



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

Dersin Adı	Çağdaş Moda Akımları								
Ders Kodu	MOT160			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	2	İş Yüğü	50 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu ders ile öğrenciye; Giyimde Modanın Yeri ve Önemini Belirlemek ve moda akımlarını incelemek yeterlilikleri kazandırılacaktır								
Özet İçeriği	Giyim ve modanın tanımı, temel terimler Modanın kavramsal analizi, Modanın evrimindeki başlıca etkenler Moda ve toplum ilişkisi, kitle psikolojisi ve moda Moda ürünün özellikleri, Modanın unsurları Moda ürünün yaşam dönemleri Moda ürünlerinde reklam, pazarlama ve marka çalışmaları İlkçağlardan günümüze giysi ve moda akımları 20. yüzyılda moda akımları Modaya yön veren ünlü modacılar ve stilleri								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Örnek Olay								
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	Elif Jülide Dereboy; "Moda ve Yüzyılın Moda Tasarımcıları", Güzel Sanatlar-Moda Yayıncılık, Ankara, 2008
2	Elif Jülide Dereboy; "Kostüm ve Moda Tarihi", Güzel Sanatlar-Moda Yayıncılık, Ankara,

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Giyim ve modanın tanımı, temel terimler
2	Teorik	Modanın kavramsal analizi,
3	Teorik	Modanın evrimindeki başlıca etkenler
4	Teorik	Moda ve toplum ilişkisi, kitle psikolojisi ve moda
5	Teorik	Moda ürünün özellikleri, Modanın unsurları
6	Teorik	Moda ürünün yaşam dönemleri
7	Teorik	Moda ürünlerinde reklam, pazarlama ve marka çalışmaları
8	Teorik	Moda ürünlerinde reklam, pazarlama ve marka çalışmaları
9	Teorik	İlkçağlardan günümüze giysi ve moda akımları
10	Teorik	İlkçağlardan günümüze giysi ve moda akımları
11	Teorik	20. yüzyılda moda akımları
12	Teorik	20. yüzyılda moda akımları
13	Teorik	Modaya yön veren ünlü modacılar ve stiller
14	Teorik	Modaya yön veren ünlü modacılar ve stiller

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	2	28
Ara Sınav	1	10	1	11



Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
	Toplam İş Yüğü (Saat)			50
	Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi			2
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	20.yüzyıl moda akımlarını bilir
2	Modaya yön veren modacıları, bu modacıların stillerini tanıır
3	Modayı etkileyen faktörleri bilir
4	Modanın kültür ,sanat ilişkisini kavrar
5	Modanın sosyoloji ve psikoloji ilişkisini kavrar

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiğı 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 gerekliliğı bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiğı temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliğı, 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
PÇ5	2	2	3	3	3

