BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU

**BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI**

(2025 - 2026) Ders Bilgi Formu

| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|---|---|---|---|---|---|
| Grafik ve Animasyon | BLP126 | 2 | 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 |
|---|---|---|---|
| Dinleme ve anlamlandırma | Ders | 2 | 13 |
| Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması | Laboratuar | 1 | 14 |
| Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim | Sınıf Dışı Çalışma | 2 | 14 |
| Ara Sınav 1 | | 20 | 1 |
| Ödev 1 | | 10 | 1 |
| Final | | 20 | 1 |
| | **Ders İş Yükü:** | 118 | |
| | **AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):** | 4,63 | |

| 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. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Ortalama Değer | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/431658