



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Hareketli Grafik Tasarım ve Animasyon							
Ders Kodu		GİT322		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu dersin amacı hareketli görüntü tasarımı çerçevesinde grafik tasarım prensiplerini kullanmak, hareketli grafiklerin oluşturulmasında temel yaklaşımları öğrenmektir.							
Özet İçeriğı		Hareketli görüntü tasarımı, hareket ve zaman kavramları, hareketli grafiklerin oluşturulmasında temel yaklaşımlar, video, ses ve grafik kaynaklı malzemeleri bir araya getirme, kompozisyonlar yaratma.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Proje	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Krasner J., Motion Graphics:Applied History and Aesthetics, Focal Press
2	Krasner J., Motion Graphic Design and Fine Art Animation, Focal Press

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Dersin içeriğı hakkında bilgilendirme, yazılı-görsel kaynakların tanıtılması
2	Teorik	Tasarım kavramı temelleri, grafik tasarım öğeleri
3	Uygulama	Photoshop ve 3D
4	Uygulama	Photoshop'ta Web Tasarım
5	Teorik	Kamera, ışık, temel sinematografi ve kurgu teknikleri. Adobe After Effects uygulamasına giriş (AAE).
6	Teorik	Hareketli görüntüler oluşturmak ve hareketli görüntülerle çalışmak. Yenilikler, ekstra özellikler, alternatif tasarım araç ve ortamları
7	Teorik	Temel animasyon teknikleri
8	Ara Sınav (Vize)	Vize
9	Uygulama	Tipografik animasyon teknikleri.
10	Uygulama	Animasyonda video, ses ve müzik kullanımı.
11	Uygulama	Temel kompozit ve görsel efekt teknikleri. Layer, mask, matte, rotoscoping
12	Uygulama	AAE uygulaması ile greenscreen ve camera tracking teknikleri uygulaması.
13	Uygulama	Proje çalışması
14	Uygulama	Proje çalışması
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	5	0	3	15
Uygulamalı Ders	10	0	3	30
Proje	1	9	1	10
Atöyle Çalışması	15	1	3	60
Ara Sınav	1	9	1	10
Toplam İş Yüğü (Saat)				125
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Hareketli görüntü tasarım ilkelerini kavrama
2	Hareketli görüntü ön hazırlığı, taslak oluşturma
3	Hareketli görüntü ile bir olayı canlandırma
4	Özgün karakter tasarımı yapabilme
5	Hareketli ve etkileşimli medyanın önemini kavrayabilecek

Program Çıktıları (Görsel İletişim Tasarımı Programı)

1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulamaya becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmalrı gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtabileceği anlamları sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5	5	4	5	4
PÇ2	5	5	5	5	4
PÇ3	4	5	5	5	5
PÇ4	5	4	4	4	5
PÇ5	5	5	5	5	4
PÇ6	3	3	3	3	3
PÇ7	3	3	3	3	3
PÇ8	5	5	5	5	4
PÇ9	3	3	3	3	3
PÇ10	4	4	4	4	5
PÇ11	4	5	5	4	5
PÇ12	3	4	4	3	3
PÇ13	5	5	5	5	5
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	5	5	5	5

