



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Grafik ve Tasarımda Hazır Kütüphane Kullanımı							
Ders Kodu		BDT207		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Direct3D ve OpenGL hakkında bilgi, OpenGL programlamaya giriş, API (Uygulama Programlama Arayüzü), OpenGL ile programlamaya başlamak, önemli OpenGL işlevlerinin tanıtımı, temel işlevler, dönüşümler, Olay Tanımlama işlevleri, örnekler, örnek Programlar.							
Özet İçeriği		Grafik tasarım anlatım dilini bilir. Kavramın kullanılmasını bilir. Kavramın grafik resimleme diliyle ifadesini bilir. Grafik anlatım teknikleri çalışmalarını yapabilir. Görsel kültürün grafik tasarımda kullanımını bilir. Kültür tasarım ilişkisini bilir. Görsel kültürün grafik tasarım içindeki önemini bilir. Grafik tasarım anlatım dilini bilir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Öğr. Gör. Didar SÖMEN BALCI						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Ders notları
---	--------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Grafik tasarım anlatım dilini bilir.
2	Teorik	Kavramın kullanılmasını bilir.
3	Teorik	Kavramın grafik resimleme diliyle ifadesini bilir.
4	Teorik	Grafik anlatım teknikleri çalışmalarını yapabilir.
5	Teorik	Kavramı bilir.
6	Teorik	Diagramı bilir.
7	Teorik	Sentezi bilir.
8	Teorik	Yorumu bilir.
9	Teorik	Monotone,Duotone,Triotone kavramlarını bilir.
10	Teorik	Çizgisel anlatım, lekese anlatım, gerçekçi anlatım kavramlarını bilir.
11	Teorik	Görsel kültürün grafik tasarımda kullanımını bilir.
12	Teorik	Görsel kültürün grafik tasarımda kullanımını bilir.
13	Teorik	Kültür tasarım ilişkisini bilir.
14	Teorik	Görsel kültürün grafik tasarım içindeki önemini bilir.
15	Teorik	Grafik tasarım anlatım dilini bilir.

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
Ödev	5	3	1	20
Okuma	1	2	3	5
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	Animasyon düzenleme işlemleri yapmak
2	Gelişmiş teknikleri uygulamak
3	Eylem kodları ile etkileşimli animasyonlar oluşturmak
4	İnteraktif animasyon hazırlama
5	Hazır kütüphane kullanımı

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.
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
PÇ1	2	1	2		
PÇ2	3	2		3	
PÇ3					1
PÇ4	1	1			
PÇ10	2		1	3	
PÇ11			2	1	3

