AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Animasyon Teknikleri I								
Ders Kodu	BDT105		Ders Düzeyi	Önlisans					
AKTS Kredi	4	İş Yükü	100 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Animasyon tanımı, tekniklerinin tanıtılması ve uygulamalar oluşturulması.								
Özet İçeriği	Animasyon filminde temel kuralların öğretilmesi. Öykü Yazımı, Öykünün tartışılması, Sinopsis yazımı, Senaryo yazımı, Karakter Tasarımı, Storyboard Yapımı, Animatik ve eleştirisi ile uygulamaların oluşturulması dersin temel içeriğidir.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. İlkay ALTUNÖZ, Öğr. Gör. Mehmet ŞEN								

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	Animasyonun Kutsal Kitabı, Maureen Furniss, 2013
2	Adobe Premiere CS6, CC Programı.

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Animasyon nedir? Animasyon tekniklerine giriş.
2	Teorik	Animasyon filminde temel kurallar.
3	Teorik	Öykü Yazımı, Öykünün tartışılması.
4	Teorik	Sinopsis yazımı, Senaryo yazımı.
5	Teorik	Karakter Tasarımı.
6	Teorik	Storyboard Yapımı.
7	Teorik	Animatik ve eleştirisi.
8	Teorik	2B Animasyonların hazırlanması ve çizgi testi, geleneksel animasyon.
9	Teorik	Stopmotion animasyona giriş ve test çekimleri.
10	Teorik	Diğer animasyon teknikleri üzerine denemeler ve kurguya giriş.
11	Teorik	Animasyonların film haline getirilmesi ve Filmlerin gösterimi.
12	Teorik	Animasyona yönelik senaryo değerlendirmesi
13	Teorik	Karma teknikler kullanılarak animasyon tabanlı proje yapımı
14	Teorik	Karma teknikler kullanılarak animasyon tabanlı proje yapımı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Ödev	4	3	1	16
Dönem Ödevi	1	5	1	6
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
			Toplam İş Yükü (Saat)	100
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	4
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Görsel yolla iletişim kurma ve kendini ifade etme becerisi
2	Bir düşünceyi, bir kavramı veya bir olguyu görsel yolla yaratıcı biçimde ifade etme becerisi.
3	Görsel iletişimde resimleme yoluyla mesaj aktarabilme becerisi.
4	Grafik Tasarım alanında problem çözmeyi bilmek, analitik ve bütünsel bir bakış açısına sahip olmak
5	Animasyon alanında teknolojiye yeteri kadar hakim olmak.

Program Çıktıları *(Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)*	
1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülmeyen durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizebilme becerisini kazanmak.
12	Kariyer planlamasının yöntem ve tekniklerini kullanmak ve karakter özelliklerinin meslek seçimine etkilerini tartışmak.
13	Kendi meslek alanında kariyer planlamasını yapabilmek.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi *1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek*

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	3	3		3	4
PÇ2	3	3		2	4
PÇ4	2	4	1	4	4
PÇ5	2				
PÇ8	4	1	3	2	2
PÇ9					3
PÇ10		4	2	4	4
PÇ11		4	4	1	4