

ANİMASYON ODAKLI EĞİTİM MATERYALİ TASARIMI

1	Ders Adı:	ANİMASYON ODAKLI EĞİTİM MATERYALİ TASARIMI
2	Ders Kodu:	BIL3116
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Lisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	3
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	6
7	Dersin AKTS Kredisi:	5.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	3.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	0.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	---
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Dr. Öğr. Üyesi SEMİRAL ÖNCÜ
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	---
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	Yrd. Doç. Dr. Semiral Öncü
17	Dersin WEB adresi:	http://home.uludag.edu.tr/users/semiral/bil4203
18	Dersin Amacı:	Bu dersin amacı, öğretmen adaylarının belirli bir hedef kitlenin eğitim gereksinimlerine yönelik animasyona dayalı nitelikli eğitim materyalleri geliştirme hakkında temel yeterlikleri kazanmalarını sağlamaktır. Bu derste öğrenciler hareketli, etkileşimli, animasyona dayalı bilgisayar destekli eğitim materyallere olan gereksinimi teorik açıdan incelerler. Animasyon ve etkileşimi mümkün kılan güncel bir eğitim yazılımı vasıtasıyla öğretim materyali geliştirme konusunda deneyim kazanırlar.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Eğitimde hareketli ve etkileşimli nesnelerin neden ve hangi amaçlarla kullanılabileceğini açıklayabilme.
	2	Animasyonların diğer öğretim materyallerine kıyasla neden tercih edilebileceğini yorumlayabilme.
	3	Hareketli ve etkileşimli nesneler hazırlarken görsel tasarım ilkelerinden faydalanma.
	4	Nesnelerle çalışırken semboller kullanma; materyal geliştirme programlarında sıkça kullanılan kütüphane özelliğini yorumlayabilme ve gerekli hallerde kullanabilme.
	5	Katmanlarla etkili çalışabilme.
	6	Animasyonda zamanlama kavramının farkında olma ve zaman cetvelini etkili bir şekilde kullanabilme.
	7	Kare kare animasyon oluşturma ile tween oluşturma arasındaki farkları yorumlayabilme.
	8	Tween oluşturma yöntemlerini birbirinden ayırt edebilme ve her türlü tween yöntemini kullanabilme.
	9	Eklem aracı yardımıyla gelişmiş animasyonlar tasarlayabilme.
	10	Hareketli ve etkileşimli nesnelerin hazırlanmasında kullanılan temel programlama komutları ve tekniklerini bilme ve uygulayabilme.

21	Dersin İçeriği:		
Hafta	DERS İÇERİKLERİ		
	Teorik	Uygulama	
1	Giriş – Dersin Tanıtılması. Eğitimde animasyon kullanımı.		
2	Adobe Flash programını tanımak. (15 s.)		
3	Temel şekilleri çizmek. (6,5 s.)		
4	Temel şekillerin ötesine geçmek. (10,5 s.)		
5	Grafik sembollerinin kullanımı. (4,5 s.)		
6	Kare kare animasyonlar oluşturmak. (4 s.) Shape (Şekil) Tween yöntemi ile animasyon oluşturma. (4 s.)		
7	Motion (Hareket) Tween yöntemi ile animasyon oluşturma. (9,5 s.)		
8	Classic (Klasik) Tween yöntemi ile animasyon oluşturma. (2 s.) Düğme sembolleriyle çalışmak. (5 s.)		
9	ActionScript yardımıyla etkileşim eklemek. (7 s.) ActionScript 3.0'ın temelleri. (2 s.) Değişkenlerle çalışmak. (3 s.)		
10	Fonksiyonları kullanmak. (4 s.) Ekrendaki nesnelerle çalışmak. (7 s.)		
11	Class'ları (Sınıfları) kullanmak. (7 s.)		
12	Ses nesneleriyle çalışmak. (6 s.)		
13	Video nesneleriyle çalışmak. (4 s.) ActionScript yardımıyla etkileşim eklemek. (Code Snippets yardımıyla video kontrolü). (3 s.)		
14	Kemik aracı yardımıyla ters kinematik eklemek. (8 s.)		
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	Gelişken, U. (2011). Adobe Flash Professional CS5 & ActionScript 3.0 (2. Basım). İstanbul: Kodlab Yayın Dağıtım / Programlama Dizisi. Todd, P. (2010). Flash Professional CS5 Essential Training. Retrieved September 13, 2010 from World Wide Web http://www.lynda.com/Flash-CS5-tutorials/flash-professional-cs5-essential-training/59964-2.html Todd, P. (2010). ActionScript 3.0 in Flash CS4 Professional for Designers. Retrieved September 30, 2010 from World Wide Web http://www.lynda.com/ActionScrip-3-tutorials/in-flash-cs4-professional-for-designers/728-2.html	
23	Değerlendirme		
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI		SAYISI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav		1	30.00
Kısa Sınav		0	0.00
Ödev		1	20.00
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																		
24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU																	
ETKİNLİK									SAYISI				Süresi (Saat)				Toplam İş Yüğü (Saat)	
Teorik Dersler									14				2.00				28.00	
Uygulamalı Dersler									0				0.00				0.00	
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)									6				1.00				6.00	
Ödevler									1				8.00				8.00	
Projeler									0				0.00				0.00	
Arazi Çalışmaları									0				0.00				0.00	
Arasınavlar									1				8.00				8.00	
Diğer									0				0.00				0.00	
Yarıyıl Sonu Sınavı									1				10.00				10.00	
Toplam İş Yüğü																	60.00	
Toplam İş Yüğü / 30 saat																	2.00	
Dersin AKTS Kredisi																	5.00	
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	3	5	5	0	0	1	0	0	0	5	3	5	0	5	0	0		
ÖK2	3	5	5	0	0	1	0	0	0	5	3	5	0	5	0	0		
ÖK3	3	0	0	1	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK4	3	0	0	3	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK5	3	0	0	3	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK6	3	0	0	3	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK7	3	0	0	3	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK8	3	0	0	3	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK9	3	0	0	3	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK10	3	0	0	5	0	1	0	0	0	3	5	5	0	0	0	0		
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																		
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek					