

General Info

Objectives of the Course

Ability to perform animation editing operations in accordance with the conditions required for the efficient and orderly operation of the basic editing operations of the animation program.

Course Contents

Interface introduction, saving options, text tool and its types, combining images, color selection and painting tools, navigation tools, entering-grouping-copying layers, movement tool, selection tools, cut tool, brush tool, stamp tool, gradient tool, blur tool, pen tool, bend tool, saturation and balance.

Recommended or Required Reading

Supplementary textbook, projector, computer Burma, Zehra A., "Uygulamalı ve Örnekli Grafik ve Animasyon". Seçkin Yayıncılık. İstanbul, 2013 Anonim. "Grafik ve Animasyon" Kodlab Yayınları. İstanbul, 2014. Gürkan, Osman. "Adobe Flash CS6". Nirvana Yayınları, Ankara, 2013.

Planned Learning Activities and Teaching Methods

lecture, question-answer, group work

Recommended Optional Programme Components

the ability to produce individual products,

Instructor's Assistants

Öğr. Gör. Dr. Ayşe ATA

Presentation Of Course

formal

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Inst. Dr. Ayşe Ata

Program Outcomes

1. Performs image editing operations
2. Performs text editing and layering operations.
3. Performs photoshop work within the scope of the project.
4. It ensures that the designs are realized with creativity as a priority.
5. Works on the project

Weekly Contents

Order	PreparationInfo	Laboratory	TeachingMethods	Theoretical	Practise
1			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	Interface introduction and writing tools and types	Interface introduction and writing tools and types
2			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	combining images	combining images
3			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	renk seçimi ve boyama araçları	color selection and painting tools
4			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	saving options and navigation tools	saving options and navigation tools
5			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	Operations on layers (input-grouping-copying)	Operations on layers (input-grouping-copying)
6			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	movement tool	movement tool
7			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	selection tool	selection tool
8				midterm exam	
9			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	cutting tool	cutting tool
10			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	stamp tool	stamp tool
11			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	brush tool	brush tool
12			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	Gradient tool	Gradient tool
13			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	blur tool	blur tool
14			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	pen tool	pen tool
15			Oral and visual expression, presentation, practices, homework, discussion	Bükme aracı	Bending tool
16				final exam	

Workload

Activities	Number	PLEASE SELECT TWO DISTINCT LANGUAGES
Vize	1	1,00
Final	1	1,00
Ara Sınav Hazırlık	7	3,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	2,00
Final Sınavı Hazırlık	7	3,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	2,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	14	1,00

Assesments

Activities	Weight (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI X Learning Outcome Relation

	P.O. 1	P.O. 2	P.O. 3	P.O. 4	P.O. 5	P.O. 6	P.O. 7	P.O. 8	P.O. 9	P.O. 10	P.O. 11	P.O. 12	P.O. 13	P.O. 14	P.O. 15	P.O. 16	P.O. 17	P.O. 18
L.O. 1										5								
L.O. 2										5								
L.O. 3										5								
L.O. 4										5								
L.O. 5										5								

Table :

P.O. 1 : Atatürk İlke ve İnkılapları hakkında bilgi sahibidir.

P.O. 2 : Türkçeyi kullanarak etkili iletişim kurar.

P.O. 3 : Alanı ile ilgili güncel bilgileri takip etmek ve yabancı meslektaşları ile iletişim kurmak için yabancı dil bilgisini kullanır.

P.O. 4 : Alanının gerektirdiği en az Avrupa bilgisayar kullanma lisansı temel düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.

P.O. 5 : Üniversite hayatı boyunca bilimsel ve kültürel etkinliklere, gönüllülük çalışmaları , çevre bilinci ve çevre koruma çalışmalarına katılır.

P.O. 6 : Meslek için gerekli hesaplamaları yapacak yeterli matematik bilgisine sahip olur.Meslek için gerekli hesaplamaları yaparken matematik bilgisini kullanır.

P.O. 7 : Sosyal hakların evrenselliğine değer veren, sosyal adalet bilincini kazanmış, iletişim, kalite yönetimi ve süreçleri, meslek etiği, girişimcilik, çevre koruma ve iş sağlığı ve güvenliği konularında bilgi sahibi olur.

P.O. 8 : Edindiği bilgi ve becerileri bir işletmede uygular.

P.O. 9 : Alanıyla ilgili güncel gelişmeleri takip edebilme, araştırma, meslektaşları ve ekip arkadaşları ile paylaşabilme becerisine sahip olur.

P.O. 10 : Bilgisayar teknolojileri alanıyla ilgili (yazılım, program, animasyon vb.) etkin bir şekilde kullanır, geliştirir ve tasarlar.

P.O. 11 : Veritabanı yönetimini ve tasarımını gerçekleştirir.

P.O. 12 : Web arayüz tasarımı, veri tabanı bağlantısını ve yönetimi, web içerik yönetimi, internet reklamcılığını gerçekleştirebilir/yönetebilir.

P.O. 13 : Görsel ve nesne tabanlı programlamada proje gerçekleştirebilir.

P.O. 14 : Temel donanım parçalarını, elektronik elemanları, sensör ve mikrodenetleyicileri kullanabilme becerelerine sahip olur.

P.O. 15 : İleri düzey programlama becerileri uygulama geliştirir.

P.O. 16 : İşletim sistemlerinin (Sunucu İşletim Sistemi, Linux, Windows, MAC vb.) çalışma prensiplerini açıklayabilir.

P.O. 17 : Bir projenin işlem basamaklarını (Analiz, Tasarım, Kodlama, Test, Hataların Giderilmesi) yönetebilir.

