



YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ YOZGAT MESLEK YÜKSEKOKULU
EL SANATLARI BÖLÜMÜ GELENEKSEL EL SANATLARI DERS ÖĞRETİM PLANI

Dersin Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Dersin Türü (Z/S)	T+U+L (Saat/Hafta)	Kredi	AKT S	Eğitim Dili
GES1010	Bilgisayar Destekli Tasarım	2	Z	2+0+2	2	2	Türkçe

DERS BİLGİLERİ

Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Geleneksel El Sanatları desenlerinin analizi, Tasarım programlarından Adobe photoshop CS, CorelDraw X kullanımı, Halı ve kilim motif tasarımında kullanılan programlar, Texcelle programı kullanımı.
Dersin Amacı	Desen Tasarım tekniği ilkeleri doğrultusunda Geleneksel El Sanatları tarihindeki örneklerden faydalanarak bilgisayardaki vektörel ve piksel programları kullanarak desen tasarımı yapabilmektir.
Dersin Seviyesi	Ön lisans
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Öğretim Yöntemi	(x) Örgün () Uzaktan () Karma/Hibrit
Dersi Yürüten Öğretim Elemanları	Öğr. Gör. Emel ÇENET
Dersin Ön Koşulu Ders(ler)i	Bu dersin ön koşulu yoktur
Dersin Öğrenme Çıktıları	<ol style="list-style-type: none">1. Geleneksel El Sanatlarındaki kullanılan desenlerin analizi yapar.2. Alanında vektörel tasarım programlarını bilir/kullanır.3. Geleneksel El Sanatları ve Halı ve kilimcilikte kullanılan tasarım programlarını bilir/kullanır.4. Tasarlanan deseni çizime hazırlar5. Tasarım programında desenleri kullanarak kompozisyonlar çizer

DERS İÇERİĞİ

Hafta	Teori	Uygulama/Laboratuvar
1	Geleneksel El Sanatları desenlerinin analizi.	
2	Tasarım programlarının tanıtılması	
3	Adobe Photoshop CS anlatımı	Adobe Photoshop CS kullanımı.
4	Adobe Photoshop CS anlatımı	Adobe Photoshop CS kullanımı.
5	Adobe Photoshop CS anlatımı	Adobe Photoshop CS kullanımı.
6	Corel Draw X anlatımı	Corel Draw X kullanımı.
7	Corel Draw X anlatımı	Corel Draw X kullanımı.
8	Ara Sınav	
9	Adobe Photoshop CS programındaki komutlarının anlatımı	Adobe Photoshop CS programındaki komutlar ve kullanımı.
10	Adobe Photoshop CS programındaki komutlarının anlatımı	Adobe Photoshop CS programındaki komutlar ve kullanımı.
11	CorelDraw X programındaki komutlarının anlatımı	CorelDraw X programındaki komutların kullanımı
12	CorelDraw X programındaki komutlarının anlatımı	CorelDraw X programındaki komutların kullanımı
13	CorelDraw X programında JPG resmi anlatımı	CorelDraw X programında JPG resmindeki halıyı tarama.
14	CorelDraw X programı anlatımı	CorelDraw X programında çizilen desenin renklendirilmesi

Dersin Öğrenme Kaynakları

1. Ders Notları, Illustrator CS6 & CC Yavuz GÜMÜŞTEPE
ISBN: 978-605-5201-036

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Dönem İçi Çalışma Etkinlikleri	Sayısı	Katkısı
Ödev	1	%5
Uygulama		
Forum/ Tartışma Uygulaması	1	%5
Kısa sınav (Quiz)	3	%30
Dönemiçi Çalışmaların Yarıyıl Başarıya Oranı (%)		
Finalin Başarıya Oranı (%)	1	%60
Toplam		%100

DERS İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Toplam Hafta Sayısı	Süre (Haftalık Saat)	Toplam İş Yüğü
Teori	11	2	22
Uygulama	11	1	11
Forum/ Tartışma Uygulaması	1	1	1
Okuma	5	1	5
İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması	6	1	6
Materyal Tasarlama, Uygulama			
Rapor Hazırlama			
Sunu Hazırlama	1	2	2
Sunum	1	1	1
Final Sınavı	1	4	4
Final Sınavına Hazırlık	1	4	4
Diğer (Belirtiniz:)			
Toplam İş Yüğü			56
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			56/25
Dersin AKTS Kredisi			2,24 \cong 2

Not: Dersin iş yükü tablosu öğretim elemanı tarafından ders özelinde belirlenecektir.

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI KATKI DÜZEYLERİ

No	Program Öğrenme Çıktıları	1	2	3	4	5
1	Etkileşimli öğretim yazılımları geliştirebilme	x				
2	Eğitim amaçlı web ortamları geliştirebilme	x				
3	Bir programlama dili kullanarak veritabanı uygulamalarını kapsayan gereksinime uygun program yazabilme	x				
4	Veritabanı uygulamalarını kapsayan bir web sunucusu kurabilme	x				
5	Ölçme ve değerlendirme tekniklerini kullanarak öğrenci başarısını değerlendirebilme	x				
6	Ofis yazılımlarını (MS-Word, MS-Excel, MS-PowerPoint ...) ileri düzeyde kullanabilme				x	

7	Bilgisayar ađ sisteminde karřılařılan sorunları çözebilme			x		
8	Bir sistem yazılımını (Windows, Linux, Pardus vb...) ileri düzeyde kullanabilme				x	
9	Bir grafik iřleme yazılımını (PhotoShop, Fireworks, Freehand vb...) ileri düzeyde kullanabilme				x	
10	Bir öğrenme yönetim sistemi yazılımını (Moodle, WebCT, Jumla vb...) ileri düzeyde kullanabilme	x				
11	Bir bilgisayar ađ sistemini yapılandırabilme	x				
12	Bilgisayar donanımına iliřkin karřılařılan sorunları çözebilme	x				
13	Öğrenen gereksinimlerine yönelik güvenli öğrenme ortamları tasarlayabilme				x	
14	Eđitim alanındaki teknolojilerin yaygınlařmasına ve alanındaki konularda liderlik edebilme					x
15	Öğrenme-öđretme sürecini güncel BİT ile bütünleřtirebilme	x				
16	Konu alanı öđretimine uygun öđretim materyalleri geliřtirebilme				x	
17	Konu alanı öđretimine uygun yöntem, teknik, araç-gereç ve materyalleri etkili bir řekilde kullanabilme					x
18	Konu alanı öđretimine yönelik etkinlikler düzenleyebilme					x
19	Edindiđi bilgileri bütüncül biçimde kullanarak konu alanı öđretimine yönelik öđretim planı hazırlayabilme					x
20	Bir arařtırmayı bilimsel arařtırma sürecine uygun olarak gerçeleřtirebilme			x		

Bozok