BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

PAZARYERİ MESLEK YÜKSEKOKULU

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

(2022 - 2023) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Grafik ve Animasyon	BLP126	4	2 + 1	5,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Programcılığı - Ön Lisans (Ders laboratuvar ortamında teorik anlatımın ardından bilgisayar başında adım adım uygulamalı olarak işlenecektir.)
Amaç	Resim kaydetme formatlarını ve özelliklerini anlayabilme. Resim dosyalarını açıp, düzenleyebilme. Animasyon mantığını anlayabilme.
Ders İçeriği	Grafik ve Animasyon ile ilgili temel kavramlar. Pixel, Çözünürlük ve Renk derinliği. Resim, Ses ve Video Dosya Çeşitleri. Grafik program giriş ayarları ve araç paneli, Vektör Araçlar, Metin Düzenleme İşlemleri, Renk, Kontur ve Dolgu Uygulamaları Canlı Filtreler, Katman İşlemler Dilimler ve Etkin Bölgeler, Düğmeler ve Açılır Menüler, Hareketli Resimler, Optimizasyon ve Dışa Aktarma, Animasyon Hazırlama Programı Kullanımı.
Ders Kaynakları	Grafik Animasyon Ders Notları

Hafta	Konu
1	Grafik ve Animasyon ile ilgili temel kavramlar.
2	Ekran Kartı, Pixel, Çözünürlük ve Renk derinliği.
3	Resim, Ses ve Video Dosya Çeşitleri.
4	Grafik program giriş ayarları ve araç paneli
5	Vektör Araçları
6	Vektör Araçlar Metin Düzenleme İşlemleri
7	Renk, Kontur ve Dolgu Uygulamaları Canlı Filtreler
8	Ara Sınav
9	Canlı Filtreler, Katman İşlemler
10	Katman İşlemler Dilimler ve Etkin Bölgeler
11	Düğmeler ve Açılır Menüler
12	Hareketli Resimler
13	Optimizasyon ve Dışa Aktarma
14	Animasyon Hazırlama Programı Kullanımı

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	2	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	13
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	1	14
Ara Sınav 1		20	1
Ödev 1		10	1
Final		20	1
	Ders İş Yükü:	236	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	9,25	

Program Çıktıları	
1	-Matematik, hesaplama ve bilgisayar bilimleri konularında temel kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.
2	Bilgisayar programcılığının gerektirdiği analitik düşünme yeteneğini kazanmalı, çalıştığı konularda buna uygun bakış açısı ile program geliştirir.
3	Bilgisayar Programcılığı alanındaki verilerin tanımlanmasını, toplanmasını ve değerlendirilmesini etkin bir şekilde yapar.
4	-Algoritmik düşünme ve planlama yaklaşımını uygulamalarında kullanabilir.
5	Bilişim ve/veya bilgisayar bilimleri alanında karşılaştığı problemlere temel çözüm önerilerini uygulayabilmeli
6	Güncel ihtiyaçlar doğrultusunda alanı ile ilgili paket programları ve yazılım çeşitlerini kullanabilmeli
7	Bireysel ve/veya takım çalışmalarına önem vermeli, çalışmalarını proje grubuna ve/veya kurumuna etkin bir şekilde ifade edebilmeli
8	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip edebilmeli
9	Alanında çalışmaları yürütebilecek ve dünyadaki gelişmeleri en iyi seviyede takip edebilecek düzeyde Türkçe ve temel yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ile bilişim uygulamalarında meslek etiğinin gözetilmesi konusunda farkındalığa sahip olmalı
11	Atatürk İlkeleri konusunda bilinçli ve İnkılâp Tarihi konusunda bilgi sahibi, tarihi değerlere ve insan haklarına saygılı olmalı
12	Alanında çalışanların ve kendisinin güvenlik, sağlık ve çevre bilincine sahip olmalarını sağlamalı

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
Fotoğraf manipülasyonu yapar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Katmanlar ile çalışır.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Grafik ve Animasyon ile ilgili temel kavramları bilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-