



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Eğitimde Grafik ve Canlandırma							
Ders Kodu		BÖTE206		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Grafik tasarım programlarını eğitimde kullanmak. Adobe photoshop, Adobe Fireworks, Paint, Freehand, Adobe Flash programlarını kullanma becerilerini geliştirmek.							
Özet İçeriği		Grafik iletişimi nedir? Grafik tasarım nedir? Tasarım süreci ve ilkeleri; Grafik tasarımının tarihçesi; Grafik tasarımında yaratıcılık; Grafikte temel tasarım elemanları; Grafik Tasarımın Uygulama Alanları (Tipografik İletişim, Grafik Simgeler -Amblem, Simgesel İşaret, Logo ve Ticari Markalar-, Görsel Kimlik Tasarımı, Afiş Tasarımı) ; Temel Grafik Bilgisi (Piksel Derinliği, Sıkıştırma, Resim Formatı Seçimi, Çözünürlük) ; grafik çizim programı (Photoshop, Fireworks, vb.) (Araç Kutusu; Katmanlar; Filtreler; Efektler) , 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), 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	Ortakmaç A.,2007; Adobe Flash CS3 Professional, Medyasoft Yayınları, İstanbul Dereli N., 2008; Adobe Flash CS3 Yeni Başlayanlar İçin, Beta Basım Yayın Dağıtım, İstanbul. Dereli N.,2008; Adobe Photoshop CS3, Beta Basım Yayın Dağıtım, İstanbul.
---	--

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Eğitimde grafik ve animasyon kullanımının anlatılması, grafik ve animasyon hazırlamada kullanılan programlar, grafik ve animasyonlara eğitsel öğelerin eklenmesi.
2	Teorik	Flash programının temelleri, flash programının menülerinin anlatılması, flashta çalışma sayfasının tanıtılması ve kullanılması.
3	Teorik	Frame, keyframe, timeline,layer kavramlarının gösterilmesi, timeline özelliklerinin anlatılması.
4	Uygulama	Flash programında animasyon yapma, motion tween, shape tween özelliklerinin gösterilmesi, detaylı animasyon özelliklerinin gösterilmesi.
5	Uygulama	Movie clip,grafik ve buton nesnelerinin özelliklerinin gösterilmesi, movie clip, grafik ve buton nesnelerini oluşturma, movie clip, grafik ve buton nesnelerini bir arada kullanma.
6	Uygulama	Maskeleme özelliğı ve rehber hareket katmanı ekleme, layer özelliklerini öğrenme
7	Uygulama	Animasyonların eğitimdeki yeri, eğitsel animasyon oluşturma, eğitsel animasyon oluşturma prensipleri
8	Ara Sınav (Vize)	Arasınav
9	Uygulama	Flashta eğitsel web sitesi oluşturma, oluşturulan web sitesinin yayınlanması
10	Teorik	Fireworks programının temelleri, fireworks te çalışma alanı ve özellikleri, menüleri kullanma
11	Uygulama	Fireworks de grafik oluşturma, oluşturulan grafiğın, renk şekil ve layer özelliklerinin düzenlenmesi
12	Teorik	Photoshop programının temelleri, Photoshop te çalışma alanı ve özellikleri, menüleri kullanma
13	Uygulama	Photoshop de grafik oluşturma, oluşturulan grafiğın, renk şekil ve layer özelliklerinin düzenlenmesi
14	Uygulama	Grafik ve animasyonlar kullanarak eğitsel materyal oluşturma
15	Uygulama	Öğrenci ödevlerinin değerlendirilmesi
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	14	1	2	42
Uygulamalı Ders	14	0	1	14



Laboratuvar	14	1	1	28
Ara Sınav	1	6	2	8
Dönem Sonu Sınavı	1	6	2	8
Toplam İş Yüğü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Fireworks, Phosotshop programını kullanarak görsel eğitim içeriği oluşturabilir.
2	Flash ile animasyon oluşturma mantığını açıklayabilir.
3	Çoklu ortam kullanarak eğitim içeriği hazırlayabilir.
4	Flash programını kullanarak etkileşimli eğitim materyalleri hazırlayabilir.
5	Flashın menülerini ve menülerin özelliklerini öğrenebilir.
6	Fireworks ta çalışma alanını ve tasarım araçlarının kullanabilir.
7	Fireworks ta grafik tasarlayabilir.
8	Fireworksta eğitsel grafikler tasarlayabilir.
9	Photoshopta ta grafik tasarlayabilir.

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 çalışmaları bağımsız olarak yürütebilme.
11	Öğretmenlik mesleği ve eğitim teknolojisi ile ilgili uygulamalarda öngörülemez 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	ÖÇ7	ÖÇ8	ÖÇ9
PÇ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
PÇ3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
PÇ8	5	5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ11	4	4	4	4	4	4	4	4	4

