



**TRABZON ÜNİVERSİTESİ**  
**Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu**  
**Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / Bilgisayar Destekli Tasarım ve**  
**Animasyon / Bil.Destekli Tasarım ve Animasyon Pr.**

**1. Yarıyıl**

DERSİN KODU	DERSİN ADI	STATÜ	DİL	T	U	K	AKTS
<b>AITB1001</b>	<b>Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi - I</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2,00</b>
Osmanlı İmparatorluğu'nun Dağılışı (XIX Yüzyıl) . Tanzimat ve İslahat Fermanı, I. ve II. Meşrutiyet, Trablusgarp ve Balkan Savaşları, I. Dünya Savaşı, Mondros Ateşkes Antlaşması, Wilson İlkeleri, Paris Konferansı, M. Kemal'in Samsun'a çıkışı ve Anadolu'daki Durum, Amasya Genelgesi, Ulusal Kongreler, Mebusan Meclisi'nin Açılışı, TBMM'nin Kuruluşu ve İç İsyanlar, Teşkilat-ı Esasi Kanunu, Düzenli Ordunun Kuruluşu, I. İnönü, Kütahya - Eskişehir, Sakarya Meydan Muharebesi ve Büyük Taarruz, Kurtuluş Savaşı sırasındaki Antlaşmalar, Lozan Barış Antlaşması, Saltanatın Kaldırılması.							
<b>CBTA1001</b>	<b>Bilişim Teknolojilerine Giriş</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4,00</b>
Bilişim ve bilişim teknolojileri kavramları, internetin tarihçesi, alan adları, kullanılan terimler ve güvenli internet kullanımı gibi konuları incelenir. Kelime işlemci, elektronik tablo ve sunum programlarıyla metin biçimlendirme, grafik oluşturma ve etkileşimli sunum hazırlama gibi temel ve ileri düzey uygulamalar ele alınır. Dijital içeriklerin etik kullanımı ve bilişim suçları gibi konular da vurgulanarak bilişim teknolojilerinin güvenli ve etkili kullanımı sağlanır.							
<b>CBTA1011</b>	<b>Görsel İletişim</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>
Bu derste, görsel iletişim kavramı, tarihçesi ve kullanım alanları ele alınmakta; görsel sanat akımları, Gestalt ilkeleri, temel tasarım ilkeleri, tipografi, renk ve afiş tasarımı gibi konular incelenmektedir. Ayrıca, reklam örnekleri üzerinden tasarım ilkelerinin uygulanışı analiz edilmektedir.							
<b>CBTA1015</b>	<b>Temel Tasarım</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5,00</b>
Tasarım kavramı, görsel tasarım öge ve ilkeleri, nokta,çizgi, leke ve doku uygulama çalışmaları ve yorumlanması, açık-koyu, ışık-gölge ve ton değerleriyle form oluşturma, çeşitli objelerde karakalem ile uygulama çalışmaları, iki ve üç boyutlu form oluşturarak kompozisyon oluşturma çalışmaları, renk kavramı, renk grupları, renk uygulamaları, farklı objeler üzerinde renk ve doku uygulama çalışmaları, soyut kompozisyon oluşturma.							
<b>CBTA1017</b>	<b>Grafik ve Animasyon I</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4,00</b>
Photoshop ve Illustrator programlarının kullanıcı arayüzü hakkında teorik bilgi - Belge açmak, yeni belge oluşturmak araçlar ve panelleri tanıtmak - Menüler ve kısayollar hakkında teorik bilgi (katmanlar (Layers)) - Görüntü uzantılarını değiştirmek, görüntüyü yakınlaştırmak, uzaklaştırmak ve boyutlandırmak - Metin ekleme, metin hizalama, rölyef ve gofre yapma - Görselleri deforme etme - Görselleri kullanarak doku oluşturma - Renk panellerini ve menülerini kullanmak - Görsellerin ışık ve renk ayarlarını yapmak - Efekt özellikleri ve efekt uygulama çalışmaları - Çalışmaları baskı çıktısına hazır hale getirmek - Kayıt formatlarının tanımları ve özellikleri - Çalışmaları doğru formatta kayıt yapmak ve çalışmanın kayıt çıktısını almak.							
<b>CBTA1019</b>	<b>Grafik Desen</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>
Dersin Tanımı amacı Desen Bilgisi, Temel Kavram ve Terimler Bilgisi (Çizgi, Form, Leke, Ritm, Devim, Kompozisyon, Oran-Orantı, Işık-Gölge, Denge, Ağırlık Noktası, Eskiç, Kroki, Taslak, Skeç, Rakursi vb.), Tekli ve çoklu cansız objeler üzerinden ölçü alma, Çoklu objeler kendi içlerinde birbirine göre ölçeklendirme, Obje Çizimi, yuvarlak formlar-ölçü oran -yatay-dikey hiza kontrolleri tekniği, Geometrik Biçimler prizmalar, küp, küre, silindir formlu obje çizimleri, Farklı formlarda objelerden oluşan düzenlemelerin çizimleri, Farklı Objelerle oluşturulan kompozisyon Çizimi, Canlı figürlerde anatomi yapısı ve ölçü alma, Geometrik/Canlı/Cansız/İnsan/Hayvan/Bitki Kombinasyonlarında Yorum, Farklı Çizgi Olanakları ile Mekân ve Obje İlişkisi.							
