



**AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ**  
**SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU**  
**BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ**  
**BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PROGRAMI**  
**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 tasarımı 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. İlkay ALTUNÖZ   |         |           |             |   |          |   |             |   |

#### 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                       | 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 tasarımı 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 öngörülmeven durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilmek 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 yapabilmek, 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 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| PÇ1  | 2   | 1   | 2   |     |     |
| PÇ2  | 3   | 2   |     | 3   |     |
| PÇ3  |     |     |     |     | 1   |
| PÇ4  | 1   | 1   |     |     |     |
| PÇ10 | 2   |     | 1   | 3   |     |
| PÇ11 |     |     | 2   | 1   | 3   |

