

ANİMASYON

1	Ders Adı:	ANİMASYON
2	Ders Kodu:	GRTS203
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Önlisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	2
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	3
7	Dersin AKTS Kredisi:	3.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	1.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	0.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	2
11	Dersin Önkoşulu:	Yok
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Öğr. Gör. ALPER ÇETİN
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	Meslek Yüksekokulları Yönetim Kurullarının görevlendirdiği öğretim elemanları.
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	Teknik Bilimler MYO demettokgozlu@uludag.edu.tr
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Animasyon üretim tekniklerini doğru kullanmayı hedefleyen ve zamanlama bilgisini geliştiren uygulamaları öğrenmeyle başlar. Mekanik hareketlerin analizleriyle animasyondaki temel hareket prensiplerinin öğrenilmesi hedeflenir.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	Sektörün video, oyun, etkileşimli içerikler ve animasyon ihtiyaçlarının karşılanmasına yönelik katkıda bulunmaktadır.
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Animasyon kavramını teoride kavrayabilme
	2	Animasyon yazılımları konusunda yeterlilik edinme
	3	Karakter yaratma ve dijital ortama aktarabilme
	4	Hikaye yaratma ve adım adım canlandırabilme
	5	Ses ve hareket senkronizasyonlarını doğru uygulayabilme
	6	Yayınlama tekniklerini öğrenme
	7	Web sitelerinde animasyon kullanabilme
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Flash programına giriş ve genel tanıtım, menüler, çalışma sayfası oluşturma	Ders saati boyunca programda uygulamalar ile arayüzü tanıma
2	Animasyona giriş	Hareket kavramını program üzerinde timeline ile uygulama
3	Karakter tasarımı taslaklarının incelenmesi	El çizimleri ile karakter tasarlanması

4	Genel canlandırma yöntemleri ve fon hazırlama	Oluşturulan karakter için fon hazırlama ve hareket katma
5	Ses efektleri ve film kliplerini kullanabilme	Hareket ile uyumlu ses düzenleme becerisini geliştirebilme
6	Değişkenler ve değerleri anlamak metin kutularını kullanmak	Görüntü, ses ve metinlerin senkronizasyonunu uygulayabilme
7	Ders tekrarı ve Ara sınav	--
8	Senaryo oluşturulması ve kurguya giriş	Senaryo yazılması, değerlendirilmesi ve kurgulama
9	Senaryo üzerinde düzeltmeler ve geliştirmeler	Gerekli değişikliklerin animasyon yazılımı yardımı ile yapabileme
10	Karelerin hazırlanması, varsa dublaj yapımı	Karelerin adım adım değerlendirilmesi ve dublaj için yardımcı uygulama kullanabilme
11	Çalışmaların izlenmesi değerlendirmeler	Nihai sonuçların üzerinde gerekli görülmesi takdirinde değişiklikleri uygulama
12	2. ara sınav : Senaryo Sunumları	--
13	Eksiklerin giderilmesi ve sonuçlandırma	Animasyon yazılımı ve teorisiyle ilgili eksiklerin uygulama ile giderilmesi
14	Genel Değerlendirme	--
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	Flash CS4 (En Gelişkin İnteraktif Platform Hakkında Bilmek İstedığınız Her Şey) Mehmet Fatih Erkoç, Serhat Bahadır Kert Pusula Yayıncılık, İstanbul Adobe Flash CS4 Osman Gürkan, Nirvana Yayınları, İstanbul Flash ve Yardımcı Programlar Savaş Tekin, Pusula Yayıncılık, İstanbul Grafik ve Animasyon Kolektif, Kodlab Yayın Dağıtım, İstanbul Cartoon Animation (The Collector's Series) Preston Blair
23	Değerlendirme	
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI		SAYISI KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav		2 50.00
Kısa Sınav		0 0.00
Ödev		0 0.00
Yıl Sonu Sınavı		1 50.00
Toplam		3 100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		50.00
Finalin Başarıya Oranı		50.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		Ölçme ve değerlendirme, Bursa Uludağ Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Yönetmeliği ilkelerine göre yapılmaktadır.
24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	14	2.00	28.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	1.00	14.00
Ödevler	1	10.00	10.00
Projeler	0	0.00	0.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	2	2.00	4.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	10.00	10.00
Toplam İş Yüğü			94.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			3.13
Dersin AKTS Kredisi			3.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	4	2	1	4	1	5	3	1	5	2	3	2	0	0	0	0
ÖK2	5	2	1	1	1	3	4	1	5	4	3	3	0	0	0	0
ÖK3	4	2	1	5	2	5	4	1	1	1	2	2	0	0	0	0
ÖK4	5	1	1	5	1	4	2	1	4	2	3	3	0	0	0	0
ÖK5	5	2	2	1	2	5	3	1	5	2	2	3	0	0	0	0
ÖK6	2	1	1	1	1	4	1	1	5	4	2	1	0	0	0	0
ÖK7	4	1	1	1	1	4	3	1	5	4	1	1	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek			