



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Destekli Temel Tasarım II	SCT234	4	2 + 1	3,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Seramik ve Cam - Lisans (Yüzyüze)				
Amaç	Çağın gelişen teknolojisi uyum sağlayabilmek amacıyla, yapılacak olan üç boyutlu çizimlerin bilgisayar ortamında görselleştirilmesi konularında bilgi ve beceri aktarmak.				
Ders İçeriği	Bilgisayar destekli tasarımın anlamı ve kapsamı. Bilgisayarların evrimi, bileşenleri, ve çalışması. Programlama dilleri ve diğer iletişim konuları. İki ve üç boyutlu tasarımlar ve çizimler için AutoCad ve 3d Max programlarıyla yapılan uygulamalar.				
Ders Kaynakları	Autocad Çizim ve Uygulamaları				

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 raporlama, metraj baskı
7	Vektör tabanlı programlarda raporlama, 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	Ders	3	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	1	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gösterim	2	10
Ara Sınav 1		1	1
Dönem Sonu Uygulaması		1	1
Ders İş Yükü:		78	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		3,06	

Program Çıktıları	
1	Sanat, tasarım, seramik ve cam alanlarına yönelik donanımına sahip olma ve edindiği bilgileri uygulama becerisi kazanır.
2	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlama becerisi kazanır.
3	Seramik ve cam alanının 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 grup 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 çözümlerinin evrensel ve toplumsal boyutlarda etkilerini anlamak için gerekli donanımına 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 kuwvetli 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 özgüvenle 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
Çizim üzerinde ihtiyaç duyulan modify işlemlerini gerçekleştirir	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
Tasarım sürecinde kullanılacak programları tanır	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	4
Çizim için gerekli olan ikonları kullanır	3	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3	5	3
Tüm geometrik temel formları çizer	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5
Program menülerini tanır ve kullanır	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/373412>