

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Hareketli Grafik	VCD 319	Güz	02+02+00	Seçmeli	3	5
Akademik Birim:	İletişim Fakültesi					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Balca Arda					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: <ul style="list-style-type: none">• Tipografi prensipler ile animasyonun temelleri arasındaki ilişkiyi uygulamaya dökabilmeleri,• Zaman tabanlı medya için yazı, imaj, yapı ve sistem sentezleyebilmeleri,• Dijital yaratıcılıkla ilgili bilgi ve beceri kazanmaları beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	Bu ders öğrencilere hareketli grafik disiplininde bilgi, beceri ve pratiklerini sağlamayı amaçlar. Öğrencilere hareketli görsel disiplinleri, görsel okur yazarlık ve hareketli grafik metotlarını tanıtır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none">• 1- Hareketli grafik tasarıma yönelik evrensel değerleri, temel ilke ve kuralları kullanma becerisi edinecek,• 2- Animasyon teorilerini anlamayacak ve uygulayabilecek,• 3- Şekil, tipografi ve renk kullanarak animasyon üretebilecek,• 4- Hareketli grafik ve hareketli görüntü ile çalışacak ve bunları birleştirebilecek,• 5- Kreatif üretim sürecinde ekip çalışması tecrübesi edinecek,• 6- Adobe After Effects programını ileri düzeyde kullanabileceklerdir.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Şekil / Vektör Animasyonu 2. Kinetik Tipografi 3. Post-Prodüksiyon Evreler genellikle evre içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarımları istenir, bu sayede bilgiyi içselleştirmeleri sağlanır.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon haftası	
2	(Modül I: Şekil / Vektör Animasyonu) Geçmişten günümüze animasyon teknikleri	Seçili görsel
3	(Modül I: Şekil / Vektör Animasyonu) Animasyona giriş: Adobe After Effects Şekil ve Renk yönetimi Keypoint	Seçili görsel
4	(Modül I: Şekil / Vektör Animasyonu) Gelişmiş Keypoint ayarları (Graph Editor, Keyframe Assistant) Animasyonda şekil, renk, geçiş, maskeleme, yönetimi	Seçili görsel
5	(Modül I: Şekil / Vektör Animasyonu) 2.D Parallax Gelişmiş Render seçenekleri	Seçili görsel
6	(Modül I: Şekil / Vektör Animasyonu) Dosyalama Sistemi Adobe After Effects ve Adobe Photoshop programlarının eşlenik kullanımı Perspektif, 3D Layer ve Sanal Kamera	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
7	(Modül II: Kinetik Tipografi) Kinetik tipografi Adobe After Effects ve Adobe Illustrator programlarının eşlenik kullanımı.	Seçili görsel

8	(Modül II: Kinetik Tipografi) Gelişmiş Kinetik Tipografi	Seçili görsel
9	(Modül II: Kinetik Tipografi) Gelişmiş Maskeleme Video Efektleri	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
10	(Modül II: Post-Prodüksiyon) Hareketli Görüntü ve Hareketli Grafik Buluntu görüntü	Seçili görsel
11	(Modül II: Post-Prodüksiyon) Motion Tracking Yeşil perde post-prodüksiyonu	Seçili görsel
12	(Modül II: Post-Prodüksiyon) Zamanlama Renk ayarlamaları Görüntü, ses ve hareket	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
13	Final Sunumları	
14	Tekrar	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

-

DİĞER KAYNAKLAR

--

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Uygulama	2	10
Proje	3	50
Sunum/Jüri	3	30
Total:	22	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	2	4	8
Proje	3	15	45
Sunum/Jüriye Hazırlık	3	10	30

Toplam İş Yüğü (saat):

125

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1									
OC2									
OC3									
OC4									
OC5									
OC6									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek