



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

Dersin Adı	Doku ve Katman Bilgisi								
Ders Kodu	BDT152			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	1	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu derste öğrenciler, doku ile çalışma, doku oluşturma, alfa ve siyah-beyaz kavramı, doku kaplama, dokularla materyal oluşturma, katman mantığı, çalışmalarını katmanlara ayırma ve dijital fotoğraf ve piksel mantığı kavramları öğrencilere photoshop programında uygulamalı olarak öğretilmektedir.								
Özet İçeriği	Adobe Photoshop yazılımını tanıyıp, kullanabilecektir.. Adobe Photoshop yazılımında çizim araçlarının kullanımını çalışır, uygulamalar yapar.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Bireysel Çalışma, 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	Giriş; dersin amacı ve iki boyutlu tasarım yazılımlarının kullanımıyla ilgili genel bilgilendirme
2	Teorik	Adobe photoshop yazılımının tanıtımı ve kullanım alanlarını örneklendirme
3	Teorik	Yüzeysel tasarımlarda Adobe photoshop yazılımının kullanım prensipleri, menülerin kullanımı
4	Teorik	Yüzeysel tasarımlarda Adobe photoshop yazılımının kullanım prensipleri, menülerin kullanımı
5	Teorik	Araç çubuklarının kullanımı ve çizim yöntemleri, nokta çizgi çalışmaları, İmajlarda photoshop filtreleriyle doku araştırmaları
6	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
7	Teorik	Yüzey değerlendirmelerinde photoshop kullanımı, layer (katman) çalışmaları
8	Teorik	Adobe photoshop programında nokta ve çizgi çalışmalarıyla elde edilen imajlar üzerinde renk, ışık-gölge araştırmaları
9	Teorik	Ödev ve değerlendirme: Photoshop yazılımı kullanılarak bilgisayar destekli kişisel presentable pafta hazırlanması (kendi çalışmalarını ve kişisel verileri kullanarak)
10	Teorik	Ödev ve değerlendirme: kişisel pafta hazırlanmasında yüzeysel çalışmaların araç- komutların kullanım derecesi ve kompozisyon kurgulama yetisi, yüzeysel tasarım becerisinin değerlendirilmesi
11	Teorik	Adobe photoshop programında tarayıcının kullanımı, taranan imajlar üzerinde katmanlarda doku çalışmaları ve renk varyasyonları elde edilmesi
12	Teorik	Nesne yüzeyleri için tasarım çalışmalarının devamı, sunum hazırlığı
13	Teorik	Foto manipülasyon çalışmaları.
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	1	14
Uygulamalı Ders	14	1	1	28
Ödev	5	1	0	5
Dönem Ödevi	1	5	1	6
Ara Sınav	1	10	1	11



Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
	Toplam İş Yüğü (Saat)			75
	Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi			3
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Adobe Photoshop yazılımını tanıyıp, kullanabilecektir. Adobe Photoshop yazılımında piksel taban bilgilerine giriş yapar, menülerin kullanım alanlarını sorgular. Adobe Photoshop yazılımında çizim araçlarının kullanımını çalışır, uygulamalar yapar.
2	Yüzey tasarımları hazırlayarak sunabilecektir. Belirlenen kriterler doğrultusunda tasarımlar yaparak bilgisayar ortamına aktardığı çizimlerini en uygun tekniklerle geliştirir, uygulamaya uygun hale getirir.
3	Adobe Photoshop yazılımında tasarladığı varyasyonları dosya olarak sunarak ve savunabilecektir.
4	Temel tasarım ve animasyon kavramlarını ve kuramlarını öğrenerek bunları yorumlayabilir ve değerlendirebilir.
5	Tasarım, uygulama ve yayın aşamalarını tanıır.

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 çizebilme 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	2	1	1	3	2
PÇ8			4		
PÇ11	4	4	4	3	3

