



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Hareketli Görüntü Tasarımı	GRA226	2	2 + 1	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (Yüzyüze)				
Amaç	Ders hareketli görüntünün görsel iletişim tasarımı çerçevesinde kullanılması ve üretilmesine ilişkin kavramsal ve teknik altyapıyı kazandırmayı hareketli görüntü ile hikaye oluşturmayı ve bunu storyboard ile aktarma becerisi kazandırmayı hedefler.				
Ders İçeriği	Hareketli görüntü tasarımı. Hareket ve zaman kavramları. Hareketli grafiklerin oluşturulmasında temel yaklaşımlar. Video, ses ve grafik kaynaklı malzemeleri bir araya getirme, kompozisyonlar yaratma.				
Ders Kaynakları	Adobe Premiere Pro CC (Ümit Tunç), Kodlab, 2021, Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, (Tevfik Fikret Uçar), İnkılap, 2019, İletişim ve Grafik Tasarımı, (Emre Becer), Dost, 2011				

Hafta	Konu
1	Dersin tanımı, amacı, çalışma sistemi ve Premiere Pro Programına Giriş
2	Storyboard Nedir?
3	Proje tasarımı 1 sunumu
4	Proje 1
5	Proje 2 sunumu
6	Proje 2
7	Proje 2 revizyon
8	After Effect programına giriş ve temel hareketlendirme
9	Proje tasarımı 3 sunumu
10	Proje tasarımı 3
11	Proje tasarımı 3 revizyon
12	Proje tasarımı 4 sunumu
13	Proje tasarımı 4
14	Proje tasarımı 4 revizyon

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 ürün/yaşam 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	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14
Karışık medya teknikleri kullanarak video, hareketli grafik ve animasyon projesi fikirlerini storyboard ile ifade edebilirler	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gerçek hayat projeleri üzerinden öğrendikleri hareketli görüntünün üretim süreçlerini yeniden gerçekleştirebilirler	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Video dokümanlarını kullanılacağı formatı değiştirebilir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hareketli görüntü ile hikaye kurgulayabilirler	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hareketli görüntü projelerini storyboard ile aktarabilirler	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-