DERS BİLGİLERİ					
DERS	**KODU**	**YARIYIL**	**T+U SAAT**	**KREDİ**	**AKTS**
BİLGİSAYAR DESTEKLİ GİYSİ TASARIMI	MTP2002	4	1+2	2	3

ÖN KOŞUL DERSLERİ	-
ÖNERİLEN SEÇMELİ DERSLER	-
DERSİN DİLİ	TÜRKÇE
DERSİN SEVİYESİ	ÖNLİSANS
DERSİN TÜRÜ	ZORUNLU
DERSİN KOORDİNATÖRÜ	ÖĞR. GÖR. CANTÜRK ÖZ
DERSİ VERENLER	ÖĞR. GÖR. CANTÜRK ÖZ
DERSİN YARDIMCILARI	- Centner, M., Vereker, F. , "Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator" Second Edition, A John Wiley & Sons, Ltd, Publication, United Kingdom 2011. - Streeter, L. B., "Essential Fashion Illustration: Digital", Maomao Pub. U.S.A. 2010. - Hagen, K., "Fashion illustration for designers", Prentice Hall, U.S.A. 2011. - Tallon K., "Dijital Moda Çizimi", Güncel Yayıncılık, 2009. - Tallon K., "Creative Fashion Design with Illustrator", Batsford, 2013. - Kullanılan programlara ait kataloglar.
DERSİN AMACI	Öğrencilere sektörde kullanılan bilgisayar programlarıyla; insan figürü ve giysi illüstrasyonlarını çizmeyi, tarayıcıdan aktardıkları kumaşları kullanarak, dijital illüstrasyonlarını renklendirme ve dokulandırma, yapılan tasarım ve kumaşların renk varyasyonlarından oluşan sayfalar hazırlamayı öğretilir.

DERSİN ÖĞRENME ÇIKTILARI	**ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ**	**ÖLÇME YÖNTEMLERİ**
1. Bilgisayarda kullanılan çizime yönelik temel terimleri bilir.	1, 3, 9, 11, 12, 15	A, C, D, G
2. Mevcut grafiksel bir öğenin teknik analizini yapar.	1, 3, 9, 11, 12, 15	A, C, D, G
3. Bilgisayar desteği ile görseller oluşturmak için yapması gereken hamleleri, izlemesi gereken algoritmaları analiz eder ve uygular.	1, 3, 9, 11, 12, 15,16	A, C, D, G, I

4. Bilgisayarda artistik çizim hazırlar.	1, 3, 9, 11, 12, 15,16	A, C, D, G, I
5. Bilgisayarda kumaş dokuları hazırlar ve çizimi renklendirir	1, 3, 9, 11, 12, 15,16	A, C, D, G, I
5. Bilgisayarda teknik çizim hazırlar.	1, 3, 9, 11, 12, 15,16	A, C, D, G, I
6. Fotoğraflar üzerinde manipülasyonlar yapar.	1, 3, 9, 11, 12, 15,16	A, C, D, G, I

ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	1.Sözel Anlatım, 2.Tartışma, 3.Problem Çözme, 4.Deney, 5.Örnek Olay, 6.Drama, 7.Buluş Yoluyla, 8. Proje, 9.Bilgisayar Destekli, 10.Labaratuvar, 11.Gösterip Yaptırma, 12.Soru-Cevap, 13.Beyin Fırtınası, 14.Grup Çalışması, 15.Bireysel Çalışma, 16.Sunum
ÖLÇME YÖNTEMLERİ	A: Sınav, B: Sözlü Sınav, C: Ödev, D: Proje/Tasarım, E: Portfolyo, F:Performans Görevi, G: Uygulama , I: Sunum

