

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
CİDE RIFAT ILGAZ MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE
ANİMASYON PROGRAMI 2025 MÜFREDATI
DERS İÇERİKLERİ

[illegible]

[illegible]

2. YIL /3. YARIYIL						
Ders Kodu	Ders Adı	Dersin Tipi	Teori	Uygulama	Kredi	AKTS
BDTZ201	İki Boyutlu Tasarım	Z	2	1	3	5
Temel sanat ve tasarım kavramları, çizgi, form, renk, kompozisyon ilkeleri, denge, ritim, kontrast, hiyerarşi gibi görsel tasarım bileşenleri üzerinde durulacaktır. Adobe Illustrator ve After Effect gibi vektörel ve zaman tabanlı programlarla temel dijital tasarımlar geliştirilecektir.						
BDTZ203	Üç Boyutlu Tasarım	Z	2	2	3	5
Bu derste üç boyutlu modelleme yazılımları kullanılarak temel şekillerin oluşturulması, nesne düzenleme, ışık ve kamera yerleşimi, malzeme atama ve basit sahne hazırlıkları işlenecektir. Ayrıca temel render ayarları ve görselleştirme yöntemleri üzerinde durulacaktır.						
BDTZ205	Üretken Yapay Zeka Ve Tasarım	Z	2	2	3	4
Metinden görsele (text-to-image) ve metinden videoya (text-to-video) modeller, prompt teknikleri, yapay zeka destekli konsept tasarımı, telif hakları ve yaratıcı endüstrilerde yapay zeka kullanımını kapsar						
BDTZ207	Staj	Z	0	2	1	8
Öğrenim dönemleri içinde alınan derslerin uygulaması yapılacaktır.						
MES-III	Bölüm Seçmeli Ders	S				4
SEÇ-III	Bölüm Seçmeli Ders	S				4
TOPLAM						30
<u>SEÇMELİ III DERS HAVUZU</u>						
BDTS201	Gönüllülük Çalışmaları	S	2	0	2	4
Gönüllülük kavramı, toplumsal duyarlılık, sosyal sorumluluk, gönüllü kuruluşlar, gönüllü proje hazırlama ve uygulama, gönüllülük çalışmalarının planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi.						
BDTS203	Sürdürülebilirlik ve İklim Değişikliği	S	2	0	2	4
Sürdürülebilirlik kavramı, çevresel etkiler, iklim değişikliğinin nedenleri ve sonuçları, karbon ayak izi, yenilenebilir enerji, yeşil bilişim, bireysel ve kurumsal sürdürülebilirlik uygulamaları.						
BDTS205	Eğitsel Materyal Tasarımı	S	2	1	3	4
Öğretim teknolojileri, materyal tasarım ilkeleri, görsel hiyerarşi, etkileşimli dijital içerik üretimi ve eğitsel arayüz tasarımlarını kapsar.						
<u>MESLEKİ SEÇMELİ III DERS HAVUZU</u>						
BDTS207	Senaryo Yazımı	S	2	0	2	4
Senaryo kavramı, hikâye fikri oluşturma, üç perdeli yapı, karakter oluşturma, çatışma kurma, diyalog yazımı, sahne geçişleri, sinopsis, tretman ve senaryo biçimlendirme teknikleri. Uygulamalı kısa film senaryosu yazımı.						
BDTS209	İşletim Sistemleri	S	2	0	2	4
İşletim Sistemi Hakkında Genel Bir Tanım, İşletim Sistemi Mimarisi, İşletim Sistemi Yazılım Araçları, Açık Kaynak Kodlu İşletim Sistemleri, Windows Tabanlı İşletim Sistemleri, Linux Tabanlı İşletim Sistemleri, Mobil İşletim Sistemleri, İşletim Sistemlerinin Kurulum Mantığı.						
BDTS211	Sosyal Medya	S	2	1	3	4
Sosyal medya tarihi, ağ toplumu kuramları, platform yönetimi, dijital pazarlama stratejileri ve sosyal medyada etik/hukuk konularını kapsar.						
BDTS213	İletişim Tasarımı	S	2	1	3	4
İletişim modelleri, görsel dil ve anlam üretimi, bilgi tasarımı (information design), reklam ve kampanya stratejileri, etkileşimli medya tasarımı ve kullanıcı deneyimi süreçlerini kapsar.						
BDTS215	Tipografi	S	2	1	3	4
Harf anatomisi, yazı karakterlerinin sınıflandırılması, tipografik düzenleme ilkeleri ve metin hiyerarşisi konularını kuramsal ve uygulamalı olarak kapsar.						
BDTS217	Hareketli Tasarım	S	2	1	3	4
Hareketli grafiklerin temelleri, tipografi ve illüstrasyonun hareketlendirilmesi, kurgu teknikleri ve compositing süreçlerini kapsar.						

2. YIL /4. YARIYIL						
Ders Kodu	Ders Adı	Dersin Tipi	Teori	Uygulama	Kredi	AKTS
BDTZ202	Hareketli Görüntü Tasarımı	Z	2	2	3	6
Zaman çizelgesi mantığı, anahtar kareler, hareket fiziği, tipografi ve grafiklerin hareketlendirilmesi, video katman yönetimi ve temel kompozisyon (compositing) süreçlerini kapsar.						
BDTZ204	Fotoğrafçılık	Z	2	2	3	5
Fotoğraf makinesinin yapısı ve çalışma prensipleri, lens türleri, enstantane, diyafram, ISO ayarları, ışık kaynakları ve doğal ışık kullanımı, temel kompozisyon kuralları, çekim türleri (portre, manzara, ürün vb.), dijital görüntü işleme ve fotoğraf analiz teknikleri işlenecektir.						
BDTZ206	Konsept Tasarımı	Z	2	2	3	5
Fikir geliştirme, dünya kurma (world-building), karakter anatomisi ve stilizasyonu, çevre/mezan tasarımı, endüstriyel nesne (prop) tasarımı ve yapay zeka destekli konsept süreçlerini kapsar.						
BDTZ208	Bitirme Çalışması	Z	0	2	1	6
Proje fikri geliştirme, araştırma, pre-produksiyon (senaryo, storyboard, konsept tasarımı), prodüksiyon (modelleme, animasyon, render), post-produksiyon (kurgu, ses, compositing) ve jüri sunum süreçlerini kapsar.						
MESS-IV	Mesleki Seçmeli IV	S				4

SEÇ-IV	Mesleki Seçmeli IV	S				4
	TOPLAM					30
SEÇMELİ IV DERS HAVUZU						
BDTS202	Çevre Koruma	S	2	0	2	4
Çevre ve çevre sorunları, hava, su ve toprak kirliliği, atık yönetimi, çevre mevzuatı, sürdürülebilir kalkınma, yenilenebilir enerji kaynakları, çevre etiği, iklim değişikliği, bireysel çevre koruma uygulamaları						
BDTS204	Kariyer Planlama	S	2	0	2	4
Hem bireysel hem de örgütsel anlamda yeni kariyer yolları, kariyer seçimi kuramları, kariyerin değişen doğası ve kariyer sorunları gibi konulardan oluşmaktadır.						
BDTS206	Sergileme Tasarımı	S	2	1	3	4
Sergileme türleri, mekan analizi, sergileme elemanları (aydınlatma, grafikler, modüler yapılar), küratöryel yaklaşımlar ve izleyici sirkülasyonu konularını kapsar.						
MESLEKİ SEÇMELİ IV DERS HAVUZU						
BDTS208	Yapay Zeka Uygulamaları	S	2	0	2	4
Yapay zekanın temel kavramları, makine öğrenmesi ve derin öğrenmeye giriş, yapay sinir ağları, sınıflandırma ve regresyon teknikleri, veri seti oluşturma, Python ile basit AI uygulamaları, görüntü işleme, üretken yapay zeka araçları (ChatGPT, DALL·E, Runway, Leonardo AI vb.), etik tartışmalar ve AI destekli tasarım süreçleri işlenecektir.						
BDTS210	Video Çekim Teknikleri	S	2	0	2	4
Kamera türleri ve temel ayarlar, çekim planı oluşturma, çekim açıları ve kadraj, tripod ve stabilizasyon teknikleri, ışık kaynaklarının kullanımı, ses kaydı ve mikrofon seçimi, sahne hazırlığı, storyboard oluşturma, çekim öncesi/çekim/çekim sonrası adımları, kısa video projeleri ve sunum.						
BDTS212	Animasyon	S	2	1	3	4
Animasyonun 12 temel ilkesi, zamanlama, kare hızı, karakter hareketi ve dijital animasyon yazılımları üzerinden uygulama süreçlerini kapsar.						
BDTS214	Masaüstü Yayıncılık	S	2	1	3	4
Sayfa tasarımı ilkeleri, mizanpaj yazılımları (Adobe InDesign vb.), çok sayfalı doküman yönetimi, tipografik düzenlemeler ve matbaa hazırlık tekniklerini kapsar.						
BDTS216	Sanat Felsefesi	S	2	1	3	4
Grafik tablet kullanımı, piksel ve vektör tabanlı çizim yazılımları, dijital boyama teknikleri, ışık-gölge ve doku oluşturma süreçlerini kapsar.						