



YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
YOZGAT MESLEK YÜKSEKOKULU

TASARIM BÖLÜMÜ GRAFİK TASARIMI PROGRAMI DERS ÖĞRETİM PLANI

Dersin Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Dersin Türü (Z/S)	T+U+L (Saat/Hafta)	Kredi	AKT S	Eğitim Dili
GRF710	Hareketli Grafik		S	3+1+0	4	5	Türkçe

DERS BİLGİLERİ

Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Hareketli görüntü tasarımı. Hareket ve zaman kavramları. Hareketli grafiklerin oluşturulmasında temel yaklaşımlar. Video, ses ve grafik kaynaklı malzemeleri bir araya getirme, kompozisyonlar yaratma.
Dersin Amacı	Hareketli görüntü tasarımı çerçevesinde grafik tasarım prensipleri. Hareket ve zaman kavramlarının kullanılması. Hareketli grafiklerin (motion graphics) oluşturulmasında temel yaklaşımlar.
Dersin Seviyesi	Ön Lisans
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Öğretim Yöntemi	(x) Örgün () Uzaktan () Karma/Hibrit
Dersi Yürüten Öğretim Elemanları	Dr. Öğr. Üyesi
Dersin Ön Koşulu Ders(ler)i	
Dersin Öğrenme Çıktıları	1. Hareketli görüntü tasarım ilkelerini kavrama. 2. Hareketli görüntü ön hazırlığı, taslak oluşturma. 3. Hareketli görüntü ile bir olayı canlandırma. 4. Özgün karakter tasarımı yapabilme. 5. Tasarımı yapabilme.

DERS İÇERİĞİ

Hafta	Teori	Uygulama/Laboratuvar
1	Kavramların ve dinamik mecraların tanımlanması. Dersin işleme şeklinin açıklanması.	Anlatım ve Uygulama
2	Dünyadan ve Türkiye'den başarılı örnek gösterimleriyle, alt kategorilerin ayrılması. Araçların tanımı. Yayın formatları ve prodüksiyon standartları.	Anlatım ve Uygulama
3	Prodüksiyon ve post-prodüksiyon sürecinin tanımlanması. Öğrenci projelerinin seçilmesi ve materyallerin tedariki.	Anlatım ve Uygulama
4	Kamera, ışık, temel sinematografi ve kurgu teknikleri. Adobe After Effects uygulamasına giriş (AAE).	Anlatım ve Uygulama

5	Öğrenci projeleri için storyboard ve styleframe hazırlığı. Dünyadan örnekler.	Anlatım ve Uygulama
6	Temel animasyon teknikleri. AAE uygulaması. Proje çalışması.	Anlatım ve Uygulama
7	Tipografik animasyon teknikleri. AAE uygulaması. Proje çalışması.	Anlatım ve Uygulama
8	Animasyonda video, ses ve müzik kullanımı. AAE uygulaması. Proje çalışması.	Anlatım ve Uygulama
9	Animasyonda video, ses ve müzik kullanımı. AAE uygulaması. Proje çalışması.	Anlatım ve Uygulama
10	Temel kompozit ve görsel efekt teknikleri. Layer, mask, matte, rotoscoping AAE uygulaması. Proje çalışması.	Anlatım ve Uygulama
11	AAE uygulaması ile greenscreen ve camera tracking teknikleri uygulaması. Proje çalışması.	Anlatım ve Uygulama
12	Proje çalışması kritikler ve revizyon.	Anlatım ve Uygulama
13	Proje çalışması kritikler ve revizyon.	Anlatım ve Uygulama
14	Projesi çalışması finalize edilmesi ve sunumları.	Anlatım ve Uygulama
15	Final Sınavı	

Dersin Öğrenme Kaynakları

1. Jon Krasner, Motion Graphics:Applied History and Aesthetics, Focal Press
2. Press Jon Krasner, Motion Graphic Design and Fine Art Animation, Focal Press
3. <http://www.motionographer.com>
4. <http://vimeo.com/channels/nicetype>
5. Ders Notları

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Dönem İçi Çalışma Etkinlikleri	Sayısı	Katkısı
Ödev	1	%25
Uygulama		
Forum/ Tartışma Uygulaması	2	%25
Kısa sınav (Quiz)	4	%50
Dönemiçi Çalışmaların Yarıyıl Başarıya Oranı (%)		%40
Finalin Başarıya Oranı (%)		%60
Toplam		%100

DERS İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Toplam Hafta Sayısı	Süre (Haftalık Saat)	Toplam İş Yüğü
Teori	8	2	16
Uygulama	12	3	36

Forum/ Tartışma Uygulaması	2	1	2
Okuma	7	1	7
İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması	8	2	16
Materyal Tasarlama, Uygulama	10	2	20
Rapor Hazırlama	2	4	4
Sunu Hazırlama	1	4	4
Sunum	2	4	8
Final Sınavı	1	3	3
Final Sınavına Hazırlık	3	4	12
Diğer (Belirtiniz:)			
Toplam İş Yüğü			128
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			128/25
Dersin AKTS Kredisi			5.12±5
Not: Dersin iş yüğü tablosu öğretim elemanı tarafından ders özelinde belirlenecektir.			

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI KATKI DÜZEYLERİ

No	Program Öğrenme Çıktıları	1	2	3	4	5
1	Sanatsal, kültürel, estetik gelişim ve etkilerini tarihsel ve çağdaş sanatlar doğrultusunda tasarım ürünleri üzerinden değerlendirebilir.			x		
2	Türkçe ve mesleki yabancı dili kullanarak ulusal ve uluslararası platformlarda sözlü ve yazılı anlatıma dayalı iletişim kurabilir.		x			
3	Kendini mesleki anlamda ifade edebilecek bütün gereksinimleri karşılayacak düzeyde teknik dil bilgisine sahip olur.			x		
4	Grafik tasarımında temel kavramları anlama, bilme ve ürettiği çalışmalarına uygulayabilme yeteneğine sahip olur.				x	
5	Görsel sanatların farklı dallarından faydalanarak alanındaki bilgileri farklı disiplinlerden gelen bilgilerle bütünleştirerek yeni çözüm önerileri üretebilir.				x	
6	Elle çizim-boyama yapabilir.		x			
7	Fotoğraf çekebilir.			x		
8	Görsel/grafik tasarımı yapar.					x
9	Tipografiyi görsel iletişim aracı olarak etkin kullanabilir.				x	
10	Bilgisayar ortamında güncel grafik yazılımları kullanabilir.				x	
11	Web ara yüz tasarımı yapabilir.					x
12	Grafik Tasarım ile ilgili ulusal ve uluslararası çerçevede güncel ve teknolojik gelişmeleri takip eder, yorumlar ve mesleğin psikolojik, sosyolojik, etik ve ekonomik sorumluluk ve yükümlülüklerini uygulayabilir.					x
13	Mesleki performans ve ilişkiler bağlamında tüm süreçlere (tasarım-basım-sunum) ilişkin bireysel ve grup içi profesyonel stratejiler ve planlar geliştirir.			x		
14	Hayat boyu öğrenme ve teknolojik yenilikleri takip etme bilincine sahiptir.		x			

15	Mesleki etik ve sorumluluk bilincinde olur.						x
----	---	--	--	--	--	--	---

Boşok