

23. 09. 2024

Tablo 1. Bilgisayar Teknolojileri bölümü 2024-2025 Güz yarıyılı sınav türleri uygulamalı yapılması planlanan dersler ve ağırlıklı puanları

Ders Kodu	Ders adı	Programı	Sınıfı	Sınav Türü	Vize/Tarih/Yer	Final/Tarih/Yer	Bütünleme/Tarih/Yer	Değerlendirme
20203	3B Tasarım – I	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	2A	Proje	1.Proje: 2-10 Kasım 2024 Yer: Lab1	2.Proje: 30 Aralık 2024 – 10 Ocak 2025 Yer: Lab1	1.Proje: 13-19 Ocak 2025 Yer: Lab1	Nihai vize puanı= 1.Proje notu Nihai final puanı= 2. Proje notu Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60 (Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60
24201	Bilgisayar Destekli Tasarım – II	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	2A	Proje	1.Proje: 2-10 Kasım 2024 Yer: Lab1	2.Proje: 30 Aralık 2024 – 10 Ocak 2025 Yer: Lab1	1.Proje: 13-19 Ocak 2025 Yer: Lab1	Nihai vize puanı= 1.Proje notu Nihai final puanı= 2. Proje notu Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60 (Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60
20113	Doku ve Katman Bilgisi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	1A-1B	Proje	1.Proje: 2-10 Kasım 2024 Yer: Lab1	2.Proje: 30 Aralık 2024 – 10 Ocak 2025 Yer: Lab1	1.Proje: 13-19 Ocak 2025 Yer: Lab1	Nihai vize puanı= 1.Proje notu Nihai final puanı= 2. Proje notu Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60 (Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60
24205	2B Animasyon	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	2A	Uygulama	1. Uygulama: 2-10 Kasım 2024 İlan edilen yer	1. Uygulama: 30 Aralık 2024 – 10 Ocak 2025 İlan edilen yer	1. Uygulama: 13-19 Ocak 2025 İlan edilen yer	Nihai vize puanı= 1.Uygulama notu Nihai final puanı= 1.Uygulama notu Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60 (Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60
24213	Grafik Animasyon	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	2A	Uygulama	1. Uygulama: 2-10 Kasım 2024 İlan edilen yer	1. Uygulama: 30 Aralık 2024 – 10 Ocak 2025 İlan edilen yer	1. Uygulama: 13-19 Ocak 2025 İlan edilen yer	Nihai vize puanı= 1.Uygulama notu Nihai final puanı= 1.Uygulama notu Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60 (Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60
20603	Hareketli Tipografi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	2A	Uygulama	1. Uygulama: 2-10 Kasım 2024 İlan edilen yer	1. Uygulama: 30 Aralık 2024 – 10 Ocak 2025 İlan edilen yer	1. Uygulama: 13-19 Ocak 2025 İlan edilen yer	Nihai vize puanı= 1.Uygulama notu Nihai final puanı= 1.Uygulama notu Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60

23.09.2024

20611	Katı Modelleme	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	2A	Vize+Proje	Sistemde verilen tarihte smav olacak	Proje Kontrol 30.12.2024-10.01.2025 Yer: LAB3	Proje Kontrol: 13.01.2025-19.01.2025 Yer: LAB3	(Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60 Vize smavı geçerli tarihte klasik smav olarak yapılacaktır. Nihai vize puanı= Smavda alınan puandır. Nihai final puanı değerlendirme kriteri: Vize den sonra final tarihine kadar, Değerlendirme kriteri: Projenin belirlenmesi ve proje resminin gönderilmesi : %20 Projenin SOLIDWORKS programında tasarlanması :%40 Proje tasarımının nihai hali Word ortamında flash ve çıktı alınarak teslimi : %40 Ağırlıklı puan = Nihai vize puanı *%40 + Nihai final puanı *%60 (Final için geçerli olan puanlama kriterleri bütünleme içinde geçerlidir) Bütünleme için ağırlıklı puan= Nihai vize puanı *%40 + Nihai bütünleme puanı *%60
-------	----------------	--	----	------------	--------------------------------------	---	--	--