



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

Dersin Adı	Takı Tasarımı								
Ders Kodu	MOT261			Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	2	İş Yüğü	50 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Takı tasarımı perspektifinden bakarak, öğrencilere sanatın temel elemanlarını ve tasarım ilkelerini anlatmak; tarih öncesi dönemlerden günümüze kuyum sanatı, kullanılan madenler ile değerli ve yarı değerli taşlar hakkında bilgi vermek; mimari, plastik ve dekoratif sanatların yanı sıra modanın ve sanat akımlarının takı tasarımına yansımalarını görsel sunumlar desteğiyle öğrencilere aktarmak.								
Özet İçeriği	Tarih öncesi dönemlerden günümüze takının farklı kültürlerdeki sembolik anlamları; kullanılan malzeme ve teknikler; kültürel yapı, inanç sistemleri, sanat akımları ve modanın takı tasarımına etkileri; tasarım yöntemleri; yeni malzemeler ve çağdaş sanatçıların takı tasarımına yaklaşımları; önde gelen yerli ve yabancı takı tasarımcılarının tanıtılması.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir)								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Mesude Serpil ALTUN								

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Hugh TAIT, Seven Thousand Years of Jewellery, Firefly Books, London, 2008
2	Altan TÜRE, Dünya Kuyumculuk Tarihi-I-Eski Çağlardan Orta Çağa, İKO Yayınları, İstanbul, 2011

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Paleolitik dönemde kullanılan takıların sembolik dili
2	Teorik	Antik Mısır, Mezopotamya ve Girit Uygarlıklarında takı sanatı
3	Teorik	Antik Yunan, Roma ve Bizans takıları
4	Teorik	Antik Anadolu Medeniyetlerinde kuyumculuk sanatı
5	Teorik	Romanesk, Gotik ve Rönesans dönemlerinde kuyumculuk sanatı
6	Teorik	17. yüzyıldan 19. yüzyılın sonuna Avrupa'da ve Osmanlı'da kuyumculuk sanatı
7	Teorik	20. yüzyıl sanat akımları ve takı tasarımına yansımaları
8	Teorik	20. yüzyıl sanat akımları ve takı tasarımına yansımaları
9	Teorik	Tasarım süreci ve takı tasarım yöntemleri
10	Teorik	Tasarım Süreci ve takı tasarım yöntemleri
11	Teorik	Tasarımın temel ilkeleri
12	Teorik	Estetik kavramıyla tasarım ilkeleri arasındaki ilişki
13	Teorik	Takı ve sembolizm
14	Teorik	Takı tasarımında kullanılan değerli ve yarı değerli süs taşları

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	Takı tasarımı perspektifinden bakarak, sanatın temel elemanlarını ve tasarım ilkelerini kavrar
---	--



2	tarih öncesi dönemlerden günümüze kuyum sanatının gelişimi hakkında bilgi sahibi olur
3	Kuyumculuk ve takı tasarımında kullanılan madenler ile değerli ve yarı değerli süs taşları hakkında bilgi sahibi olur
4	Sanat akımlarının takı tasarımının gelişimini nasıl etkilediği hakkında bilgi sahibi olur
5	Sözsüz bir iletişim aracı olarak takılardaki sembolik dili anlayıp yorumlayabilir

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	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ5	3	4	4	2

