

**Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi / Görsel İletişim Tasarımı Programı**  
**2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı**  
**HAREKETLİ GÖRÜNTÜ**  
**Ders Tasarımı (Syllabus)**

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
HAREKETLİ GÖRÜNTÜ	GIT3168770	Güz Dönemi	2+2	3	4
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Programa Bağlı Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Dr.Öğr.Üye. Mustafa ERDEM				
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr.Gör. Tufan ÇIVİCİ				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Bu derste hareketli görüntü tasarımında, zaman kavramları, temel yaklaşımlar, video, ses , grafik kaynaklı malzemeleri bir araya getirmesi ve kompozisyon oluşturma incelenecektir.Bu derste öğrenciler fikirlerini üretime entegre etmek için hareketli görüntü teorisi ve pratiğini öğreneceklerdir.				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders; Kavramların ve dinamik mecraların tanımlanması. Dersin işleme şeklinin açıklanması.,Dünyadan ve Türkiye’den başarılı örnek gösterimleriyle, alt kategorilerin ayrılması. Araçların, yayın formatları ve prodüksiyon standartlarının tanımı.,Prodüksiyon ve post-prodüksiyon sürecinin tanımlanması. Öğrenci projelerinin seçilmesi ve materyallerin tedariki.,Kamera, ışık, temel sinematografi ve kurgu teknikleri.,Öğrenci projeleri için storyboard ve styleframe hazırlığı.,Ara Sınav,Tipografik animasyon teknikleri,Animasyonda video, ses ve müzik kullanımı.,Temel kompozit ve görsel efekt teknikleri. ,Greenscreen ve camera tracking teknikleri ,Final,Proje çalışması kritikler ve revizyon.,Proje çalışması kritikler ve revizyon.,Projesi çalışması finalize edilmesi ve sunumları.; konularını içermektedir.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>				<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>
<b>Öğretim Yöntemleri</b>					
<b>Ölçme Yöntemleri</b>					
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
1	Kavramların ve dinamik mecraların tanımlanması. Dersin işleme şeklinin açıklanması.				
2	Dünyadan ve Türkiye’den başarılı örnek gösterimleriyle, alt kategorilerin ayrılması. Araçların, yayın formatları ve prodüksiyon standartlarının tanımı.				
3	Prodüksiyon ve post-prodüksiyon sürecinin tanımlanması. Öğrenci projelerinin seçilmesi ve materyallerin tedariki.				
4	Kamera, ışık, temel sinematografi ve kurgu teknikleri.				
5	Öğrenci projeleri için storyboard ve styleframe hazırlığı.				
6	Ara Sınav				
7	Tipografik animasyon teknikleri				
8	Animasyonda video, ses ve müzik kullanımı.				
9	Temel kompozit ve görsel efekt teknikleri.				
10	Greenscreen ve camera tracking teknikleri				
11	Final				
12	Proje çalışması kritikler ve revizyon.				
13	Proje çalışması kritikler ve revizyon.				
14	Projesi çalışması finalize edilmesi ve sunumları.				
<b>Kaynaklar</b>					
Jon Krasner, Motion Graphics:Applied History and Aesthetics, Focal Press Jon Krasner, Motion Graphic Design and Fine Art Animation, Focal Press					