



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Destekli Tekstil Tasarımı	MTS203	1	3 + 1	4,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Moda Tasarımı - Ön Lisans (Yüz Yüze, Dinleme ve Anlama, Uygulama)				
Amaç	Öğrencilerin bilgisayar destekli tekstil tasarımı sistemlerini tanımlarını sağlama. Tekstil tasarımı menü fonksiyonları yardımıyla bilgisayarda model çizilme ve modellerdeki gerekli değişiklikleri yapabilme, yeni tasarımlar ortaya çıkartabilme. Modelleri bir model ismi altında toplama. Kaydetme, çağırma, model değişikliği yapma, farklı kumaş ve renk desenlerini modele uygulama.				
Ders İçeriği	Geometrik çizim komutlarını kullanmak Düzenleme komutlarını kullanmak Renklendirme komutlarını kullanmak Kaydetme komutlarını kullanmak Bilgisayarda tekstil tasarımı çizmek Bilgisayarda giysi illüstrasyonu yapmak Bilgisayarda dokulandırma ve renklendirme yapmak Mesleki teknik çizim bilgisini kullanarak bilgisayar ortamında çizim yapmak				
Ders Veren	Öğr. Gör. Bayram ARMUTCI				
Ders Kaynakları	Photoshop CS6, Özge Mardi Bayar, Kodlab Yayınları, 2016.				

Hafta	Konu
1	Geometrik Çizim Komutlarını Kullanmak
2	Geometrik Çizim Komutlarını Kullanmak
3	Düzenleme Komutlarını Kullanmak
4	Renklendirme Komutlarını Kullanmak
5	Renklendirme Komutlarını Kullanmak
6	Kaydetme Komutlarını Kullanmak
7	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
8	ARA SINAV
9	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
10	Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
11	Çift katlı Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
12	Çift katlı Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanmak
13	Tüm komutları birlikte kullanarak farklı tasarımlar oluşturma
14	Tüm komutları birlikte kullanarak farklı tasarımlar oluşturma

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Önceden planlanmış özel beceriler	Problem Çözme	4	6
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	6	7
Ara Sınav 1		5	1
Final		5	1
<b>Ders İş Yükü:</b>		104	
<b>AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):</b>		4,08	

Program Çıktıları	
1	Tekstil hammadde ve yüzeylerini tanıır.
2	Farklı malzemeler ile giysi ve giyim aksesuarı üretimi için gerekli ana ve yardımcı malzemeler ile makineleri tanımlayabilme ve kullanım alanlarını bilme
3	Temel renk, biçim ve tasarım öğelerini tanıma ve bunları yeni moda trendlerini oluşturabilecek giysi ve aksesuar tasarımında kullanabilme, artistik ve teknik giysi çizimlerini yapabilme
4	Moda Tasarım alanında giysi tasarım aşamalarını tanımlama ve uygulayabilme becerisi
5	Tekstil ve konfeksiyon teknolojisi alanlarında mesleki bilgiye ve terminolojiye sahip olma
6	Tekstil konfeksiyon alanında üretim aşamaları ile iş akışını tanımlama, planlama ve uygulayabilme becerisi
7	Desen uygular, moda resmi ve illüstrasyonu yapar.
8	Tekstilde sanat akımlarını, giysi ve moda tarihini inceler.
9	Bilgisayarda giysi ve aksesuar tasarımı yapabilme, bu tasarımların kalıplarını hazırlayabilme ve üretim süreci ile ilgili aşamaları yapabilme
10	Olası problemlerin çözümlenmesi, deneysel olarak gerçekleştirilmesi ve sonuçlarının yorumlanması becerisi
11	Bir hazır giyim işletmesinin verimli şekilde çalışabilmesi için gerekli makine, işçi ve çalışma ortamı düzenlemesini yapabilme
12	Ürünleri satış yerlerinde ve görsel sunumlarda sergileyebilme becerisi elde etme
13	Kalite bilincine sahip olma ve ürün çıktılarında kalite standartlarını oluşturabilme becerisi
14	Mesleki bilgiye ulaşma ve araştırma-geliştirme becerisi

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

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14
Geometrik çizimlere hakimdir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanır.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Çift katlı Dokuma yapılarını oluşturma komutlarını kullanır.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dersin seviyesinde kumaş tasarımı yapar.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/380450>