

MULTİMEDYA II
Ders İzence Formu

Diploma Programı Görsel İletişim Tasarımı Bölümü				Kodu: GRT 362				
				Dersin Adı: MULTİMEDYA II				
Yarıyıl	Teorik Kredisi	Uygulama Kredisi	Laboratuvar Kredisi	Toplam Saat	Kredisi	AKTS	Dersin Anlatıldığı Dil	Dersin Türü
6	3	0	0	3	3	7	Türkçe	Zorunlu
Derse Kabul Koşulları:								
Devam Zorunluluğu		Teorik		Uygulama		Laboratuvar		
		70		70		0		
Dersi Veren		ÖĞR. GÖR. OSMAN DİNÇ						
Dersin İçeriği		İnternet ortamında yapılacak sunular. Web, interaktif CD ile flash ve üç boyutlu animasyon tasarımına yönelik temel uygulamalar. Grafik ve teknik ağırlıklı web sayfaları; ekleme ve güncelleme gibi temel yapılanmalar.						
Dersin Öğrenme Çıktıları		Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler; • 1) Senaryo yazabilecektir, • 2) Yazılan senaryonun çizimlerle story-board haline getirebilecektir, • 3) Bilgisayar ortamında konsept illüstrasyonları ve grafik tasarımlar oluşturabilecektir, • 4) Hazır görselleri animasyon programlarına aktarabilecektir, • 5) Tasarımların 2 ve 3 boyutlu ortamlarda hareketlendirebilecektir, • 6) Oluşturulan animasyonlara ses ve özel efekler ekleyebilecektir,						
Dersin İşleniş Yöntemi		Anlatım, Alıştırma ve Uygulama						

Dersin Düzeyi	Lisans
İletişim	info@osmandinc.com
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ebru Özbakır
Dersin Amacı	Öğrencilerin güzel sanatlar ve tasarım yeteneklerini, bilgisayar ortamında, 1'den fazla medya kullanarak birleştirmelerini sağladıktan sonra, ortaya çıkan tasarımların animasyon haline dönüştürülmesi.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI / TEORİ
1	Flash Film: Bir hikayenin Flash programında çoklu ortam öğeleri kullanılarak filminin oluşturulması.
2	Senaryonun belirlenmesi, sahnelerin kurgulanması ve skorboardun hazırlanması.
3	Filmde kullanılacak görsel ve işitsel malzemelerin oluşturulması
4	Sahnelerin anime edilmesi
5	Animasyonların kritik edilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması
6	Logo Animasyonu: Bir kuruma veya kişiye ait logonun, bir senaryo çerçevesinde oluşum animasyonunun yapılması
7	1. Ara Sınav
8	Logonun Flash programına aktarılması, animasyonun tamamlanarak finalize edilmesi
9	Animated Gif: Animated Gif tekniği kullanarak e-kart tasarlama
10	İnfografik Video: Bir olaya veya duruma ait verilerin, bilgilerin görsel olarak sunumu. Konunun belirlenmesi ve storyboard hazırlanması
11	Animasyonda kullanılacak görsel malzemenin oluşturulması, animasyon tekniğinin belirlenmesi
12	2. Ara sınav
13	Sahnelerin anime edilmesi
14	Animasyonların kritik edilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması, Projenin finalize edilmesi

Kaynaklar	1. İnteraktif Medya Tasarımı İçin Yaratıcı Düşünme (Oğuzhan Özcan),
------------------	---

	<p>2. Grafik ve Animasyon (Kodlab), İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar (Oğuzhan Özcan),</p> <p>3. Interactive Design for New Media and the Web (Nick Iuppa),</p> <p>4. The Essential of Interaction Design (Alan Cooper),</p> <p>5. The Design Of Sites (Douglas K. Van Duyne),</p> <p>6. Designing Interactions (Bill Moggridge),</p> <p>7. Grafik Tasarım – Görsel İletişim Kültürü Dergisi, Communication Arts, Designing for Interface (Dan Saffer)</p>
Ders Materyali (Yardımcı ekipman, maket vs)	bilgisayar, taslak defteri, k.kalem, silgi, flashdisk

