

BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
NECATİBEY EĞİTİM FAKÜLTESİ
ÜNİVERSİTE SEÇMELİ DERS TANITIM FORMU

Bölüm/Anabilim dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi					
Dersin Adı	Eğitimde Grafik ve Animasyon					
Dersin Yarıyılı	3					
Dersin Dili	Türkçe					
Dersin Kredisi	2					
Dersin AKTS	3					
Dersin Öğrenim Türü	Uzaktan Eğitim					
Dersin Amacı	Bilgisayar destekli öğretim yazılımları geliştirebilmek için temel düzeyde grafik ve animasyon programları hakkında bilgi sahibi olmayı ve etkileşimli animasyonlar oluşturabilmeyi sağlamaya odaklanmış bir derstir.					
Dersin İçeriği	İçerik genel anlamda şu konuları kapsar: Grafikler ve bitmap resimleri oluşturma, metinler, sesler ve videolar üzerinde çalışma, semboller ve katmanlar kullanma, timeline ve tweening işlemleri gerçekleştirme, maskeleme tekniklerinden yararlanma, animasyonlar üretme, film klipleri oluşturma ve yönetme, etkileşim için temel eylemler üzerinde çalışma, programlama dilleri ile gelişmiş etkileşimler üretme.					
Dersin Önkoşulları						
Dersi Verenler	Doç. Dr. Semiral Öncü			e-mail: semiral@gmail.com		
Dersin Yardımcıları				e-mail:		
Dersin Staj Durumu	---					
Ders Kaynakları	Chun, R. (2022). <i>Adobe Animate Classroom in a Book</i> . Addison Wesley. ISBN: 0137623585					
Dersin Yapısı	Öğrencilerin derslere kendi bilgisayarları ile katılmaları beklenir.					
Planlanan Öğrenme Aktiviteleri ve Metotları						
Ders Değerlendirme Ölçütleri			Ders AKTS Hesaplama İçeriği			
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkısı (%)	Etkinlik	Sayısı	Süre	Toplam İş Yüğü (saat)
Ara Sınav	1	40	Ders Süresi	14	2	28
Kısa Sınav			Sınıf Dışı Çalışma Süresi	14	2	28

Ödev			Ara Sınavlar	1	2	2
Devam			Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Uygulama			Toplam İş Yüğü: 60			
Proje			AKTS Kredisi: 3			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	60				
Ders Öğrenme Çıktıları	1. Eğitimde hareketli ve etkileşimli nesnelerin neden ve hangi amaçlarla kullanılabileceğini açıklar. 2. Hareketli ve etkileşimli nesneler hazırlarken görsel tasarım ilkelerinden faydalanır. 3. Nesnelerle çalışırken semboller kullanır; materyal geliştirme programlarında sıkça kullanılan kütüphane özelliğini yorumlar ve gerekli hallerde kullanır. 4. Katmanları etkili şekilde kullanır. 5. Animasyonda zamanlama kavramının farkındadır ve zaman cetvelini etkili bir şekilde kullanır. 6. Kare kare animasyon oluşturma ile tween oluşturma arasındaki farkları yorumlar. 7. Tween oluşturma yöntemlerini birbirinden ayırt eder ve her türlü tween yöntemini kullanır. 8. Eklem aracı yardımıyla gelişmiş animasyonlar tasarlar. 9. Hareketli ve etkileşimli nesnelerin hazırlanmasında kullanılan temel programlama komutları ve tekniklerini bilir ve uygular. 10. Proje dosyaları ile yayınlanan dosyalar arasındaki farkları açıklar. 11. Hareketli ve etkileşimli nesnelerin çevrimiçi ve çevrimdışı sistemler üzerinde etkili kullanılabilmesi için gerekli yayınlama koşullarını anlar ve sağlar.					
Ders Konuları						
Hafta	Konu				Ön hazırlık	Dokümanlar
1	Dersin tanıtımı. Eğitimde animasyon kullanımı.					
2	Adobe Animate programını tanımak.					
3	Temel şekilleri çizmek.					
4	Temel şekillerin ötesine geçmek.					
5	Grafik sembollerinin kullanımı.					
6	Kare kare animasyonlar oluşturmak.					
7	Shape (Şekil) Tween yöntemi ile animasyon oluşturma.					
8	Classic (Klasik) Tween yöntemi ile animasyon oluşturma. Düğme sembolleriyle çalışmak.					
9	Javascript yardımıyla etkileşim eklemek. Javascript temelleri. Değişkenlerle çalışmak.					
10	Fonksiyonları kullanmak. Sahnedeki nesnelerle çalışmak.					
11	Class'ları (Sınıfları) kullanmak.					
12	Ses nesneleriyle çalışmak.					
13	Video nesneleriyle çalışmak.					
14	Javascript yardımıyla etkileşim eklemek. (Code Snippets yardımıyla video kontrolü). Kemik aracı yardımıyla ters kinematik eylemleri eklemek.					
Dersin Program Çıktılarına Katkısı						