



ESOGÜ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ



DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
Animasyon Teknikleri	1413xxxxx

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
5	2	2	3	6

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
		6		

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Seçmeli

Önkoşul Dersleri	
Dersin Amacı	Klasik (cell) canlandırma tekniklerinin ve temel hareketlendirme kurallarının uygulamalı olarak kavratılması
Dersin Kısa İçeriği	Animasyon tarihi, Animasyonda temel kurallar, Karakter tasarımı, hareketlendirme, zaman ve hareket, Yumuşaklık ve Esneklik, abartı, animasyonda yürüme teknikleri, uygulama projeleri

Dersin Öğrenim Çıktıları	Katkı Sağladığı PÇ/PÇ'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1 Canlandırmalarını, klasik(cell) canlandırma tekniklerini ve çizgi film genel kurallarını öğrenir.	2, 8, 10	1, 6, 10, 11	D, J
2 Animasyonda hareket ve zamanlama ilişkisini planlar ve test ederek kavrar.	2, 3, 6	1, 6, 10, 11	D, J
3 Çizgi film yapım sürecini öğrenir.	2, 3, 6	1, 6, 10, 11	D, J
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

*Öğretim Yöntemleri 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beyin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

**Ölçme Yöntemleri A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

Temel Ders kitabı	• Whitaker, Harold & Halas, John (2021) Timing for Animation, 40th Anniversary Edition. London: CRC Press • Back, Jerry & Friedwald, Will (1997) Animation Art. London: Virgin publishing Ltd • Blair, Preston (1990) Film Cartoons. Tustin:Walter Foster publishing Inc.
Yardımcı Kaynaklar	• Foss, Bob (1992) Film Making. Los Angeles:Silman-James Press. Co. • Peter Lord & Brian Sibley, Foreword By Nick Park (1998) Cracking Animation. London:Thames & Hudson ltd.
Derste Gerekli Araç ve Gereçler	Bilgisayar, Çizim Tableti

Dersin Haftalık Planı	
1	Animasyon tarihi
2	Animasyonda temel kural ve prensipler
3	Temel kurallar üzerine uygulama çalışmaları
4	Temel kurallar üzerine uygulama çalışmaları
5	Animasyonda karakter tasarımı
6	Karakterin hareketlendirilmesi
7	Animasyonda zaman ve hareket kavramları
8	Ara Sınavlar
9	Animasyonda Yumuşaklık ve Esneklik
10	Uygulama projesi
11	Animasyonda abartı
12	Uygulama projesi
13	Animasyonda yürüme teknikleri
14	Uygulama projesi
15	Uygulama projesi
16,17	Yarıyıl sonu sınavları

Dersin İş Yükünün Hesaplanması			
Etkinlikler	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	14	2	28
Ödev	10	3	30
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Sunum (hazırlık süresi dahil)			
Ara sınav	1	1	1
Ara Sınav hazırlık	1	25	25
Yarıyıl sonu sınavı	1	1	1
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	1	25	25
Toplam iş yükü			166
Toplam iş yükü / 30			5,533333333
Dersin AKTS Kredisi			6

Değerlendirme	
Yarıyıl İçi Etkinlikleri	%
Ara Sınav	40
Ödev	
Yarıyıl Sonu Sınavı	60
Toplam	100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Görsel iletişim tasarımının temel kavramlarını ve ilkelerini kavrama, bunların diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği	3
2	Tasarım kültürünü ve etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	5
3	Tasarımın görsel dilini ve estetik duyarlılığı kavrama, bunları tasarımlara yansıtma becerisi	4
4	Eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi	3
5	Tasarım tekniğini ve teknolojisini tanıma, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi	2
6	Tasarım sürecini, üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi	4
7	Tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi	2
8	Yerel ve evrensel değerleri kavrama; yerelden evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi	4
9	Doğanın ve çevrenin korunmasında sürdürülebilir tasarımın önemini kavrama becerisi	3
10	Toplumun güncel sorunlarına dair duyarlılık kazanma ve bu sorunlara çözüm önerileri geliştirebilme becerisi	4
11		
12		

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ				
Yürütücü	Öğr. Gör. Dr. Tunçemre Doğramacı			
İmza				

6/06/2024