<b>CBTA1021</b>	<b>Bilgisayar Destekli Tasarım I</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4,00</b>
Bilgisayar destekli tasarımda dijital imgelerle ilgili temel kavramlar. Bilgisayar destekli çizim programlarının tanımak, grafik tasarımı çalışmalarında bilgisayar kullanımını kavramak, temel komutlar ve bu komutların uygulandığı 2 boyutlu çizim çalışmaları yapmak, 3 boyutlu çizim için temel bilgilerin anlatılması.							
<b>KAR1001</b>	<b>Kariyer Planlama</b>			<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>
Dersler, üniversite birinci sınıf öğrencileri için güz döneminde, 14 hafta boyunca, haftada bir ders saati olacak şekilde düzenlenecektir. Dersin içeriği şu konuları içermektedir: Kariyer Nedir, Ulusal ve Uluslararası Değişim Programları nelerdir, Temel İletişim Becerileri, Sektör Günleri - Sivil Toplum Kuruluşları, İnce Yetenekler, Sektör Günleri - Kamu Sektörü, Diksiyon ve Beden Dili, Özgeçmiş ve Kapak Yazısı Hazırlama, Sektör Günleri - Özel Sektör, Etkili Mülakat Teknikleri, Sektör Günleri - Akademi, Sektör Günleri - Girişimcilik, Ders Değerlendirmesi ve Proje Detayları.							
<b>TDB1001</b>	<b>Türk Dili - I</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2,00</b>
Dilin tanımı ve dil-kültür, dil,-iletişim bağlantılarını kavramak, Türkçenin genel özelliklerini bilmek, Türkçenin anlama ve anlatma sorunlarının tartışımı ve çözüm önerileri sunmak, okuma becerisini alışkanlığa dönüştürme çalışmaları yapmak, okumayı engelleyen fiziksel ve zihinsel engelleri göstermek ve çözüm yolları göstermek, hızlı okuma çalışmaları yapmak, yazılı bir metin oluşturma çalışmaları yapmak, metinler üzerinde sözcüklerin farklı kullanımlarını göstermek, anlatım biçimlerini(açıklayıcı, kanıtlayıcı, betimleyici, öyküleyici konuşma yoluyla, manzum anlatım)yazı türlerinde nasıl kullanıldığını göstermek, yazım -noktalama kurallarını ve anlatım bozukluklarını cümleler üzerinde göstermek, form yazıları (mektup, öz geçmiş, dilekçe, rapor, karar, ilan, tutanak, resmi yazılar, tebliğ)tanıtmak ve uygulama yaptırmak, öğretici metinleri (makale,eleştiri,deneme,fıkra,sohbet,röportaj,gezi,anı,günce,biyografi)türlerini metinler üzerinde incelemek, edebi türleri(destan, masal, fabl, roman, şiir, tiyatro) örnek metinler yoluyla incelemek ayrıca edebi metnin yapısal unsurlarını örneklerle inceleme çözümüleme çalışmaları yapmak.							
<b>YDB1001</b>	<b>Yabancı Dil -I</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>
Bu dersin içeriğinde tartışma, beyin fırtınası, münazara, grup çalışması ve görevler, iletişim çalışmaları, okuduğunu ve dinlediğini anlama çalışmaları, kelime bilgisi ve yazılı çalışmaları, gramer çalışmaları, konuşma teknikleri ve rol yapma çalışmaları yer almaktadır.							



**TRABZON ÜNİVERSİTESİ**  
**Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu**  
**Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / Bilgisayar Destekli Tasarım ve**  
**Animasyon / Bil.Destekli Tasarım ve Animasyon Pr.**

**2. Yarıyıl**

DERSİN KODU	DERSİN ADI	STATÜ	DİL	T	U	K	AKTS
<b>AITB1002</b>	<b>Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi - II</b>			2	0	2	2,00
Cumhuriyetin ilanı, siyasi, sosyal, ekonomik, kültürel ve hukuk alanında yapılan inkılaplar, İzmir İktisat Kongresi, Çok partili hayata geçiş denemeleri, Şeyh Said İsyanı, Atatürk dönemi Türk Dış Politikası, II. Dünya Savaşı sırasında takip edilen politikalar, Demokrat Parti dönemi.							
<b>CBTA1004</b>	<b>İş Sağlığı ve Güvenliği</b>			2	0	2	3,00
Dersin içeriği, iş sağlığı ve güvenliğine yönelik genel kavram kuralları, iş yerlerinde meydana gelebilecek iş kazaları, çalışanların sağlığını bozan unsurları, meydana gelebilecek meslek hastalıklarının önlenmesiyle ilgili öğretimi kapsamaktadır. İş sağlığı ve güvenliği mevzuatı, ilgili kuruluşları, kuralları, çalışma ortamı gözetimi, risk yönetimi ve analizi, korunma politikaları.							
<b>CBTA1006</b>	<b>Reklamcılık</b>			2	0	2	3,00
Ders kapsamında öğrencilere; reklam sektörünün temel ilkelerini, yaratıcı süreçleri, medya planlamasını, dijital reklamcılığı ve tüketici psikolojisini öğrenerek, etkili reklam kampanyaları oluşturma becerisinin kazandırılması hedeflenmektedir.							
<b>CBTA1010</b>	<b>Tipografi</b>			2	1	2	4,00
Yazı'nın tanımı ve tarihsel gelişimi Tipografinin doğuşu ve zaman içerisindeki değişimi Modern dönem ve modern sanat akımlarında tipografi Bauhaus döneminde tipografi Modern dönem sonrası tipografi Tipografi karakterlerinin sınıflandırılması Yazı karakterlerinin ağırlıkları (thin, light, roman, medium, bold, heavy, black vb) Harfin anatomik yapısının detaylı incelenmesi / Farklı sözcükler seçilerek taslak çalışmasının oluşturulması Tipografi terimleri (font, majüsküller, minüsküller, nehirler, stensil v.b) / Sayfa tasarımında tipografi / metin düzenleme / görsel içerikli yazı alanı oluşturma.							
<b>CBTA1012</b>	<b>Teknik Resim</b>			2	1	2	3,00
Çizim aletleri, kullanma esasları, yazı ve çizim teknikleri; iki boyutlu geometrik çizimler, düzgün çokgen, spiral ve ovalerin çizimleri; paralel dik izdüşüm yöntemiyle tasarlanan her objenin gerçek görünüşlerinin temel izdüşüm düzlemlerinde elde edilmesi,							
<b>CBTA1016</b>	<b>Bilgisayar Destekli Tasarım II</b>			2	1	2	4,00
Bilgisayar destekli tasarımda dijital görsellerle ilgili temel kavramlar. Bilgisayar Destekli Çizim Programları: Adobe Illustrator ve Blender gibi programların tanıtımı, arayüzleri ve temel özellikleri. Çizim programlarında temel araçların ve komutların öğrenilmesi, 2 boyutlu çizim araçları ve kullanımı. 2 Boyutlu Çizim Çalışmaları: Temel şekiller, renkler, katmanlar ve tipografi kullanarak 2 boyutlu grafik tasarımları oluşturma. Blender programında 3 boyutlu modelleme temelleri, geometrik şekiller ve objelerin oluşturulması. 2D ve 3D çizim tekniklerine dayalı projelerle uygulamalı çalışmalar yapılması.							
<b>CBTA1018</b>	<b>Bilgisayar Donanımı ve İşletim Sistemleri</b>			1	1	1	2,00
Bilgisayar Donanımı ile ilgili temel bilgiler, Anakart, İşlemci, Bellek, Depolama Birimleri, Çevre Birimleri, İşletim Sistemleri ile ilgili temel bilgiler, İşletim sistemleri arasındaki farklılıklar, Dağıtık ve özel amaçlı sistemler, Sanal makine kurulumu, CMD Komutları.							
<b>CBTA1020</b>	<b>Grafik ve Animasyon II</b>			2	1	2	4,00
Animasyonun tanımı Animasyon tarihi (Winsor McCay – Edward Muybridge - Norman McLaren) Animasyon türleri / Animasyon teknikleri Animasyonun 12 temel prensibi After effects programının kullanımı (Arayüzü – Composition ve FPS ayarları – Layer / Photoshop ve Illustrator programlarından dosya aktarma – Temel pozisyon hareketleri – Pen tool / Shape layer – Loop (tekrar eden hareket) – Trim paths (çizgi animasyonu) – Wiggle paths (dalgalandırma) – Null objects (nesnelerin birlikte hareket etmesi)– Kamera hareketleri – Render alma (Media Encoder programının kullanımı)).							
<b>TDB1002</b>	<b>Türk Dili - II</b>			2	0	2	2,00
İmla ve noktalama kuralları, Türkçenin ses özellikleri, çeşitli form yazılar, roman, hikaye, tiyatro türleri hakkında bilgiler, bilgi ve düşünceye dayalı metin yazma, hazırlıklı ve hazırlıksız konuşma becerileri.							
<b>YDB1002</b>	<b>Yabancı Dil-II</b>			2	0	2	3,00
Bu dersin içeriğinde tartışma, beyin fırtınası, münazara, grup çalışması ve görevler, iletişim çalışmaları, okuduğunu ve dinlediğini anlama çalışmaları, kelime bilgisi ve yazılı çalışmaları, gramer çalışmaları, konuşma teknikleri ve rol yapma çalışmaları yer almaktadır.							
<b>3. Yarıyıl</b>							
DERSİN KODU	DERSİN ADI	STATÜ	DİL	T	U	K	AKTS
<b>SBTA2105</b>	<b>Karakter Tasarımı</b>			1	1	1	3,00
Ders kapsamında öğrenciler temel seviye karakter stilleri oluşturma ve tekniklerini öğrenir ve karakter yapısını oluşturur. Karakter tasarım bilgisi, yaş cinsiyet, ifade, duruş, hareket gibi ayrıntıları geliştirme. Karakter tasarım sürecinin farklı seviyelerini, uygulama ve projeye deneyimleme.							
<b>SBTA2111</b>	<b>Ambalaj Tasarımı</b>			1	1	1	3,00
Ambalajın tarihi, Ambalajın tanımı Ambalaj çeşitleri; Cam – Kağıt – Ahşap – Metal – Plastik ambalajlar, Ambalaj işlevleri, Ambalajlar üzerindeki bilgiler, Aynı alanda farklı ambalajların örnekler üzerinde karşılaştırılması.							
<b>SBTA2113</b>	<b>Renk Bilgisi</b>			2	0	2	3,00
Renk çemberi, ana ve ara renkler, kontrast renkler orijinal çeşitleri, ışıksal ve maddesel renk karışımları, tram ve kullanımları hakkında bilgiler verilir.							
<b>SBTA2115</b>	<b>Reklam Analizi</b>			2	0	2	3,00
Bu ders, reklam metinlerinin anlam yapılarını çözümlenmek amacıyla gösterebilimsel analiz yöntemini kullanarak basılı ve televizyon reklamlarını incelemeye odaklanmaktadır. Ders kapsamında, gösterebilimin temel kavramları, gösterge, anlamlandırma süreçleri ve reklam metinlerinde kullanılan görsel ve dilsel göstergelerin analiz edilme yöntemleri ele alınmaktadır.							
<b>SBTA2117</b>	<b>Baskı Teknikleri</b>			2	0	2	3,00



**TRABZON ÜNİVERSİTESİ**  
**Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu**  
**Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / Bilgisayar Destekli Tasarım ve**  
**Animasyon / Bil.Destekli Tasarım ve Animasyon Pr.**

Baskı tekniği ve tarihi gelişimi, ilk baskı teknikleri ve modern baskı yöntemlerinin evrimi. Baskı yöntemlerinin tanıtımı: Ofset Baskı: Ofset baskının çalışma prensibi, avantajları ve kullanım alanları. Kalıp Baskı (Tipografi): Tipografi baskı teknikleri, matbaanın tarihçesi ve kalıp baskı süreçleri. Hurufat Baskı Teknikleri: Hurufat baskının temel ilkeleri ve uygulama alanları. Tıfdruk Baskı: Tıfdruk baskı yöntemi, özel teknikleri ve kullanım alanları. Serigrafi: Ekran baskı yöntemi, kullanılan malzemeler ve tasarımlarda serigrafi uygulamaları. Baskı ve Nümerik Baskı: Dijital baskı ve nümerik baskı sistemlerinin tanıtımı, kullanım alanları ve avantajları. Baskı malzemelerinin seçimi ve baskı kalitesine etkileri. Kağıt türleri ve özellikleri: Farklı kağıt türleri (mukavva, karton, doku kağıtları vb.) ve her tür kağıdın baskı üzerindeki etkisi. Mürekkep türleri ve özellikleri. CMYK ve RGB Renk modellerinin tanıtımı, her modelin özellikleri ve baskı ile dijital ortam arasındaki farklar.				2	0	2	3,00
<b>SBTA2121</b>	<b>Bilgi Güvenliği</b>			2	0	2	3,00
Bilgi güvenliği ve bilgi güvenliğinin önemi, Ağ güvenliği ve ağ güvenliğinin önemi, Siber Tehditler, Saldırı Metotları ve Saldırı Tespiti, Güvenli olmayan ve casus yazılımlara karşı önlemler, Güvenlik Duvarı, Antivirüsler							
<b>SBTA2125</b>	<b>Görsel Çözümleme</b>			2	0	2	3,00
Göstergebilimsel analiz ve içerik analizi yöntemlerini kullanarak basılı ve televizyon reklamlarının detaylı bir şekilde incelenmesini amaçlamaktadır. Öğrenciler, reklamların ardındaki anlamları, kültürel kodları, sembolik anlatıları ve izleyiciyi nasıl etkilediğini inceleyeceklerdir.							
<b>SBTA2127</b>	<b>Grafik ve Animasyon Tarihi</b>			2	0	2	3,00
Grafik tasarımın ilk ortaya çıkışını, Zaman içerisinde ihtiyaçlar doğrultusundaki yeni ürünlerle birlikte gelişim sürecini, Yakın geçmiş ve günümüzdeki uygulama biçimlerini örnekleriyle açıklama ve temel kavramlara değinme, Bauhaus okulu, kurumsal kimlik, yeni tipografi, dijital teknoloji ve buna bağlı mecraların grafik tasarımı ile ilişkisi üzerinde durulur. Fotoğraf ve sinemanın icadından sonra gelişen teknoloji ile birlikte çizgi film ve animasyonun bulunuşu, tanımı, tarihsel gelişim evreleri, Animasyon tarihini ve sinema tarihinin paralel gelişim süreçleri, İlk animasyon denemelerini, yapılaş tekniklerini ve içerikleri, Animasyonun tarihsel gelişim evrelerine ve ilk animatörlere dair fikirler, Walt Disney'in doğuşu ve animasyon tarihi açısından önemi, Animasyonda türlerin belirginleşmesi ve farklı animasyon örnekleri, Animasyon prensiplerinin incelenmesi, Animasyon filmlerinin gelişim süreci, Magaların ve Animelerin ortaya çıkış süreçlerinin irdelenmesi. Animasyon tarihi içinde deneysel animasyonun yeri ve Norman McLaren çalışmalarının incelenmesi.							
<b>SBTA2131</b>	<b>Marka Yönetimi</b>			2	0	2	3,00
Bu derste; markanın tanıtımı, marka ismi seçimi ve marka konumlandırması, marka imajı, marka kişiliği, marka sadakati, marka bilinirliği, marka değeri, marka stratejilerinin oluşturulması ve uygulanması örnekler üzerinden analiz edilerek incelenmektedir.							
<b>SBTA2133</b>	<b>Yapay Zeka</b>			1	1	1	3,00
Yapay zeka kavramının kapsamı, ilk yapay zeka örnekleri, günümüzde kullanılan yapay zeka uygulamaları, makine öğrenmesi, derin öğrenme, yapay sinir ağları, üretken yapay zeka araçları, prompting kavramı.							
<b>SBTA2123</b>	<b>Medya Okuryazarlığı</b>			2	0	2	3,00
Kitle iletişim araçları ve sunulan içeriklerin hedef kitlenin tüketim alışkanlıklarına bağlı olarak toplumsal, kültürel ve ekonomik yaşama etkisini irdelenmektedir.							
<b>SBTA2135</b>	<b>Gönüllülük Çalışmaları</b>			2	0	2	3,00
Gönüllülük Çalışmaları dersi, bireylerin toplumsal sorumluluk bilinciyle hareket etmelerini teşvik eden, gönüllülük kavramı ve sivil toplum çalışmaları üzerine kuramsal ve uygulamalı bilgiler sunan disiplinler arası bir derstir. Bu ders kapsamında, gönüllülüğün tarihsel gelişimi, sosyal etkileri, bireysel kazanımları ve sivil toplum kuruluşlarının yapısı gibi konular ele alınacaktır. Ayrıca öğrencilerin gönüllülük faaliyetlerinde aktif rol alabilecekleri projeler geliştirmeleri ve uygulamaları teşvik edilecektir. Ders kapsamında, öğrencilerin toplumsal sorunlara özellikle göç ve afetler, engelli bireyler, dezavantajlı gruplar gibi öncelikli alanlar başta olmak üzere insani, sosyal ve ekonomik boyutlarıyla duyarlılık geliştirmeleri ele alınacaktır. Öğrenciler, katıldıkları ya da kendilerinin planlayıp uyguladıkları gönüllülük temelli faaliyetler aracılığıyla toplumsal sorumluluk bilinci kazanacak; insani, sosyal, kültürel ve ahlaki değerleri içselleştirme, empati kurma, işbirliği yapma ve problem çözme gibi temel becerilerini geliştirme fırsatı bulacaklardır. Ders, teorik çerçeveyin yanı sıra uygulamaya dayalı çalışmaları da içeren disiplinlerarası bir yaklaşımla yürütülecektir.							
