BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ

SERAMİK VE CAM

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Destekli Tasarım II	SCT310	6	1 + 2	4,0	Zorunlu

Birim Bölüm	Seramik ve Cam - Lisans (Yüz yüze)
Amaç	Tasarım yazılımları kullanarak öğrencilere seramik dekor tasarlama yöntemlerinin öğretilmesi, ayrıca bu yöntemler aracılığıyla özgün tasarımlar ve üretilebilir endüstriyel ürünler yaratma becerileri kazandırılması amaçlanmıştır.
Ders İçeriği	Öğretim üyesi, bilgisayar destekli tasarım yöntemlerini öğreterek öğrencilerin tasarımlarını dijital ortamda yaratmalarına yardımcı olarak, tasarım ve üretim aşamalarında karşılaşılabilecek problemler ve çözümleri hakkında öğrencileri bilgilendirecektir. Tasarımlama, problemi tanımlama ve problemi çözme yöntemleri üzerinden yapılacak eğitimde ayrıca farklı yazılımlar hakkında da genel bilgilendirmeler yapılacak ve öğrenci dönem sonu projelerinin sunumu ve sergilenmesinden de sorumlu olacaktır.
Ders Veren	Arş. Gör. Ozan BEBEK
Ders Kaynakları	Bilgisayar Destekli Temel Tasarım, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Temel Sanat Eğitimi Ve Dijital Ortam, Irmak İnan Akçadoğan, Epsilon Yayınevi, Kasım 2006

Hafta	Konu
1	Vektör tabanlı programlarda araçların tanıtımı
2	Vektör tabanlı programlarda cutout çalışması
3	Vektör tabanlı programlarda şekil çalışması
4	Vektör tabanlı programlarda desen çalışması
5	Vektör tabanlı programlarda desen çalışması
6	Vektör tabanlı programlarda raportlama, metraj baskı
7	Vektör tabanlı programlarda raportlama, metraj baskı
8	Piksel tabanlı programlarda double expose tekniği
9	Piksel tabanlı programlarda double expose tekniği
10	Piksel tabanlı programlarda luminosity tekniği
11	Piksel tabanlı programlarda afiş tasarımı
12	Piksel tabanlı programlarda afiş tasarımı
13	Piksel tabanlı programlarda pafta tasarımı
14	Piksel tabanlı programlarda pafta tasarımı

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gösterim	3	12
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	1	14
Ara Sınav 1		5	1
Final		5	1
	Ders İş Yükü:	102	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	4	

Program Çıktıları	
1	Sanat, tasarım, seramik ve cam alanlarına yönelik donanıma sahip olma ve edindiği bilgileri uygulama becerisi kazanır.
2	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlama becerisi kazanır.
3	Seramik ve cam alanın gerektirdiği kısıtlamaları göz önünde bulundurarak ortaya kona sorun ve gereksinimleri karşılayacak bir ürünü-yapıtı yada süreci tasarlama ve yaratma becerisi kazanır.
4	Kendi alanını diğer disiplinlerle ilişkilendirerek bireysel ve gurup içinde çalışma becerisi kazanır.
5	Sanat ve tasarım sorunlarını belirleme tanımlama ve çözme becerisi kazanır.
6	Fikir ve sanat eserleri alanlarında mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olur.
7	Etkin iletişim kurma ve kendini ifade edebilme becerisi kazanır.
8	Sanat tasarım çözümlemelerinin evrensel ve toplumsal boyutlarda etkilerini anlamak için gerekli donanıma sahip olur.
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği, bilinci ve bunu gerçekleştirebilme becerisi kazanır.
10	Sanat ve tasarım uygulamaları için gerekli olan teknikleri ve yenilikleri kullanma becerisi kazanır.
11	Araştırma yönü kuvvetli teknolojik gelişmeleri takip eden alanına adapte edebilme bilincine sahip olur.
12	Sanat ve tasarım bilincini toplumla paylaşarak sosyal, kültürel ve toplumsal sorumlulukları kavrama benimseme bilincine sahip olur.
13	Yaratıcılık sürecinde mesleki öz güvenle birlikte kavramsal bilgi birikimi ve becerileri pekiştirme bilinci kazanır.
14	Sanatı ve tasarımı toplumsal bir sorumluluk boyutunda kavrayan ve alanına yönelik uluslararası gelişmeleri takip eder
15	Disiplinlerarası ortak çalışma becerisi kazanır.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14	PÇ 15
Bilgisayar destekli tasarım yöntemlerini öğrenebilmesi,	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Tasarım eskiz ve tasarım uygulama süreci arasındaki zamanı doğru kullanarak problemleri çözebilme becerisine sahip olabilmesi beklenmektedir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Öğrencinin; Bilgisayar destekli tasarım yöntemlerini öğrenebilmesi,	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Bilgisayar destekli tasarım konusunda mesleki terminoloji ve kavramları tanımlayabilmesi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Projesini farklı yöntemlerle oluşturabilme yetkinliğini kazanabilmesi,	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3