

CANLANDIRMA SİNEMASI
Ders İzence Formu

Diploma Programı Görsel İletişim Tasarımı Yüksek Lisans Programı				Kodu: GİT 522				
				Dersin Adı: CANLANDIRMA SİNEMASI				
Yarıyıl	Teorik Kredisi	Uygulama Kredisi	Laboratuvar Kredisi	Toplam Saat	Kredisi	AKTS	Dersin Anlatıldığı Dil	Dersin Türü
1-2	3	0	0	3	3	7	Türkçe	Seçmeli
Derse Kabul Koşulları:								
Devam Zorunluluğu		Teorik		Uygulama		Laboratuvar		
		70		70		0		
Dersi Veren		YARD. DOÇ. BİRNUR KARATİMUR ÇUTSAY						
Dersin İçeriği		Canlandırma film yapım aşamaları doğrultusunda, yüzeysel-stop motion tekniklerin uygulamalarla çalışılarak sanatsal düşünce boyutunda canlandırma film projesi gerçekleştirme.						
Dersin Öğrenme Çıktıları		Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler; <ul style="list-style-type: none">• Canlandırma sanatının ortaya çıkışını ve tarihsel süreçlerini öğrenmiş olacaklar.• Canlandırma sineması hakkında bilgilere sahip olacaklar.• Dünya ve Türkiye’de canlandırma sinemasının durumu hakkında fikir sahibi olacaklar.• Canlandırma sineması dışında Dünya sineması hakkında bilgi sahibi olacaklar.• Türk canlandırma sineması ve Türk sineması konularında bilgi sahibi olacaklardır.						
Dersin İşleniş Yöntemi		Anlatım, Alıştırma ve Uygulama						

Dersin Düzeyi	Yüksek Lisans
İletişim	birnur.karatimur@isikun.edu.tr
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ebru Özbakır
Dersin Amacı	Mağara çizimlerinden günümüze gelen hareketli grafik oluşturma süreçleri, ortaçağda kullanılan teknikler ve günümüz modern animasyona kadar canlandırmanın tarihi ve gelişimini anlatmak dersin içerikleri arasında yer almaktadır. Ayrıca sinema tarihi ve canlandırma sineması tarihini öğretmek ve ilgili örnekleri ders içerisinde izleyerek ders içerisinde tartışmak da dersin içeriklerini oluşturmaktadır.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI / TEORİ
1	Temel oyun tasarımı (Uygulamalı ders)
2	Etkileşim ve etkileşimin kullanıldığı alanların öğretilmesi.
3	Animasyon ve animasyonun etkileşimli olarak kullanım süreçleri
4	Adobe Flash Pro yazılımına giriş ve temel özellikleri.
5	Shape Tween ve Classic Tween özellikleri ile 2 boyutlu basit hareketlerin oluşturulması süreçleri
6	Motion Tween ve ileri hareketlere giriş.
7	ActionScript 3.0'a giriş ve animasyona yönelik programlama yapımı temelleri.
8	C tabanlı temel döngülerin ve kalıpların anlatılması ve sınıf içi uygulama yapılması.
9	Uzaktan eğitim teknolojilerinde Adobe Captivate yazılımının kullanımı.
10	Uzaktan eğitimde animasyon kullanım süreçleri.
11	Web tabanlı aplikasyon üretimi ve oyun tasarımı temelleri.
12	Web tasarımı, oyun tasarımı ve mobil cihazlara dönük etkileşimliliğin kullanımı.
13	Final projelerinin verilmesi ve konuların dağıtılması ilgili konular üzerine çalışmalara başlanması
14	Final projelerinin sunumu ve değerlendirilmesi.

Kaynaklar	<ul style="list-style-type: none">• Canlandırma Sineması Üzerine – Selçuk Hünerli• Animasyonun Ölenemez Yükselişi – Özge Samancı
Ders Materyali (Yardımcı ekipman),	taslak defteri, kalem, silgi, gönye, cetvel, bilgisayar.

maket vs)	
-----------	--

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 ulaşım ulaşmadığına 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	42
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final (Hazırlık Süresi Dahil)	1	23	23
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	8	10	80
Ödevler	0	0	0
Sunum /Jüri	0	0	0
Arasınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	2	15	30
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. Örsan Öymen
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Diploma Programının Başkanı
Prof. Hasip Pektaş
Görsel İletişim Tasarımı Anabilim Dalı Başkanı