<b>SBTA2137</b>	<b>Topluma Hizmet Uygulamaları</b>			2	0	2	3,00
Topluma Hizmet Uygulamaları dersi, Bologna Süreci'nin gereklilikleri doğrultusunda yükseköğretimde toplumsal sorumluluk anlayışının kurumsallaştırılması amacıyla geliştirilmiştir. Ders kapsamında öğrenciler, çeşitli sosyal sorumluluk projeleri geliştirir ve uygularlar. Projeler; çocuklar, yaşlılar, hastalar, engelliler, yoksullar, kadınlar, mülteciler, mahkûmlar gibi toplumun farklı kesimlerine hizmet etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca insan hakları, hayvan hakları, çevre sorunları ve kültürel miras gibi temalara da yer verilir.							
<b>CBTA2009</b>	<b>Dijital Fotoğrafçılık</b>			2	1	2	3,00
Işık ve Renk / Doğal ve Yapay Işık / Kelvin ve Filtre / SB Filimin Yapısı ve Görüntünün Oluşması / R Filimin Yapısı ve Görüntünün Oluşması / Camera Obscura ve Pinhole / Makina Yapısı ve Tipleri / Örtücü ve Diyafram / Objektif Yapısı ve Tipleri / Mercek ve Objektif Hataları / Alan Derinliği ve Hyperfocal Uzaklık / Fotoğrafta Perspektif / Ölçme Araç ve Teknikleri / Flaş Yapısı ve Teknikleri.							
<b>CBTA2011</b>	<b>İllüstrasyon I</b>			2	1	2	4,00
Temel tasarım ilke ve öğelerini tasarım yüzeyine aktarabilme. Özgün ve yaratıcı hikayeler oluşturma ve görselleştirme. Tasarım sürecinde zamanı doğru kullanma ve karşılaşılan problemleri çözme. Öğrenciyi yaratıcı, karar veren, çözüm odaklı hareket etmeye yönlendirme. İllüstrasyon ile ilgili temel kavramları ve teknik bilgileri aktarma. İllüstrasyon stillerine yönelik uygulamalar.							
<b>CBTA2013</b>	<b>2 Boyutlu Animasyon</b>			2	1	2	3,00



**TRABZON ÜNİVERSİTESİ**  
**Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu**  
**Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / Bilgisayar Destekli Tasarım ve**  
**Animasyon / Bil.Destekli Tasarım ve Animasyon Pr.**

Dersin genel işleme sistemi hakkında ve haftalık çalışma programı konusunda genel bilgilendirme ve projelerden örnekler sunmak. Çizim yöntemleri, bitmap ve vektörel çizim (Photoshop, Illustrator, After Effects) Renk kullanımı, boyama yöntemleri ve gölgelendirme (Photoshop, Illustrator, After Effects) Animasyonda zamanlama (timeline, frame, keyframe) mantığının kavramı (After Effects) Tipografik ve görsel öğelerin hareketlendirilmesi (After Effects) Basit karakter hareketleri ve ses ekleme (After Effects) Karakter yüzü rigleme (After Effects) Karakterde dudak senkronizasyonu ve yüz özellikleri (After Effects) Animasyonda mekan tasarımı (sahne kurgulanması) (Photoshop, Illustrator, After Effects) Mekanda objelerin hareketlendirilmesi (canlandırma) (After Effects) Storyboard çalışması								
<b>CBTA2015</b>	<b>Masaüstü Yayıncılık</b>				<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2,00</b>
Masaüstü yayıncılığın tanımı, masaüstü yayıncılıkta kullanılan yazılımlar, masaüstü yayıncılığın kullanım alanları, Adobe Indesign Programının Temelleri ve Öğrenimi. Dergi ve gazete tasarımında editoryal yaklaşım ve içerik oluşturma yöntemleri üzerine projeler geliştirilmektedir.								
<b>CBTA2019</b>	<b>Endüstriyel Ürün Tasarımı</b>				<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>
Fikir geliştirme, prototipleme ve test etme süreçlerini kapsar. Öğrenciler, farklı malzemelerin özelliklerini ve seçimini öğrenirler. Kullanıcı ihtiyaçları, ergonomi ve görsel tasarımın kullanım kolaylığıyla nasıl birleştirileceği üzerine çalışılır. Çevre dostu tasarım ve geri dönüştürülebilir ürünler tasarlama konusunda bilgiler verilir. Ayrıca, Blender gibi 3D modelleme yazılımları kullanarak tasarımlar dijital ortamda modellenir, prototipler oluşturulur ve görselleştirilir.								
<b>4. Yarıyıl</b>								
<b>DERSİN KODU</b>	<b>DERSİN ADI</b>	<b>STATÜ</b>	<b>DİL</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>K</b>	<b>AKTS</b>	
<b>SBTA2104</b>	<b>Yaratıcı Fikir Geliştirme</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3,00</b>	
Yaratıcılık süreci ve aşamaları. Yaratıcı düşünme modelleri. Beyin fırtınası (brainstorming) ve varyasyonları. Görsel düşünme. Problemleri tanımlama ve analiz etme. Yenilikçi çözüm önerileri geliştirme. Yaratıcılıkta farklı yöntem ve teknikler. Görsel tasarım uygulamaları. Hedef kitleye uygun yaratıcı ürünlerin tasarımı ve bu süreçte karşılaşılan problemlere çözüm üretme.								
<b>SBTA2112</b>	<b>Web Tasarımı</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3,00</b>	
Bu ders kapsamında öğrencilere web tabanlı yazılım geliştirme temellerinin kazandırılması adına web tasarım, programlama, temel web tasarım kuralları, ilkeleri, sayfa içerik yönetimi ve web programlama dilleri gibi konular ele alınacaktır.								
<b>SBTA2114</b>	<b>Portfolyo Tasarımı</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3,00</b>	
Kişisel sunum nedir? Kişisel sunum teknikleri ve Cv hazırlama yöntemi İş görüşme teknikleri, Beden dili, Tanıtıma yönelik nesnelere Portfolyo nedir? Portfolyo türleri nelerdir? Dijital portfolyo ortamı ve yazılımları nelerdir? Portfolyo tasarım süreçleri. Portfolyo sunum ortamının seçimi Kişisel markalama ve portfolyo hazırlama uygulamaları Portfolyo akış çizelgesinin oluşturulması. Sunulacak çalışmaların gruplandırılması. Sunum için çalışma seçimi. Çalışmaların biçimleri ve teknik özellikleri. Portfolyo da tipografi ve Portfolyo tasarımı Dijital portfolyoda renk ve görüntü öğelerinin kullanımı. Portfolyo tasarımının kurallarını yerine getirmek. Kapak tasarımını bitirmek. İçindekiler sayfasını bitirmek. CV ve özgeçmiş sayfalarını bitirmek. Projeleri tek tek anlatmak.								
<b>SBTA2116</b>	<b>Sosyal Medya Yönetimi</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3,00</b>	
Sosyal medyanın gelişimi, sosyal medyanın kavramsal çerçevesi, teknik altyapısı, kişiler arası iletişim platformları, bloglar, mikroblogger, akademik sosyal medya ve platformlar, sosyal medya güvenliği, etik, sosyal medya ve iş dünyası arasındaki ilişkiler								
<b>SBTA2120</b>	<b>Meslek Etiği</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>	
Etik ve ahlak kavramları, etik ve yasalar, ahlaki gelişim evreleri, etik davranışın toplumsal etkenleri: kültür, değerler ve normlar, görgü kuralları ve etik, meslek etiği, çalışma ortamı ve iş yerinde etik ilkeler, mesleki etik kuralları, mesleki yozlaşma ve etik dışı davranış sonuçları, sosyal sorumluluk, bilişim etiği, bilişim hukuku ve suçları, sosyal medya ve etik								
<b>SBTA2122</b>	<b>İnsan İlişkileri ve İletişim</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>	
Bu ders kapsamında iletişimin tanımı, türleri, kişilerarası ilişkiler, iletişimi oluşturan temel öğeler ve işlevleri, iletişimin yapısal ve bağlamsal özellikleri, sözlü, sözsüz, yazılı ve görsel iletişim; kişinin kendisiyle iletişimi; kişilerarası iletişim; gruplar ve grup iletişimi; örgüt ve örgütsel iletişim; kitle iletişimi; uluslararası iletişim gibi iletişim türleri öğretilerek, iletişimin önemine değinilecektir.								
<b>SBTA2124</b>	<b>Girişimcilik ve Halkla İlişkiler</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>	
Girişimcilik ve İlgili Kavramlar, Girişimcilik Türleri, halkla ilişkiler ve tanımı, halkla ilişkilerin gelişim süreci, Halkla ilişkilerde iletişim konseptleri ve uygulamaları, halkla ilişkiler faaliyetlerini girişimcilik alanında uygulama, Halkla ilişkilerde hedef kitle ile ilgili temel bilgilerin öğretilmesi hedeflenmektedir.								
<b>SBTA2128</b>	<b>Çoklu Ortam Tasarımı</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3,00</b>	
Çoklu ortam tasarımı ilkeleri, PC ortamında kullanılan yazırlık sistemlerinin tanıtılması, kullanılacak resim, ses, film vb. malzemelerin düzenlenmesi için kullanılan yazılımlar, yazılımda canlandırma ve hareketlerin kullanılması, yazılımlara resim, film, animasyon vb. bileşenlerin eklenmesi, ses ve gerçek zamanlı filmlerin eklenmesi, kullanıcı etkileşimi, geri bildirim teknikleri, çoklu ortam yazılımlarında kullanıcı dolaşımı (navigasyon) , ekran tasarımı ve düzenlenmesi, çoklu ortam yazılımlarının paketlenmesi, yayınlanması, çoklu ortam uygulamaları hazırlanması, çoklu ortam uygulamalarının değerlendirilmesi.								
