



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Animasyon	GRA236	4	2 + 1	5,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (Yüz yüze)				
Amaç	1.Animasyona giriş 2.Animasyon üretim teknikleri ve zamanlama hakkında bilgi sahibi olunması 3.Bir fikrin senaryodan post- prodüksiyona kadar geçen süreç ve sonrasında kısa film olarak işlenmesi ve uygulanması				
Ders İçeriği	Animasyon ve tarihsel süreci.Üretim tekniği ve zamanlama bilgisi.Bir fikrin animasyona dönüşüm süreci				
Ders Kaynakları	Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma – Mehmet Naci Dedeal, Animasyon'un Kutsal Kitabı – Maureen Furniss, Animasyon Filmler – Mark Whitehead				

Hafta	Konu
1	Canlandırmanın tanımı, temel özellikleri, kullanıldığı alanlar
2	İlk görüntü aygıtları, görüntü aygıtında çizimle canlandırma uygulaması
3	Canlandırmanın tarihsel gelişimi
4	Sanatsal düşünce doğrultusunda tartışarak özgün fikir oluşturma
5	Film öyküsü hazırlama
6	Senaryo, storyboard hazırlama
7	Karakter geliştirme
8	Tekniğe göre background ve set tasarımı
9	Ön hazırlıklar
10	Proje çekimi
11	Kaba kurgu değerlendirmesi
12	Proje kurgusu
13	Ses (müzik-efekt) ekleme
14	Proje sunumu

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	3	14
Ara Sınav 1		15	1
Final		15	1
Ödev (Sunum)		6	1
Ders İş Yüğü:		120	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		4,71	

Program Çıktıları	
1	Tasarım bilgilerini grafik tasarım alanında uygulamak
2	Tasarım problemlerini tanımlama becerisine sahip olmak
3	Tasarım problemlerini çözümüleme becerisine sahip olmak
4	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olmak
5	Etkin iletişim kurmak, kendini ifade etmek
6	Yaşam boyu eğitimin önemini kavrama becerisine sahip olmak
7	Yaşam boyu eğitim gerekliliklerini yerine getirebilme becerisine sahip olmak
8	Çağın sorunlarını takip edebilme becerisine sahip olmak
9	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlamak
10	Sorun ve gereksinimleri karşılayacak bir ürünü/yapıtı ya da süreci tasarlamak
11	Disiplinlerarası ve ekip olarak ortak çalışmak
12	Bireysel anlamda sorumluluk alabilmek ve sorumluluğa açık olmak
13	Tasarım problemlerinin çözümünde gerekli malzemeleri kullanabilme yetkinliğine sahip olmak
14	Tasarım alanındaki teknolojik gelişmeleri takip edebilme becerisine sahip olmak

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14
Animasyonu oluşturan temel öğeleri tanıma, tarihi sürecini kavrama	4	3	1	2	1	5	1	2	4	2	1	4	1	2
Animasyon üretim tekniklerini kavrama, örneklerini analiz edebilme	2	5	2	3	2	1	5	3	5	3	3	2	1	3
Bir fikrin story-board'unu hazırlama ve animasyon uygulaması yapabilme	5	3	2	5	2	3	5	1	2	1	2	5	2	2