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	Sayı	Katkı Payı (%)
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0
Raporlar	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0
Seminer / Workshop	0	0
Derse Özgü Staj	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final	1	60
Ödevler	0	0
Sunum / Jüri	0	0
Arasınavlar	2	40
Proje	0	0
Laboratuvar	0	0
Diğer		
Toplam	3	100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	40
YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	60
Toplam		100
Derslerin sürekli iyileştirilmesi bağlamında (anket, mülakat, vb.) ön görülen ölçme ve değerlendirme araçları nelerdir ve hangi amaca yönelik uygulanmaktadır? Tanımlayınız (hedef ve amaç belirleme/ders içeriği/öğrenim ihtiyaçları/öğrenim ortamının düzenlenmesi/konuların sıralanışı ve bağıntısı/ materyal ve yöntemler/ölçme planlamasının değerlendirilmesi)	<p>Kriter-referanslı (mutlak) değerlendirme, Ortak standart bir ölçüt alınarak ya da belirli derecede bir performans kriteri alınarak değerlendirme yapılır. Öğrencinin belirlenmiş bir standarta ulaşmış olmadığına bakılarak veya öğrenmenin kriterlerinin neresinde olduğuna göre karar verilir. Sonuç bağıl (curve) not sistemine uyarlanır.</p> <p>Dersin iyileştirilmesi ve güncellenmesi için öğrencilerden anket ve mülakat yoluyla geri besleme alınmakta ve güncellemeler yapılmaktadır.</p>	

DERS KATEGORİSİ

ISCED GENEL ALAN KODU	GENEL ALANLAR	ISCED TEMEL ALAN KODU	EĞİTİM VE ÖĞRETİM TEMEL ALANLARI	
1	Eğitim	14	Öğretmen Yetiştirme ve Eğitim Bilimleri	0
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	21	Sanat	80
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	22	Beşeri Bilimler	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	31	Sosyal ve Davranış Bilimleri	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	32	Gazetecilik ve Enformasyon	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	38	Hukuk	0

4	Bilim	42	Yaşam Bilimleri	0
4	Bilim	44	Doğa Bilimleri	0
4	Bilim	46	Matematik ve İstatistik	0
4	Bilim	48	Bilgisayar	20
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	52	Mühendislik	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	54	Üretim ve İşleme	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	58	Mimarlık ve Yapı	0
6	Tarım	62	Tarım, Ormancılık, Hayvancılık ve Su Ürünleri	0
6	Tarım	64	Veterinerlik	0
7	Sağlık ve Refah	72	Sağlık	0
7	Sağlık ve Refah	76	Sosyal Hizmetler	0
8	Hizmet	81	Kişisel Hizmetler	0
8	Hizmet	84	Ulaştırma Hizmetleri	0
8	Hizmet	85	Çevre Koruma	0
8	Hizmet	86	Güvenlik Hizmetleri	0

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

No	Program Yeterlilikleri	1	2	3	4	5
1	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel kavramları kavramak.					X
2	Tasarım ve sanat dilini kullanarak görsel iletişim sorunları için alternatif çözümler yaratabilmek.					X
3	Grafik tasarım ürünlerinde ve grafik sanatlarda kullanılan malzeme bilgisine sahip olmak.			X		
4	Tasarımlarda kullanacak özgün fotoğraf, görüntü ve uygun tipografiyi oluşturabilmek.	X				
5	Yazılı ve sözlü iletişim kurabilmek.	X				
6	Taslakları uygulayabileceği teknik yetkinliğe kavuşmak, tasarım için gerekli bilgisayar programlarını kullanabilmek.	X				
7	Titiz ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazanmak.					X
8	Duygu ve düşüncelerini baskiresim, fotoğraf vb. yöntemlerle estetik düzeyde anlatabilmek.		X			
9	Etik değerlere bağlı kalmak. Sosyal adaleti, kalite kültürünü ve kültürel değerleri korumak.			X		
10	Yaşam boyu öğrenme isteği taşımak ve buna zaman ayırmak.				X	
11	Farklı kişi ve guruplarla uyumlu çalışabilmek.		X			
12	Ülke sorunlarına karşı duyarlı olmak.		X			
13	Çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olmak.					X

Katkı Derecesi: 1 düşük, 5 yüksek.

Dersin Öğrenme Çıktılarının Program Yeterliliklerine Katkısı	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel bilgileri kavrama, uygulama yapma, farklılıklar yaratma.
---	--

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

ETKİNLİKLER	Sayı	Süre (Saat)	İş Yüğü
Ders Süresi	14	3	52
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final (Hazırlık Süresi Dahil)	1	27	27
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0	0
Raporlar	0	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0	0
Seminer / Workshop	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma Süresi	13	2	26
Ödevler	0	0	0
Sunum /Jüri	0	0	0
Arasınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	2	40	80

Proje	0	0	0
Laboratuar	0	0	0
Derse Özgü Staj	0	0	0
Toplam İş Yüğü			175
Toplam İş Yüğü / 25			7
Dersin AKTS Kredisi			7

Onaylayan Prof. Dr. Melih Boydak Dekan	Diploma Programının Başkanı Prof. Hasip Pektaş Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Başkanı
---	---