanan çalışmanın dijital ortamlar için ihraç edilmesi konuları anlatılacaktır.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Problem Çözme								
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	Ders notları
---	--------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Desen kavramının ve ilişkili kavramların genel açıklaması
2	Teorik	Temel kompozisyon, kağıda yerleştirme, ölçü alma ve oranlama yöntemlerinin anlatılması ve uygulaması
3	Teorik	Temel kompozisyon, kağıda yerleştirme, ölçü alma ve oranlama yöntemlerinin anlatılması ve uygulaması
4	Teorik	Eskiz, etüd, kroki, desen kavramlarının açıklanması ve uygulamalara cansız model eşliğinde devam edilmesi
5	Teorik	Eskiz, etüd, kroki, desen kavramlarının açıklanması ve uygulamalara cansız model eşliğinde devam edilmesi
6	Teorik	Cansız modelden oluşan bir kompozisyonun çalışması ve ardından öğrencilerin de katılımıyla çalışmaların ortaklaşa incelenmesi ve eleştirilmesi
7	Teorik	Cansız modelden kompozisyon çalışması ve ardından öğrencilerin de katılımıyla çalışmaların ortaklaşa incelenmesi ve eleştirilmesi
8	Ara Sınav (Vize)	Ara sınav
9	Teorik	Serbest perspektif, tek kaçış noktalı perspektif ve çift kaçış noktalı perspektifin anlatılması ve uygulaması
10	Teorik	Serbest perspektif, tek kaçış noktalı perspektif ve çift kaçış noktalı perspektifin anlatılması ve uygulaması
11	Teorik	Cansız modelden işlenen bütün konuları kapsayacak desen uygulaması yapılması
12	Teorik	Cansız modelden işlenen bütün konuları kapsayacak desen uygulaması yapılması
13	Teorik	Serbest perspektif, tek kaçış noktalı perspektif ve çift kaçış noktalı perspektifin anlatılması ve uygulaması
14	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Ödev	6	3	1	24
Dönem Ödevi	1	11	1	12



Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
			Toplam İş Yüğü (Saat)	100
			Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi	4

\*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

### Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Objeler ile biçimleri, hacimleri, çevreleri arasında bağlantı kuracak ve bunları kendi çizgisel diliyle ifade edebilecek
2	desen malzemelerinin kullanımına hakim olacak
3	Birçok çağdaş kompozisyon stilini öğrenir.
4	Tasarıma yönelik uygun malzeme seçebilme becerisi
5	Orijinal kompozisyonların yapısal öğelerini kavrama.

### 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 öngörülme 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	1	2	
PÇ2	1	1	1		
PÇ5			4		4
PÇ10	2	2		2	2
PÇ11	1	1			