DERS AKIŞI

HAFTA	KONULAR	ÖN HAZIRLIK
1	Bilgisayar programının ikonlar ve kısa yolların tanımlanması	Yok
2	Bilgisayar programının İkon fonksiyonları, çizim komutları	Yok
3	Bilgisayarda renk ve kaydetme komutları	Yok
4	Bilgisayarda artistik çizim	Yok
5	Bilgisayarda artistik çizim	Yok
6	Bilgisayarda giysi illüstrasyonu	Yok
7	Ara Sınav	Ders notları
8	Bilgisayarda giysi illüstrasyonu	Yok
9	Bilgisayarda renklendirme ve doku ekleme	Yok
10	Bilgisayarda renklendirme ve doku ekleme	Yok
11	Bilgisayarda teknik çizim	Yok
12	Bilgisayarda teknik çizimi	Yok
13	Portfolyo hazırlama	Yok
14	Portfolyo hazırlama	Yok
15	Final Sınavı	Ders Notları
16	Final Sınavı	

DOKÜMAN PAYLAŞIMI

DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI

NO	PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI	KATKI DÜZEYİ				
		1	2	3	4	5
1	Trend ve moda eğilimlerini analiz edebilme				X	
2	Elde ve bilgisayar programlarını kullanarak teknik ve artistik çizim yapabilme					X
3	Kumaş ve doku tasarımı yapabilme.					X
4	Giysi kalıbı hazırlayabilme ve model uygulayabilme.			X		
5	Dikiş ve süsleme tekniklerini uygulayabilme, giysi üretim			X		

	sürecini gerçekleştirebilme.					
6	Drapaj tekniği ile giysi üretebilme.		X			
7	Giysi koleksiyonu hazırlayabilme.					X
8	Konfeksiyon ve giysi üretim süreçlerini planlayabilme.			X		
9	Alanında temel seviyede teorik ve pratik bilgiye sahip olma.				X	
10	Alanı ile ilgili bir problemi analiz etme ve analitik olarak geliştirme.				X	
11	Alanı ile ilgili konularda sahip olduğu temel bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yoluyla aktarabilme.				X	
12	Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahip olma.				X	
13	Alanı ile ilgili temel düzeydeki bir çalışmayı bağımsız olarak yürütebilme.				X	
14	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alabilme.				X	
15	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirebilme, öğrenme gereksinimlerini belirleyebilme ve karşılayabilme.				X	
16	Alanında daha yüksek bir eğitime devam etmek için bilgi ve birikimleri kullanabilme veya aynı düzeydeki bir mesleğe yönlendirebilme.				X	
17	Yaşam boyu öğrenme bilinci kazanmış olma.				X	
18	Atatürk İlkeleri ve inkılâp tarihi konusunda bilgi sahibi olabilme	X				
19	Alanında bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar.		X			
20	Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı temel düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.				X	
21	Türkçenin yapısı ve temel dil bilgisi özelliklerini kavrayarak okuduğu metinleri gerektiği gibi anlar ve söz varlığının zenginleşmesiyle, yazılı ve sözlü ifade aracı olarak Türkçeyi doğru konuşup yazabilme yeteneği kazanır.			X		

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ	
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	**KATKI YÜZDESİ**
1.Ara Sınav	100
2.Ara Sınav	-
Proje	-
Ödev	-
Sunum	-
Uygulama/Laboratuvar	-
Derse Katılım	-
Stüdyo Kritiği	-
TOPLAM	100
Yıl içinin Başarıya Oranı	40

Finalin Başarıya Oranı	60
TOPLAM	100

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

ETKİNLİK	**SAYISI**	**SÜRESİ (SAAT)**	**TOPLAM İŞ YÜKÜ SAAT**
Ders Süresi (Sınav haftası dahildir: 16 x toplam ders saati	16	3	48
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	16	1	16
1.Ara Sınav (Hazırlık süresi dahil)	1	10	10
2.Ara Sınav(Hazırlık süresi dahil)			
Ödev(Hazırlık ve varsa sunum süresi dahil)	1	6	6
Proje (Hazırlık ve varsa sunum süresi dahil)			
Rapor (Hazırlık ve varsa sunum süresi dahil)			
Sunum (Hazırlık süresi dahil)			
Final(Hazırlık süresi dahil)	1	10	10
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s			90/30
Dersin AKTS Kredisi			3