P.O. 18 : Bilgisayar ağı teknolojilerini, güvenliğini açıklayabilir.

L.O. 1 : Görüntü düzenleme işlemlerini yapar

L.O. 2 : Metin düzenleme ve katman işlemlerini yapar.

- L.O. 3 :** Proje kapsamında photoshop çalışmaları gerçekleştirir.
- L.O. 4 :** Tasarımlarının yaratıcılık önceliğinde gerçekleşmesini sağlar.
- L.O. 5 :** Proje üzerinde çalışır

BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ / BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI X Learning Outcome Relation

	P.O. 1	P.O. 2	P.O. 3	P.O. 4	P.O. 5	P.O. 6	P.O. 7	P.O. 8	P.O. 9	P.O. 10	P.O. 11	P.O. 12	P.O. 13	P.O. 14	P.O. 15	P.O. 16	P.O. 17	P.O. 18	P.O. 19	P.O. 20	P.O. 21	P.O. 22	P.O. 23	P.O. 24	P.O. 25	P.O. 26	P.O. 27	P.O. 28	P.O. 29	P.O. 30	P.O. 31
L.O. 1																															
L.O. 2																															
L.O. 3																															
L.O. 4																															
L.O. 5																															

Table :

- P.O. 1 :** Temel bilgisayar kullanım bilgilerine sahip olur
- P.O. 2 :** Ofis yazılımlarını ileri derecede kullanım becerisine sahip olur
- P.O. 3 :** Problemleri tanımlayabilme, model üretme çözüm geliştirme becerisine sahip olur
- P.O. 4 :** Yazılım ile ilgili temel kavramları bilir, algoritmalar kurar ve program geliştirir
- P.O. 5 :** Masaüstü uygulamaları ve internet tabanlı uygulamalar geliştirir
- P.O. 6 :** Bilgisayarda karşılaşılan yazılımsal ve donanımsal hataları tespit edebilir, bunlara çözümler üretebilir
- P.O. 7 :** Analitik düşünebilir
- P.O. 8 :** Windows ve Linux tabanlı ağlar hakkında bilgi sahibi olur
- P.O. 9 :** Nesne tabanlı programlar geliştirebilir
- P.O. 10 :** Veri tabanı tasarımı yapabilir ve veritabanlarını yönetebilir
- P.O. 11 :** Gerekli ortamlar için grafikler tasarlayabilir ve animasyonlar oluşturabilir
- P.O. 12 :** Temel matematiksel kavramları bilir ve problem çözümlerinde kullanır.
- P.O. 13 :** Türkçeyi iyi kullanarak etkili iletişim kurar ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde yabancı dil bilir.
- P.O. 14 :** Türkiye Cumhuriyeti tarihi ve Atatürk İlkeleri ve İnkılapları hakkında bilgi sahibi olur.
- P.O. 15 :** Masaüstü ve internet programcılığında grafik ve animasyon tasarımlar gerçekleştirme bilgi ve becerisine sahip olur.
- P.O. 16 :** Veritabanı kurulum, bakım, kontrollerini yapar.
- P.O. 17 :** Bilgisayar alanındaki alet, makine ve araç gereci tanıma ve kullanabilme bilgi ve becerisine sahip olarak gerekli durumlarda sistem kurulum ve bakımını yapar.
- P.O. 18 :** Web tasarımı, internet yazılım ve projeleri geliştirme, sürdürme ve kontrol bilgisine sahip olur.
- P.O. 19 :** Bilgisayar elektroniği, işletim ve ağ sistemleri hakkında temel bilgi ve beceriye sahip olur, kurulum, bakım ve onarım yapar.
- P.O. 20 :** Mesleği ile ilgili yabancı dillerdeki terimleri öğrenir ve yabancı yazıları anlar.
- P.O. 21 :** Meslek derslerinde öğrendiklerini entegre olarak kullanabilir ve öğrendiklerine kendi becerilerini de katarak yeni ürünler çıkarır.
- P.O. 22 :** Her çeşit algılayıcıyı, ilgili devrelerde kullanabilme bilgi ve becerisini kazanır.
- P.O. 23 :** Bilimsel ve kültürel etkinliklere katılır.
- P.O. 24 :** Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile sürekli değişen bilgi ve iletişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri takip eder ve bunları çalışmalarına uygular.
- P.O. 25 :** İşyeri açma ve yönetme konusunda gerekli bilgiye sahip olur.
- P.O. 26 :** Bilişim hukukunun temel kavramlarını tanımlar
- P.O. 27 :** Edindiği teorik alt yapıya dayalı olarak bilişim suçlarıyla ilgili sorunları sistematik biçimde analiz ederek çözer
- P.O. 28 :** Bilişim hukukunun uygulamasını gerçekleştirir

- P.O. 29 :** Temel robotik kodlama kavramlarını bilir
- P.O. 30 :** İş sađlığı ve güvenliđi alanında temel bilgilere sahip olur.
- P.O. 31 :** Bilgi ve verileri mesleki anlamda tanımlar, sentezler, analiz eder, yorumlar ve deđerlendirir.
- P.O. 32 :** Teorik ve pratik tecrübesi ile sektörde karşılaşılan sorunları analiz eder ve çözümler üretir
- L.O. 1 :** Görüntü düzenleme işlemlerini yapar
- L.O. 2 :** Metin düzenleme ve katman işlemlerini yapar.
- L.O. 3 :** Proje kapsamında photoshop çalışmaları gerçekleştirir.
- L.O. 4 :** Tasarımlarının yaratıcılık önceliđinde gerçekleşmesini sađlar.
- L.O. 5 :** Proje üzerinde çalışır