



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 (Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Programı)

1	Halkla İlişkiler ve Reklamcılık alanlarına yönelik hukuki düzenlemelerin, yasa ve mevzuatın bilincinde olup, buna uygun davranabilmek
2	Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanı ile ilgili verilerin toplanması, yorumlanması, duyurulması ve uygulanması aşamalarında toplumsal, bilimsel ve mesleki etik değerlere uygun davranabilmek
3	Halkla İlişkiler ve Reklamcılık alanında içerik üretme, yayma ve sürdürme için gerekli verileri bilimsel yöntemlerle toplayabilmek, irdeleyebilmek ve kullanabilmek.
4	Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanında yaratıcı ve eleştirel düşünerek özgün ve yaratıcı stratejiler geliştirebilmek
5	Halkla ilişkiler, reklamcılık, marka iletişimi, pazarlama iletişimi, ikna edici iletişim, iletişim yönetimi, kurumsal iletişim alanlarındaki paydaşların iletişim özelliklerini, ihtiyaçlarını farklılıklarını dikkate alarak uygun iletişim strateji yöntem ve tekniklerini geliştirip, uygulayabilmek.
6	Halkla ilişkiler ve Reklamcılık alanındaki güncel gelişmeleri yakından takip edebilmek, alanın temel dinamiklerindeki süreklilikleri ve değişiklikleri tespit etmek.
7	Halkla ilişkiler, reklamcılık, marka iletişim, pazarlama iletişimi, ikna edici iletişim, iletişim yönetimi, kurumsal iletişim alanlarıyla ilgili yeni yöntem ve teknolojileri takip edip, kullanabilmek
8	Kurum kimliği, kurum imajı, kurumsal itibar, sponsorluk, kurumsal iletişim, sağlık iletişimi, medya ile ilişkiler, yeni medya teknolojilerinin kullanımı, sosyal sorumluluk iletişimi, etkinlik yönetimi gibi halkla ilişkiler disiplinin ve reklam disiplininin önemli çalışma alanları ile ilişkili teorik bilgileri edinebilme ve uygulamaya aktarabilmek
9	Topluluk önünde sunum yapabilme, düşüncelerini net bir şekilde ifade edebilme, takım çalışmasında yer alabilme, karşılaşılan sorunların çözümüne katkı sunabilme gibi çeşitli iletişim becerilerini elde edebilmek
10	Halkla ilişkiler ve reklamcılık alanının gerektirdiği düzeyde bilgisayar programları ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilmek.
11	Halkla ilişkiler ve Reklamcılık alanını destekleyen diğer disiplinlere ilişkin temel bilgilere sahip olmak ve bu disiplinlerden yararlanabilmek
12	Bölgesel, ulusal, ve küresel konular/sorunlar hakkında bilgi sahibi olmak, bunlarla ilgili kanıtlara ve araştırmalara dayalı çözüm önerileri geliştirebilmek ve bunları kamuya anlatabilme becerisine sahip olmak
13	Halkla ilişkiler ve reklamcılık disiplininin edinen bilgilere iletişim bilimi, davranış bilimi, siyaset bilimi, hukuk, ekonomi, pazarlama iletişimi, siyasal iletişim, sağlık iletişimi, kişilerarası iletişim, araştırma gibi diğer alanlardan edindiği bilgileri uygulayabilmek.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	2	3	2	2	2
PÇ2	2	3	2	2	2
PÇ3	2	3	2	2	2
PÇ4	2	3	2	2	2
PÇ5	2	3	2	2	2
PÇ6	2	3	2	2	2
PÇ7	2	3	2	2	2
PÇ8	2	3	2	2	2
PÇ9	2	3	2	2	2
PÇ10	2	3	2	2	2
PÇ11	2	3	2	2	2
PÇ12	2	3	2	2	2
PÇ13	2	3	2	2	2

