

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Animasyon programının temel düzenleme işlemlerinin verimli ve düzenli çalışması için gerekli şartlara uygun animasyon düzenleme işlemlerini yapabilme.

Dersin İçeriği

Arayüz tanıtımı, kaydetme seçenekleri, yazı aracı ve çeşitleri, imajları birleştirme, renk seçimi ve boyama araçları, navigasyon araçları, katmanlara giriş-gruplama-kopyalama, hareket aracı, seçim araçları, kesme aracı, fırça aracı, damga aracı, gradient aracı, bulanıklaştırma aracı, kalem aracı, bükme aracı, satürasyon ve denge.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Yardımcı ders kitabı, projeksiyon, bilgisayar Burma, Zehra A., "Uygulamalı ve Örnekli Grafik ve Animasyon". Seçkin Yayıncılık. İstanbul, 2013 Anonim. "Grafik ve Animasyon" Kodlab Yayınları. İstanbul, 2014. Gürkan, Osman. "Adobe Flash CS6". Nirvana Yayınları, Ankara, 2013.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

anlatım, soru-cevap, grup çalışması

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

bireysel ürün çıkarabilme becerisi,

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Öğr. Gör. Dr. Ayşe ATA

Dersin Verilişi

formal

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Öğr. Gör. Dr. Ayşe Ata

Program Çıktısı

1. Görüntü düzenleme işlemlerini yapar
2. Metin düzenleme ve katman işlemlerini yapar.
3. Proje kapsamında photoshop çalışmaları gerçekleştirir.
4. Tasarımlarının yaratıcılık önceliğinde gerçekleşmesini sağlar.
5. Proje üzerinde çalışır

Hazırlık					
Sıra	Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	Arayüz tanıtımı ve yazı aracı ve çeşitleri	Arayüz tanıtımı ve yazı aracı ve çeşitleri
2			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	imajları birleştirme	imajları birleştirme
3			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	renk seçimi ve boyama araçları	renk seçimi ve boyama araçları
4			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	kaydetme seçenekleri ve navigasyon araçları	kaydetme seçenekleri ve navigasyon araçları
5			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	Katmanlarda işlemler(giriş-gruplama- kopyalama)	Katmanlarda işlemler(giriş-gruplama- kopyalama)
6			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	hareket aracı	hareket aracı
7			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	seçim aracı	seçim aracı
8				ara sınav	
9			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	kesme aracı	kesme aracı
10			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	damga aracı	damga aracı
11			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	fırça aracı	fırça aracı
12			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	Gradyan aracı	Gradyan aracı
13			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	bulanıklaştırma aracı	bulanıklaştırma aracı
14			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	Kalem aracı	Kalem aracı
15			Sözlü ve görsel anlatım, sunu, uygulamalar, ödev, tartışma	Bükme aracı	Bükme aracı
16				final sınavı	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Final	1	1,00
Ara Sınav Hazırlık	7	3,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	2,00
Final Sınavı Hazırlık	7	3,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	2,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	14	1,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI X Öğrenme Çıktısı İlişkisi

P.Ç. 1 P.Ç. 2 P.Ç. 3 P.Ç. 4 P.Ç. 5 P.Ç. 6 P.Ç. 7 P.Ç. 8 P.Ç. 9 P.Ç. 10 P.Ç. 11 P.Ç. 12 P.Ç. 13 P.Ç. 14 P.Ç. 15 P.Ç. 16 P.Ç. 17 P.Ç. 18

Tablo :