<b>SBTA2102</b>	<b>Sunum Teknikleri</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3,00</b>	
Öğrencilere etkili sunum becerilerini geliştirmeleri için gerekli araçları ve teknikleri öğretme. Öğrencileri, bu içerikle sunum yeteneklerini güçlendirerek iş, akademik ve kişisel yaşamlarında başarılı iletişimciler olmaları için ders bilgilerinin aktarımı.								
<b>SBTA2118</b>	<b>Dijitalleşme ve Yeni Medya</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>	



**TRABZON ÜNİVERSİTESİ**  
**Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu**  
**Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / Bilgisayar Destekli Tasarım ve**  
**Animasyon / Bil.Destekli Tasarım ve Animasyon Pr.**

Yeni iletişim teknolojileri, sosyal ağlar, dijital dil, internet, çoklu ortam, sanal gerçeklik, sanal dünyalar, internet, içerik toplulukları, sosyal medya platformları, kurumsal iletişim aracı olarak sosyal medya konularına odaklanılarak dijitalleşmenin toplum, kültür ve iş dünyası üzerindeki dönüşümünü anlamayı ve bu dönüşüm sürecinde aktif rol alabilen profesyoneller yetiştirmeyi hedeflemektedir.							
<b>CBTA2006</b>	<b>Bitirme Projesi</b>			<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4,00</b>
Öğrenim boyunca elde edilen tüm bilgi, ve beceriler, bitirme projesi dersi kapsamında illüstrasyon ve çizim teknikleriyle çocuk kitabı olarak tasarım ürünü haline getirilir. Tasarım sürecinin son aşamasında ise tüm çizimler hareketlendirilerek animasyon oluşturulur.							
<b>CBTA2008</b>	<b>3 Boyutlu Animasyon</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4,00</b>
Dersin genel işleme sistemi hakkında ve haftalık çalışma programı konusunda genel bilgilendirme ve projelerden örnekler sunmak. Blender programına giriş, Arayüz tanıtımı, Temel 3 boyutlu fizik kurallarının anlatılması, Timeline paneli üzerinden key frame vererek objelerin hareketlendirilmesi ve animasyon yapma mantığının kavranması. Stretch and squash uygulaması (top sektirme animasyonu). Driver kullanarak dişli çark animasyonu yapımı. Driver, parent ve yol (path) kullanılarak araba animasyonu uygulaması. Rigid body ve soft body animasyon yapımı. Kamera ve ışık kullanımı, kameraya animasyon vermek ve kamerayı kullanarak yaratıcı sahne görüntülerinin uygulanması. Programda hazır modellenmiş nesnelerin animasyon yapımına uygun hale getirilmesi, kamera ile POV bakış açısı oluşturularak gezinti animasyonu yapımı. Render alma. Riglemeye giriş, hazır riglenmiş modellerin üzerinden animasyon yapımı. Araç rigleyerek animasyonunu yapmak. Karakter riglemek (Karaktere iskelet sistemi atayarak eklem noktalarının belirlenmesi). Rigleme yapılmış karaktere yürüme ve koşma döngüsü animasyonu eklemek (loop eklemek). Rigleme yapılmış karaktere konuşma animasyonu eklemek.							
<b>CBTA2010</b>	<b>İllüstrasyon II</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4,00</b>
Özgün tasarımlar ortaya koyma ve bu tasarımlarda, farklı biçim ve içerik dilleri oluşturma. İllüstratif çizim yeteneğini geliştirme. Bir konuyla ilgili hikaye oluşturup teknik olarak uygulama. İllüstrasyon çeşitlerine ait fikirleri ve eskizleri Adobe illustrator programını kullanarak tasarım yüzeyine aktarma.							
<b>CBTA2012</b>	<b>Video Yapımı</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3,00</b>
Video Prodüksiyonuna giriş. Hikâye anlatımı. (Senaryo nedir? Storyboard nedir? Animasyon Nedir? Film nedir?) temel ilkeleri, çekim ölçekleri ve planlar, kamera teknikleri ve perspektif. kesmeler, sekanslar, sahne çekimi ve anlatımı. Video Prodüksiyonunun temel ilkeleri, sinemada ışık. TV stüdyosuna giriş ve TV'nin görsel-işitsel medyada önemini uygulamalı ve kuramsal işleme. Müzik klipi ve reklam filmleri hazırlamak için teknik ve teorik anlatı. Montaj ve kurgu. Sinemada ses ve ses kaydı ve kurgusu. Hikâye anlatımı ve güçlendirme, 3 perdeli anlatı ve diğer hikâye anlatımı tarzlarını inceleme. Final proje kısa filmlerin kurgusunu sonlandırma, özel efektler, jenerik.							