AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Bilgisayar Destekli Tasarım I								
Ders Kodu	BDT106		Ders Düzeyi	Önlisans					
AKTS Kredi	5	İş Yükü	125 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu derste; bilgisayar destekli tasarım yapma bilgi ve becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır.								
Özet İçeriği	Temel çizim elemanları ,koordinat sisteminin öğretilmesi,temel çizim komutları,yazı yazma,ölçülendirme ve izometrik çizimler.3 boyutlu ve 2 boyutlu çizim uygulamaları.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Atilla DEVELİOĞLU								

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	1. Ş AHİN, HİKMET (2004) BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM.İSTANBUL:ALTAŞ

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Temel çizim elemanları, programda kullanılan koordinat sistemleri.
2	Teorik	Ekran düzenleme komutları.
3	Teorik	Yakalama komutları ve uygulamaları.
4	Teorik	Temel çizim komutları (Açı, poligon, katı, dikdörtgen)
5	Teorik	Elips, çizgi, çoklu çizgi, daire, tarama
6	Teorik	Yazı yazma (Hizalama, ortalama, sağ, açılı yazı, stil)
7	Teorik	Yazı yazma (Hizalama, ortalama, sağ, açılı yazı, stil)
8	Teorik	Düzeltme ve düzenleme komutları (Silme, geri al, taşı, yenile, kopyala,Aynala, döndür, ölçekleme, uzatma, budama)
9	Teorik	Ölçülendirme, İzometrik çizimler, 3 boyutlu düzlem
10	Teorik	3 Boyutlu yüzey modelleme, arka plan verme ve boyama
11	Teorik	Katı modelleme, yazıcı ayarları, çıktı alma
12	Teorik	2 ve 3 boyutlu çizim uygulamaları
13	Teorik	2B'lu resim çizim uygulamaları
14	Teorik	3 boyulu modelleme

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	1	1	28
Ödev	6	3	2	30
Dönem Ödevi	1	2	1	3
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
			Toplam İş Yükü (Saat)	125
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	5
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Kullanım ve başlangıç düzenlemelerini açıklanması

2	Temel çizim komutlarının (daire, yay, çizgi, elips, çokgen, dikdörtgen, nokta, yazı vb.) işlevlerini tanımlanması.
3	Düzeltme ve sorgulama komutlarının (silme, taşıma, kopyalama, döndürme, ölçülendirme, ayna görüntüsü elde etme, bölme vb.) işlevlerini tanımlanması.
4	Görüntü kontrol işlemlerini açıklanması.
5	Bloklama işlemleri ve katmanların tanımlanması.
6	Ölçülendirme ile ilgili tanım ve kavramları açıklanması.
7	Yazıcı ve çiziciden çıktı alma işlemlerini gösterilmesi.

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 öngörülmeyen durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojideki 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.
12	Kariyer planlamasının yöntem ve tekniklerini kullanmak ve karakter özelliklerinin meslek seçimine etkilerini tartışmak.
13	Kendi meslek alanında kariyer planlamasını yapabilmek.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi *1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek*

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6	ÖÇ7
PÇ1		3	3	3	3	3	3
PÇ4	2						
PÇ8	4						
PÇ11		3	3	3	3	3	3