P.Ç. 1 :	Temel bilgisayar kullanım bilgilerine sahip olur
P.Ç. 2 :	Ofis yazılımlarını ileri derecede kullanım becerisine sahip olur
P.Ç. 3 :	Problemleri tanımlayabilme, model üretme çözüm geliştirme becerisine sahip olur
P.Ç. 4 :	Yazılım ile ilgili temel kavramları bilir, algoritmalar kurar ve program geliştirir
P.Ç. 5 :	Masaüstü uygulamaları ve internet tabanlı uygulamalar geliştirir
P.Ç. 6 :	Bilgisayarda karşılaşılan yazılımsal ve donanımsal hataları tespit edebilir, bunlara çözümler üretebilir
P.Ç. 7 :	Analitik düşünebilir
P.Ç. 8 :	Windows ve Linux tabanlı ağlar hakkında bilgi sahibi olur
P.Ç. 9 :	Nesne tabanlı programlar geliştirebilir
P.Ç. 10 :	Veri tabanı tasarımı yapabilir ve veritabanlarını yönetebilir
P.Ç. 11 :	Gerekli ortamlar için grafikler tasarlayabilir ve animasyonlar oluşturabilir
P.Ç. 12 :	Temel matematiksel kavramları bilir ve problem çözümlerinde kullanır.
P.Ç. 13 :	Türkçeyi iyi kullanarak etkili iletişim kurar ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde yabancı dil bilir.
P.Ç. 14 :	Türkiye Cumhuriyeti tarihi ve Atatürk İlkeleri ve İnkılapları hakkında bilgi sahibi olur.
P.Ç. 15 :	Masaüstü ve internet programcılığında grafik ve animasyon tasarımlar gerçekleştirme bilgi ve becerisine sahip olur.
P.Ç. 16 :	Veritabanı kurulum, bakım, kontrollerini yapar.
P.Ç. 17 :	Bilgisayar alanındaki alet, makine ve araç gereci tanıma ve kullanabilme bilgi ve becerisine sahip olarak gerekli durumlarda sistem kurulum ve bakımını yapar.
P.Ç. 18 :	Web tasarımı, internet yazılım ve projeleri geliştirme, sürdürme ve kontrol bilgisine sahip olur.
P.Ç. 19 :	Bilgisayar elektroniği, işletim ve ağ sistemleri hakkında temel bilgi ve beceriye sahip olur, kurulum, bakım ve onarım yapar.
P.Ç. 20 :	Mesleği ile ilgili yabancı dillerdeki terimleri öğrenir ve yabancı yazıları anlar.
P.Ç. 21 :	Meslek derslerinde öğrendiklerini entegre olarak kullanabilir ve öğrendiklerine kendi becerilerini de katarak yeni ürünler çıkarır.
P.Ç. 22 :	Her çeşit algılayıcıyı, ilgili devrelerde kullanabilme bilgi ve becerisini kazanır.
P.Ç. 23 :	Bilimsel ve kültürel etkinliklere katılır.
P.Ç. 24 :	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile sürekli değişen bilgi ve iletişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri takip eder ve bunları çalışmalarına uygular.
P.Ç. 25 :	İşyeri açma ve yönetme konusunda gerekli bilgiye sahip olur.
P.Ç. 26 :	Bilişim hukukunun temel kavramlarını tanımlar
P.Ç. 27 :	Edindiği teorik alt yapıya dayalı olarak bilişim suçlarıyla ilgili sorunları sistematik biçimde analiz ederek çözer
P.Ç. 28 :	Bilişim hukukunun uygulamasını gerçekleştirir
P.Ç. 29 :	Temel robotik kodlama kavramlarını bilir
P.Ç. 30 :	İş sağlığı ve güvenliği alanında temel bilgilere sahip olur.
P.Ç. 31 :	Bilgi ve verileri mesleki anlamda tanımlar, sentezler, analiz eder, yorumlar ve değerlendirir.
P.Ç. 32 :	Teorik ve pratik tecrübesi ile sektörde karşılaşılan sorunları analiz eder ve çözümler üretir
Ö.Ç. 1 :	Görüntü düzenleme işlemlerini yapar
Ö.Ç. 2 :	Metin düzenleme ve katman işlemlerini yapar.
Ö.Ç. 3 :	Proje kapsamında photoshop çalışmaları gerçekleştirir.
Ö.Ç. 4 :	Tasarımlarının yaratıcılık önceliğinde gerçekleşmesini sağlar.
Ö.Ç. 5 :	Proje üzerinde çalışır