

Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu / Radyo ve Televizyon Programcılığı Programı
2021 - 2022 Eğitim Öğretim Yılı
GRAFİK ANİMASYON
Ders Tasarımı (Syllabus)

| Dersin Tanımı | | | | | |
|---|---|--------------------|-----------------|---------------------------|-------------------------|
| Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | Kredi | AKTS |
| GRAFİK ANİMASYON | RT2110978 | Güz Dönemi | 3+0 | 3 | 4 |
| Ön Koşul Dersleri | | | | | |
| Önerilen Seçmeli Dersler | | | | | |
| Dersin Dili | Türkçe | | | | |
| Dersin Seviyesi | Ön Lisans | | | | |
| Dersin Türü | Programa Bağlı Seçmeli | | | | |
| Dersin Koordinatörü | Öğr.Gör. Sonia LOTFI | | | | |
| Dersi Verenler | Öğr.Gör. Sonia LOTFI | | | | |
| Dersin Yardımcıları | | | | | |
| Dersin Amacı | Grafik animasyon tasarımında zaman çizergesi (timeline) ve eş zaman mantığını kavratmak ve uygulamalar yaptırmak. | | | | |
| Dersin İçeriği | Bu ders; Hareketli Grafik Tasarımının tarihi ve gelişmesi,Etkileşimli tasarım kavramı ,Hareketli Grafik uygulamasında After Effects programına giriş ,Temel tasarımında ritim ve tekrarlar konularının anlatımı ve dijital ortamda uygulamak ,Proje verilmesi ,Timeline kavramı ve uygulaması ,After Effects programında efektlerin anlatılması ve yeni efektler oluşturma teknikleri,Transform kısmında Opacity,Scale,Position kavramların anlatılması ve uygulanması ,Sesle görsel arasında bağlantı kurulması ve ses ritimlerine göre hareketin uyum sağlanması,Sesle görsel arasında bağlantı kurulması ve ses ritimlerine göre hareketin uyum sağlanması proje verilmesi ,Bilgilendirme tasarımı kavramı ve bilginin hareketli ortamlarda sunulması ,Bilgilendirme tasarımı kavramı ve bilginin hareketli ortamlarda sunulması ,Anlatılan konularla ilgili yapılan uygulamaların incelenmesi ve eleştirilmesi ,Anlatılan konularla ilgili yapılan uygulamaların incelenmesi ve eleştirilmesi; konularını içermektedir. | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları | | | | Öğretim Yöntemleri | Ölçme Yöntemleri |
| Hareketli tasarım anlayışının tarihsel gelişimi ve teorik bilgilerin aktarılmasının yanı sıra Adobe After Effects programı ile hareketli tasarımlar oluşturmayı içerir. | | | | | |
| Öğretim Yöntemleri | | | | | |
| Ölçme Yöntemleri | | | | | |
| Ders Akışı | | | | | |
| Sıra | Konular | Ön Hazırlık | | | |
| 1 | Hareketli Grafik Tasarımının tarihi ve gelişmesi | | | | |
| 2 | Etkileşimli tasarım kavramı | | | | |
| 3 | Hareketli Grafik uygulamasında After Effects programına giriş | | | | |
| 4 | Temel tasarımında ritim ve tekrarlar konularının anlatımı ve dijital ortamda uygulamak | | | | |
| 5 | Proje verilmesi | | | | |
| 6 | Timeline kavramı ve uygulaması | | | | |
| 7 | After Effects programında efektlerin anlatılması ve yeni efektler oluşturma teknikleri | | | | |
| 8 | Transform kısmında Opacity,Scale,Position kavramların anlatılması ve uygulanması | | | | |
| 9 | Sesle görsel arasında bağlantı kurulması ve ses ritimlerine göre hareketin uyum sağlanması | | | | |
| 10 | Sesle görsel arasında bağlantı kurulması ve ses ritimlerine göre hareketin uyum sağlanması proje verilmesi | | | | |
| 11 | Bilgilendirme tasarımı kavramı ve bilginin hareketli ortamlarda sunulması | | | | |
| 12 | Bilgilendirme tasarımı kavramı ve bilginin hareketli ortamlarda sunulması | | | | |
| 13 | Anlatılan konularla ilgili yapılan uygulamaların incelenmesi ve eleştirilmesi | | | | |
| 14 | Anlatılan konularla ilgili yapılan uygulamaların incelenmesi ve eleştirilmesi | | | | |
| Kaynaklar | | | | | |
| Ozcan, O. (2008). Interaktif Mediya Tasarımında temel adımlar, Pusula Publications. Sansarci, Emin & Ertan G. (2016). Gorsel sanatlarda Anlatma ve Algı, Alternatif Publications. Harris, P. & Ambrose, G. (2013). Grafik Tasarımında Tasarım Fikri, Literatur Publications. | | | | | |