



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 (Radyo Televizyon ve Sinema Programı)

1	İletişim Bilimleri alanında genel bilgi birikimine sahip olmak, sözlü ve yazılı iletişim becerilerini geliştirebilmek, iletişim teorilerini tartışabilmek.
2	Sosyal bilimlerin farklı alanlarında bilgi edinerek medya alanıyla ilişkilendirebilmek, alanıyla ilgili araştırma yöntemleri bilgisine sahip olmak.
3	İletişim ve medyanın tarihsel gelişim sürecini değerlendirebilmek ve yeni iletişim teknolojilerini anlamlandırabilmek.
4	Kitle iletişim araçlarının işlevlerini kültürel, sosyal, ekonomik ve siyasi olarak sorgulamak.
5	Estetik görme yeteneği kazanmak, görsel medya üretimlerini bu açıdan değerlendirebilmek ve estetik değeri yüksek görsel projeler üretebilme becerisi kazanmak.
6	Radyo, Televizyon ve Sinema dalında çalışabilecek genel bilgi birikimi edinebilmek, bu alanda kullanılan profesyonel terminolojiyi kullanabilmek.
7	Radyo, Televizyon ve Sinema alanındaki üretilere ilişkin proje geliştirmek ve uygulama becerisi kazanmak.
8	Kitle iletişim araçları aracılığıyla duygu ve düşüncelerini anlatabilmek için yaratıcı yazım becerileri geliştirmek.
9	Medya üretimlerini eleştirel düşünce sistemiyle değerlendirmek ve çözümlemek.
10	Bilgisayar ve iletişim teknolojileri alanıyla ilişkili olarak kullanılabilecek teknik bilgi ve beceriye sahip olmak.
11	Yabancı bir dili kullanarak alanındaki literatürü takip edebilmek ve meslektaşları ile iletişim kurabilmek.
12	Alana ilişkin hukuksal mevzuata hakim olmak ve mevzuatın gerektirdiği biçimde davranma yetkisi kazanmak.
13	Mesleğin gereği olarak bir ekip çalışması içerisinde yer alma becerisini kazanmak.
14	Yaşam boyu öğrenme bilinci kazanarak alanındaki gelişmeleri ve yenilikleri takip etmek.
15	Medya endüstrisinin ekonomik yapısını ve işleyişini kavrayabilmek ve radyo, televizyon, sinema alanlarında gerçekleştirilen ürünlerin ekonomik işlevliğini sağlayabilme becerisi kazanmak.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4
PÇ1	3	3	3	3
PÇ5	4	4	4	4
PÇ6	3	3	3	3
PÇ7	3	3	3	3
PÇ8	3	3	3	3
PÇ10	5	5	5	5
PÇ13	4	4	4	4
PÇ14	3	3	3	3

