



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Animasyon Tasarımı ve Geliştirme							
Ders Kodu		BÖTE316		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	96 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Grafik tasarım programlarını eğitimde kullanmak. Adobe Flash programı kullanma becerilerini geliştirmek							
Özet İçeriğı		Canlandırma, canlandırmada script dilini kullanarak temel düzeyde program geliştirme; Eğitimde animasyonun kullanım ilkeleri; Animasyon programı kullanarak bir eğitim yazılımı geliştirme							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Burma, A., Z. (2013). Grafik ve Animasyon. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
2	Gürkan, O.(2013). Adobe Flash CS6. Ankara: Nirvana Yayıncılık
3	Yöyen, E. (2013). ActionScript 3.0. Ankara: Pusula Yayıncılık

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Flash programında animasyon yapma, motion tween, shape tween özelliklerinin gösterilmesi, detaylı animasyon özelliklerinin gösterilmesi
2	Teorik	Frame, keyframe, timeline,layer kavramlarının gösterilmesi, timeline özelliklerinin anlatılması
3	Teorik	Movie clip, grafik ve buton nesnelerinin özelliklerinin gösterilmesi, movie clip, grafik ve buton nesnelerini oluşturma, movie clip, grafik ve buton nesnelerini bir arada kullanma
4	Teorik	Maskleme, rehber hareket katmanı ekleme ve layer özelliklerini öğrenme
5	Teorik	Ters kinematik araçları
6	Teorik	Sembollere ve şekillere kemik ekleme
7	Teorik	Armatüre animasyon uygulama
8	Ara Sınav (Vize)	Arasınav
9	Teorik	Actionscript temel kuralları
10	Teorik	Butonlar ve olayları
11	Teorik	Ses ve video ekleme ve ayarlarını yapma
12	Teorik	Animasyonların eğitimdeki yeri, eğitsel animasyon oluşturma, eğitsel animasyon oluşturma prensipleri
13	Teorik	Animasyonlar kullanarak eğitsel materyal oluşturma
14	Teorik	Animasyonlar kullanarak eğitsel materyal oluşturma
15	Teorik	Animasyonlar kullanarak eğitsel materyal oluşturma
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem sonu sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	7	2	3	35
Uygulamalı Ders	7	2	2	28
Dönem Ödevi	1	4	4	8
Bireysel Çalışma	1	5	2	7
Ara Sınav	1	7	2	9



Dönem Sonu Sınavı	1	7	2	9
Toplam İş Yüğü (Saat)				96
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Flash ile animasyon oluşturma mantığını açıklayabilir
2	Flash'da tween özelliklerini kullanır
3	Flash'da eklemli hareket içeren animasyonlar yapabilir
4	Actionscript kodları ile animasyonu yönlendirebilir
5	Animasyona ses ve görüntü ekleyebilir
6	Flash kullanarak etkileşimli eğitim materyalleri hazırlayabilir

Program Çıktıları (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı)

1	Eğitim teknolojileri ile ilgili kavramları doğru ve yerinde kullanabilme.
2	Öğrenenlerin farklı gereksinimlerini karşılayacak teknoloji destekli öğrenme ortamları tasarlayarak kullanabilme.
3	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak bilgiye ulaşma, veri toplama, analiz etme ve değerlendirebilme.
4	Etkili öğretme-öğrenme materyalleri hazırlayabilme.
5	Özel gereksinimli ve özel eğitime gereksinim duyan öğrencileri dikkate alan uygulamalar yapabilme.
6	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak, öğrenmeleri ölçme ve değerlendirebilme.
7	Bilişim teknolojilerinin kullanımında etik ve yasal kuralları uygulayabilme.
8	Yeni teknolojilerin toplumdaki etkilerini bilme ve bu teknolojilere uyum sağlayabilme.
9	Toplum sorunlarına yönelik projelere ve sosyal etkinliklere katılma konusunda istekli olabilme.
10	Öğrenmeyi öğrenme, öz-düzenleme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme becerilerine sahip olma ve alanıyla ilgili çalışmalarını bağımsız olarak yürütebilme.
11	Öğretmenlik mesleği ve eğitim teknolojisi ile ilgili uygulamalarda öngörülemeyen karmaşık durumlarla karşılaştığında sorumluluk alma ve çözüm üretebilme.

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6
PÇ1	3	3	3	3	3	3
PÇ2	5	5	5	5	5	5
PÇ4	5	5	5	5	5	5
PÇ5	4	4	4	4	4	4
PÇ8	3	3	3	3	3	3
PÇ10	4	4	4	4	4	4
PÇ11	4	4	4	4	4	4

