



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Güz

DERSİN KODU	141317014	DERSİN ADI	Fotoğraf Animasyon
--------------------	-----------	-------------------	--------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
7	2	2	0	3	5	ZORUNLU () SEÇMELİ (X)	Türkçe
DERSİN KATEGORİSİ							
Temel Eğitim	Sanat		Görsel İletişim		Tasarım		Sosyal Bilim
	1		3		3		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ							
YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü		Sayı	%			
	I. Ara Sınav						
	II. Ara Sınav						
	Kısa Sınav						
	Ödev						
	Proje		1	40			
	Rapor						
Diğer (...)							
YARIYIL SONU SINAVI	Proje		1	60			
VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)							
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Stop-motion tarihi ile ilgili kısa bilgilendirme; temel sinematografik araçlarının tanıtımı; animasyon ilkeleri; farklı stop-motion çekim yöntemleri; deneme çekimleri sonrasında proje çalışması.						
DERSİN AMAÇLARI	<input type="checkbox"/> Sinematografik araçları ve animasyon ilkelerinin kavranması <input type="checkbox"/> Farklı üretim yöntemleri ile beraber kısa stop-motion film projeleri üretebilme						
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	<input type="checkbox"/> Görsel iletişim tasarımının ve iletişimin temel kavram, eleman ve ilkelerini, tarihçesini kavrama ve diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği <input type="checkbox"/> Sanatın ve tasarımın görsel dilini ve farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma becerisi <input type="checkbox"/> Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi						
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	<input type="checkbox"/> Temel sinematografik araçları ve animasyon ilkelerini tanımlama <input type="checkbox"/> Farklı stop-motion üretim tekniklerini keşfetme <input type="checkbox"/> Kısa stop-motion film projelerini üretebilme						
TEMEL DERS KİTABI	Lord, P. ve Sibley, B. (2010). Cracking Animation, Thames & Hudson						
YARDIMCI KAYNAKLAR	Purves, B. (2010). Stop-motion, Ava Publishing						
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, Projeksiyon						

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Georges Méliès ve kısa stop-motion tarihçesi
2	Dijital sinematografi, aydınlatma ve kompozisyon
3	Dragonframe programının tanıtımı
4	Temel animasyon prensipleri
5	Deneme çekimleri
6	Deneme çekimleri
7	Kukla, kil animasyon örnekleri
8	ARA SINAV HAFTASI
9	Cut-out ve nesne animasyon örnekleri
10	Zamanlama tasarımı, animasyonda oyunculuk, kamera kontrolleri
11	Proje için senaryo çalışması
12	Proje için storyboard çalışması
13	Proje için animatik çalışması
14	Proje çalışması
15	Proje değerlendirmesi
16	FİNAL HAFTASI
17	FİNAL HAFTASI

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

1: Hiç katkısı yok. 2: Kısmen katkısı var. 3: Tam katkısı var.

Dersin Öğretim Üyesi: Öğr. Gör. Tunçemre Doğramacı

İmza:

Tarih: