

**Üsküdar Üniversitesi  
İletişim Fakültesi**

**ÇİZGİ FİLM ve  
ANİMASYON BÖLÜMÜ**

**Ders İçerikleri**

## **DERS İÇERİKLERİ**

### **BİRİNCİ YARIYIL (1. Sınıf, Güz Dönemi)**

#### **İLET111 İletişime Giriş**

İletişim bilimlerinin gelişimi, iletişimin temel kavramları, insan ve toplum yaşamında iletişimin yeri ve önemi, iletişim türleri, iletişimin boyutları, iletişimin hangi düzeylerde gerçekleştiği, etkili iletişim, beden dili.

#### **RPSI109 Pozitif Psikoloji ve İletişim Becerileri**

Psikolojinin temel ilke ve kavramları. Mutluluk ve iyimserlik psikolojisi. Mutlu, huzurlu ve başarılı olmanın yolları. İnsanın bilişsel, duyuşsal ve psikolojik dinamikleri. Psikanaliz, bilişsel psikoloji, davranışçı yaklaşım, nörobiyolojik yaklaşım gibi temel psikolojik yaklaşımlar. Motivasyon, özgüven, saygınlık duygusu, aidiyet duygusu gibi kavramlar ve olgular.

Mutlu, huzurlu, başarılı olmanın, yaşam doyumunun yüksek olması için bireyin kendi kaynaklarını ve değerlerini fark etmesini mümkün kılan bu yaklaşımdır. Bu değerleri ve kaynakları bireyin amacına uygun ve yaratıcılıkla kullanması, bireye bilinçli seçim yaparak, kişisel ve kültürel potansiyelini kullanma imkânı verir. Bu derste öğrenciler, farklı konu ve teorik yaklaşımlara yapılan araştırma ve kavramsal çalışmalarını değerlendirecekler (anamlı yasama, şükür duygusu, kanaatkârlık, mutluluk, umut, iyimserlik, pozitif duygular, travma sonrası kişisel gelişim, dayanıklılık, benlik saygısı, güçlülük, zaman perspektifi). Öğrenciler, beyin haritası, signature strengths, şükran günlüğü, mutluluğu arttıran yedi yol (öğrenilmiş olumluluk, şükretme) gibi yöntemleri nasıl kullanılabileceğini öğrenirler.

#### **İLET157 Siyaset Bilimi**

Siyaset biliminin gelişimi, temel kavramlar, siyasal sistemler, demokratik sistemin doğuşu ve gelişimi, parlamenter sistemler ve işleyişleri, Türkiye’de demokrasinin gelişimi ve işleyişi. Demokratik sistemlerin kurum ve politikaları, siyaset bilimine yön veren düşünür ve düşünceler.

#### **İLET109 Hukuka Giriş**

Hukukun temel kavramları. Türk hukukunun temel esas ve kurumları. Hukuk ve demokrasi. Roma hukuku ve Türk hukuk sisteminin gelişimine etkileri. Anayasa hukukunun temel dayanakları.

### **İNG101 İngilizce - I**

İngilizce temel kavramlar. Okuma metinleri ve alıştırmaları. Dinleme alıştırmaları. Çeviri alıştırmaları. Deneme yazma. Konuşma alıştırmaları.

### **TURK101 Türk Dili – I**

Dil nedir? Dilin sosyal bir kurum olarak insan yaşamındaki yeri ve önemi. Türk dilinin dünya dilleri arasındaki yeri ve Türk dilinin tarihi aşamaları. Türkçe’de sesler ve sınıflandırılması, Türkçenin ses özellikleri ve ses bilgisi ile ilgili kurallar. Türkçe’nin yapım ekleri ve uygulaması, kompozisyonla ilgili genel bilgiler. Kompozisyon yazmada kullanılacak plan ve uygulaması. Bürokratik yazışma biçimleri. Sözlü ve yazılı anlatım becerisinin geliştirilmesine ilişkin konuşma ve yazı pratikleri.

### **ATA101 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi - I**

Türkiye Cumhuriyeti Devleti’nin kuruluş öyküsü. Cumhuriyet’in temel ilkeleri. Atatürk Devrimlerinin temel felsefesi. Devrimlerin niteliği ve etkileri. Tek Parti Dönemi. Çok Partili döneme geçiş ve demokratikleşme süreci. Cumhuriyet Türkiye’sinin Anayasaları.

### **RKUL101 Üniversite Kültürü – I**

Bu derste gerek toplum ve ülke gündemi dikkate alınarak, gerekse üniversite gündeminin gerektirdiği birtakım konuların üniversite içinden veya dışından birtakım uzmanlar tarafından öğrenciyle paylaşımı sağlanmaktadır. İletişim sektörünün çeşitli kesitlerinde görev yapan iletişim profesyonellerinin bilgi ve deneyimlerinin iletişim öğrencileriyle paylaşımı.

## **İKİNCİ YARIYIL (1. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **CFA102 Temel Animasyon ve Tasarıma Giriş**

Öğrenciler tüm tasarım disiplinlerinin temeli olan ışık, gölge, çizgi, nokta, leke ve dokuyu tanıyarak bu elemanları yorumlar, doğal ve yapay dokuları araştırır, denge, ritim, zıtlık ve perspektif gibi temel ilkeleri çözümleyebilir. Denge ve ritim, perspektif kavram ve kurallarını çizim ve üç boyut üzerinde yorumlarken doğal ve yapay nesnelere ayırır.

Doğal olanı bozup yeniden kurgulayarak farklı yorumlar geliştirir.

### **SOS126 Genel Sosyoloji**

Sosyolojinin temel kavramları. Sosyolojinin bilimsel bir disiplin olarak gelişim süreci. Klasik ve modern sosyolojiye egemen olan kavram, kuram ve yaklaşımlar. Sosyolojik düşüncenin evreleri. Sosyoloji ve iletişim bilimlerinin kesiştiği ve birbirinden beslendiği noktalar.

### **İLET106 İktisada Giriş**

İktisadın temel kavramları. İktisadi düşünüşün gelişim evreleri. Mikro ve makro iktisat. Uluslararası iktisada ilişkin temel bilgiler. Türkiye'nin iktisadi politikaları ve uygulamaları. Liberal düşünüş ve iktisat. Serbest pazar ve rekabet. Gelişmişlik ve az gelişmişlik kavramları. Kapitalizm ve küreselleşme.

### **FEL109 Felsefede Temel Kavramlar**

Felsefenin doğuşu ve gelişimi. Temel kavramlar, kuramlar, yaklaşımlar. Felsefi düşünüşün paradigmaları. İlk çağ felsefecileri. Ortaçağ Avrupa'sında felsefi düşünüş. Doğu ve Uzakdoğu felsefesi. Felsefe ve iletişim ilişkisi.

### **İNG102 İngilizce-II**

İngilizce temel kavramlar. Okuma metinleri ve alıştırmaları. Dinleme alıştırmaları. Çeviri alıştırmaları. Deneme yazma. Konuşma alıştırmaları.

### **TURK102 Türk Dili - II**

Yazılı ve Sözlü Anlatım Türleri, Noktalama ve Yazım Kuralları, Anlatım Bozuklukları. Konuşma eğitimi. İfade, mimik, toplum karşısında kendini düzgün bir şekilde anlatma; dipnot, bibliyografya; paragraf incelemeleri; giriş-gelişme sonuç; ana düşünce; metin kurma çalışmaları; önemli yazar ve sairler hakkında bilgiler.

## **ATA102 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi – II**

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi – I dersinin ikinci bölümünde, Cumhuriyet' in kuruluşu ile birlikte basta eğitim, ekonomi, siyaset ve kültür olmak üzere çeşitli alanlarda gerçekleştirilen devrimler üzerinde durularak Atatürkçü düşünce sistemi, Atatürk ilke ve inkılapları ve özellikle laiklik ilkesi anlatılmaktadır.

## **RKUL102 Üniversite Kültürü-II**

Bu derste gerek toplum ve ülke gündemi dikkate alınarak, gerekse üniversite gündeminin gerektirdiği birtakım konuların üniversite içinden veya dışından birtakım uzmanlar tarafından öğrenciyle paylaşımı sağlanmaktadır. İletişim sektörünün çeşitli kesitlerinde görev yapan iletişim profesyonellerinin bilgi ve deneyimlerinin iletişim öğrencileriyle paylaşımı.

## **ÜÇÜNCÜ YARIYIL (2. Sınıf, Güz Dönemi)**

### **İLET219 İletişim Araştırmalarında Yöntem**

Bilgi bilimin doğusu ve gelişimi. Yöntembilimin gelişim evreleri. Yöntembilime temel oluşturan düşünsel gelenekler. Sosyal bilimler ve yöntembilim ilişkisi. Sosyal bilim alanındaki çalışmalarda kullanılan yöntem ve teknikler. Ampirik yöntembilimsel gelenek. Eleştirel yöntembilimsel gelenek. Anket tekniği, İçerik çözümlemesi. Yorumsamacı analiz teknikleri.

### **İLET203 İletişim Hukuku**

İletişim hukukunun temel kavramları. Dünya ülkelerinde iletişim hukukunun gelişimi. Türkiye’de iletişim hukuku. Basın özgürlüğü ve ilk hukuksal uygulamalar. Sansür uygulamaları ve hukuk. Yazılı basına ilişkin hukuksal düzenlemeler. Radyo ve televizyon yayıncılığına ilişkin hukuksal düzenlemeler. Sinema ve hukuk.

### **İLET205 İletişim Tarihi**

İnsanlık tarihi ve iletişim. İlk çağlarda iletişim. Antik çağda iletişim. İletişim teknolojilerinin gelişimi. Kitle iletişim araçlarının doğuşu ve gelişimi. Matbaanın kullanıma girmesi ve yazılı basının gelişimi. Radyonun kullanıma girmesi. Sinemanın doğuşu ve gelişimi. Televizyon çağı. Dijital iletişim teknolojileri ve internet medyası.

### **İLET217 Mesleki İngilizce -I**

İletişim alanında İngilizce kullanma becerisinin geliştirilmesi. İletişimin profesyonel alanında İngilizce kullanma becerisi. Yazılı basın haberciliğinde İngilizce kullanımı. Radyo ve televizyon yayıncılığı alanında İngilizce kullanımı. Sinema alanında İngilizce kullanımı.

### **İLET209 Sosyal Psikoloji**

Sosyal psikolojinin bilimsel bir disiplin olarak doğuşu ve gelişimi. Sosyal Psikolojinin temel kavram ve kuramları. Birey ve toplum ilişkisi. Grup ve grup dinamiği. Grup ve toplum ilişkisi. Aile. Tutum ve algı. Tutum ölçekleri. Denge kuramları. Sosyal Psikoloji ve iletişim.

### **İLET211 Temel Fotoğrafçılık**

Fotoğrafçılığın temel kavramları. Fotoğraf teknikleri, fotoğraf türleri, sanat fotoğrafçılığı, foto muhabirliği, belgesel fotoğrafçılık. Fotoğrafta şifreleme, alan derinliği, perspektif ve renk ayarları

### **CFA205 Grsel Anlatım ve Tasarım**

Tasarım aralarını tanıyarak alıřmaların farklı birok ortamda dzenlenip grselleřtirilmesi konusunda deneyim kazanan ğrenciler ayrıca dijital anlatım ve yntemlerini farklı tasarım programlarının genel yapısı zerinden de keřfederler. Kâğıt zemin zerinde oluřturulan ngrlerin video ya da baskı biimlerinden birisine dnřtrlmesiyle ulařılan grsel anlatım dijital retim elemanlarının desteėi ve sınırlılıkları ile de eřitlendirilmektedir.

### **CFA207 Animasyon Desen**

ğrenciler izimlerinde yerleřtirme, l alma, oran-orantı, ıřık-glge, renk ve doku gibi aktarım yntemlerini , boyutlu teknik anlatıma dnřtrrler. izimlerini, farklı malzemeleri kullanarak doėru yaklařımlarla ve deėiřik formların zerinde uygulayabilecek donanıma sahip olurlar.

## **DÖRDÜNCÜ YARIYIL (2. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **İLET202 Türk Medya Tarihi**

Türkiye’de basının doğuşu ve gelişimi. Osmanlı döneminde basın. İlk Türkçe gazeteler. Cumhuriyet döneminde basın. Basına ilişkin hukuksal düzenlemeler. Türkiye’de radyonun doğuşu ve gelişimi. Türkiye’de televizyon yayıncılığı. İnternet medyasının yaygınlaşması. Medya holdingleri.

### **İLET204 Siyasal İletişim**

Siyaset ve iletişim ilişkisi. Siyasal sistemler ve iletişim sistemleri. Siyasal yapılar ve kitle iletişim araçlarının yapılanması. Demokrasi ve iletişim. Propaganda ve ikna teknikleri. Retorik. Siyasal reklam. İmaj ve algı yönetimi.

### **İLET214 Mesleki İngilizce-II**

İletişim alanında İngilizcenin etkin kullanımı. Haber yazımında İngilizce kullanma becerisinin geliştirilmesi. İngilizce medya metinlerinin okunabilirliği becerisinin kazandırılması. İngilizce medya içeriği hazırlama yetisinin geliştirilmesi.

### **CFA206 Sahne Tasarımı ve Sinematografi**

Bir filmi var eden öğelerin neler olduğunu ve bunların birbirleriyle ilişkilerini, terminolojiyi, çözümlenmeleri, anlamın kuruluşunu özümseyen öğrencilere sahne tasarımının biçim ve mekân ile estetik ve işlevsel önemine yapılan vurgunun anlaşılmasını sağlamaktır. Dolayısıyla çizgi film projelerinde konuya ve türe göre sahne tasarımında teknik anlatım yöntemlerini açıklanabilir olması, öyküye yönelik karakter geliştirme, tasarlanan karakterlere uygun sahne tasarımı ve aktarımı, kadraj, ışık ve renk aktarım yöntemlerini kullanmak, karakterleri doğru oranlarda yerleştirmek planlanan amaçlar arasındadır.

### **CFA208 Karakter Geliştirme ve 2 Boyut**

Öğrenciler, canlandırmaya uygun "karakter tasarım yöntemlerini" yazınsal ve çizgisel çalışma yöntemi ile tasarlayacak, tasvir edebilecek ve yayınlatabilecek düşünsel donanıma sahip olacaklar. Çizgi film üretimine yönelik tasarım ve animasyon ilkelerinin, geleneksel yöntemler ya da bilgisayar ortamında gözlemlenen farklılık ve sınırlılıkları renk, şekil, hareket, efekt, ses ve eş zamanlama üzerinden açıklanacaktır. Dersi alan öğrenciler 2 boyutlu bilgisayar animasyon tarzlarını, bu konuda karşılaşılabilecek sorunları,



gerçekleştirilen uygulamaları, yayınlama esaslarını her ortamda gerçekleştirme şansını elde ederler.

### **RGPK104 Girişimcilik ve Proje Kültürü**

Öğrenciler bu derste kaynak tarama ve bilgi toplama becerilerini geliştireceklerdir.

### **CFA210 Çizgi Film Teknikleri**

Bu ders kapsamında çizgi film tekniklerini, genel kurallarını, sinema bilgisini tanımlamayı öğrenen öğrenciler klasik ve dijital ortamlar fark etmeksizin çizgi film yapım sürecin eğitimli bir bireyi olurlar. Hareket ve zamanlama ilişkisini planlayan, hareketi tasarlayan, hareketin zamanlamasını ve bunların çalışmalarını test edebilen öğrenci, projenin parçası olan hareket ve zamanlamaları konu özelinde çözer, düzeltir ve kurgular.

## **BEŞİNCİ YARIYIL (3. Sınıf, Güz Dönemi)**

### **İLET303 İletişim Kuramları**

İletişim biliminin doğuşu, gelişimi. İletişim bilimleri alanında liberal ve eleştirel paradigmaların incelenmesi. Her iki paradigma içerisinde gelişen model, kuram ve yaklaşımlar. kitle iletişim araçlarının etkileri. İletişimin ekonomi politiği, kültürel çalışmalar. medya ve etkileşimcilik.

### **CFA301 3 Boyut Modelleme ve Kaplama**

Üç boyutlu karakter donanımını tüm yönleriyle açıklayabilme becerisine sahip olması amaçlanan öğrenciler, bu derste karakter donanım araçlarını tanır, bilgisayar ortamında modellediği bir karaktere kurguladığı bir ortamda hayat verebilir.

## **SEÇMELİ DERSLER**

### **CFA351 Desen**

Öğrenciler bu derste, çizimlerinde üç boyutlu teknik anlatım yöntemlerini açıklar. Yerleştirme ölçü alma, oran-orantı yöntemlerini tanımlar. Çizimlerde renk ve doku aktarım yöntemlerini tanır ve kullanır. Ayrıca farklı formlar üzerindeki ışık-gölge alanlarına uygun tekniği seçer ve uygular. Farklı çizim materyalleri kullanarak aktarabilir ve ortaya çıkan çizimi uygun şekilde sunar.

### **CFA353 Geleneksel Karakter Modelleme**

Öğrenciler bu derste farklı yaş aralıklarında insan modellemenin yanı sıra farklı türlerdeki hayvanları modellemeyi öğrenir. 3B modellemede topolojiyi düzenlemeyi öğrenir ve uygular. Modellemede dünyada yaygın olarak kullanılan farklı üretim tekniklerini teknikleri bilir ve ayırt eder.

### **CFA355 3B Organik Modelleme**

Bu ders ile öğrenciler organik formları 3B tasarım yazılımları kullanarak modeller. Farklı 3B modelleme fırça araçlarını bilir ve dokulandırma yaparak uygular. Farklı 3B natürmort kompozisyonlarını üretebilir. 3B tasarımlarda kullanılmak üzere organik modellemede üretim pratikliği kazanır.

### **CFA357 2B Televizyon Grafikleri**

2B grafik tasarımlar üretmek ve bunlara hareket kazandırmak bu dersin temel amacını oluşturur. Öğrenciler, Türkiye ve dünyada televizyon yayıncılığında kabul gören 2B grafik tasarım stil - trendlerini bilir ve ayırt eder. Televizyon yayıncılığında kullanılan jenerik, bilgi ve isim bandı, ikili, üçlü ve çoklu pencere gibi çeşitli 2B televizyon grafiğini tasarım kuralları çerçevesinde üretir.

### **CFA59 Türk Sanat Tarihi**

Bu ders, Türk sanatının gelişim sürecini farklı perspektiflerden ele alır. Bu dersi alan öğrenciler, Türk sanatının oluşum ve gelişim süreçlerini neden sonuç ilişkisi kurarak açıklar. Sanat eserlerini yöntem ve içerik açısından değerlendirip ilgili dönemin siyasi, sosyal, kültürel, dini ve ekonomik durumunu tartışır. Farklı dönemlerin sosyo-kültürel ve ekonomi politik yapılarının söz konusu dönemlerin sanatçılarının ve bu sanatçıların ürettikleri eserler üzerindeki etkisini sorgular. Türk sanatının tarihsel süreç içindeki değişimini yorumlayabilir, sanat eserlerini karşılaştırıp tartışır.

### **CFA361 3B Karakter Tasarımı**

Bu ders ile öğrenciler karakter tasarımı tekniklerini örnekleriyle görür ve birbirinden ayırt eder. 3B karakterlerin temel yapısını oluşturan stilizasyon, deformasyon, reformasyon, gerçekçilik, uyarılma gibi farklı yaklaşımları bilir ve uygular. 3B karakter tasarımında duruş, hareket, ifade gibi farklı üretim süreçlerini projelerle deneyimler ve geliştirir. Ayrıca tasarımı gerçekleştirilen 3B karakterin ışıklandırma, renklendirme ve kompozisyon içerisine yerleştirme arasındaki ilişkiyi kurar.

### **CFA363 Görsel Öyküleme**

Bu derste geliştirilecek projelerin amacı öğrencilerin küçük/büyük ölçekli planlama ve tasarım projeleri yapma yetilerini geliştirmektir. Sosyal medya ile etkileşimli gelişmiş sistem ve deneyimlere eğilen projelerle öğrencilerin her ortam için tasarım geliştirme ve uygulama yetisine sahip olmaları planlanmaktadır.

### **CFA367 Bilgisayar Destekli Tasarım**

Bu ders, bilgisayar destekli tasarım programlarının 2B ve 3B görselleştirme için temsil araçlarını açıklar. Öğrenciler bu ders ile bilgisayarda kullanılan farklı çok sayıda tasarım yazılımlarını tanır ve üretim örneklerini inceler. Dünyada tercih edilen yaygın tasarım

yazılımları ile örnek uygulamalar yapar. Bu ders ile öğrenciler yaratıcı fikirlerini görselleştirebilir, sunabilir ve değerlendirebilir.

### **CFA369 Hareketli Grafik**

Bu ders kapsamında öğrenciler, hareket ve zaman kavramlarını öğrenir ve görsel düzenlemeler üzerinde kullanır. Hareketli grafiklerin oluşturulmasındaki temel yaklaşımları ve ilgili tasarım programlarını kullanarak çalışmalar üretir. Hareketli grafiklerin kullanım alanlarına yönelik bilgi sahibi olur.

## **ALTINCI YARIYIL (3. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **CFA302 İleri Animasyon Uygulamaları**

Öğrenciler ileri animasyon tekniklerini uygular.

### **CFA304 3 Boyutlu Çizgi Film**

Öğrencilerin bu ders kapsamında üç boyutlu hareketlendirme yöntemleri ile araçlarını tanımlayıp ve açıklayabilmeleri, üç boyutlu karakter animasyona yönelik özellikli hareketleri tasarlayabilmeleri, oyunculuk tekniklerini belirleyebilmelerini ve bilgisayar ortamında hareketlerini kaydedebilmeleri öngörülerek gerekli tüm sanatsal ve teknolojik birikim sağlanır.

## **SEÇMELİ DERSLER**

### **CFA352 İleri Bilgisayar Destekli Tasarım**

Bu ders, bilgisayar destekli tasarım araçlarını ileri seviyede öğretmeyi amaçlar. Tasarımda üretimin gerçekleşebileceği farklı bilgisayar yazılımlarını kullanarak sonuca ulaşmayı sağlar. Bu derste öğrenciler, özgün tasarımlarını farklı bilgisayar yazılımları kullanarak aktarır ve sergiler. Dünyada tasarım üretimlerinde kullanılan bilgisayar yazılımları hakkında bilgiye sahip olur, örneklerini görür ve kullanım araçlarını ayırt edebilir.

### **CFA354 Çizgi Roman**

Bu dersi alan öğrenciler, çizgi öykü anlatım yöntemleri ve türlerini tanımlar. Çizgi öykülerin dünyadaki örneklerini tanıır. Çizgi öykülerini farklı çizim malzemeleri kullanarak aktarır. Öğrenciler bu derste ayrıca çizgi öykülerini uygun sayfa düzeniyle yerleştirir, panelleri belirler ve öyküsünü en iyi vurgulayan çizim tekniğine karar verir. Ortaya çıkan çizgi romanına uygun tekniği seçer ve çizgi romanını sunar.

### **CFA356 Görsel Efektlendirme**

Öğrenciler bu derste iki ve üç boyutlu tasarımlarda görsel efektlendirme kavram ve tekniklerini tartışır. 2B ve 3B animasyonlarda görsel efektlendirme çeşit ve tekniklerini bilir ve uygular. Hazır efektlerin yanı sıra özgün efektlendirme örneklerini görür. Dünyada üretimi gerçekleştirilen görsel efektlendirme örneklerini uygulama yaparak deneyimler.

### **CFA358 Dijital Tasarım Araçları**

Bu ders kapsamında öğrenciler, bilgisayar ortamında 2B veya 3B teknik çizim ve görselleştirme programlarını öğrenir ve mesleki ifade konusunda yeni teknikler geliştirir.

### **CFA360 Canlandırma Sineması**

Mağara çizimlerinden günümüze gelen canlandırma süreçlerinden günümüz modern animasyonuna kadar canlandırmanın tarihi ve gelişimi öğrencilerle paylaşılır. Ayrıca sinema tarihi ve canlandırma sineması tarihi ve ilgili örnekler ders içerisinde izlenerek tartışılır.

### **CFA362 3B Karakter Animasyonu**

Öğrenciler bu derste animasyonun 12 temel prensibini öğrenir ve örneklerini görür. Farklı 3B karakter tasarımları üzerinde animasyonun 12 temel prensibi kullanarak temel seviyede canlandırma yapar. Bu ders ile öğrenciler canlı ve cansız karakter animasyonlarındaki hataları fark eder ve farklı çözüm teknikleri geliştirir.

### **CFA364 Dijital Desen**

Çizimlerinde üç boyutlu teknik anlatım yöntemlerini açıklar. Üç boyutlu anlatım yöntemlerini dijital ortamda uygular. Yerleştirme ölçü alma, oran-orantı yöntemlerini tanımlar. Öğrenciler çizimlerinde renk ve doku aktarım yöntemlerini de tanımlar. Farklı formlar üzerindeki ışık-gölge alanlarına uygun tekniği de seçer. Öğrenciler seçtikleri tekniği dijital ortamda uygular. Çizimlerini farklı çizim materyalleri kullanarak dijitale aktarır ve ortaya çıkan çizimi uygun şekilde sunar.

### **CFA366 Web Animasyonu**

Bu ders ile öğrenciler temel tasarım ilke ve kurallarını öğrenir. İnternet üzerinden yayın yapan site, blog ve sosyal medya mecralarında yayınlanabilecek 2B ve 3B animasyon üretimlerini temel tasarım ilke ve kuralları içerisinde üretir.

### **CFA368 Modelaj**

Gözlem yaparak 3B algılamayı geliştirmek ve 3B uygulama yaparak problem çözme yetisinin kazandırılması bu dersin temel amacını oluşturmaktadır. Öğrenciler bu derste kili şekillendirerek form ve hacim duygusunu öğrenir ve geometrik formları üç boyutlu olarak kavrar. Farklı formları kil üzerine yansıtarak soyut düşünme becerisini geliştirir.

## **YEDİNCİ YARIYIL (4. Sınıf, Güz Dönemi)**

### **CFA491 Mezuniyet Projesi I**

Çizgi film teknikleri ile ilgili karar verir, fikir bulur, paylaşır ve geliştirir. Fikrini uygulamaya geçirerek animasyonu gerçekleştirir. Sahne tasarımı, film tekniği, uygun hareketlendirme çalışması yapar. Hareket, arka plan ve zamanlama kurgusunu test eder. Filmini uygun medya ortamında sunar. Filminin hareket, zaman ve arka plan uyumunu renklendirerek test eder.

### **İLET401 İletişim ve Etik**

Etik kavramının kökenleri ve felsefesi. İletişim alanlarında etiğin önemi. Türkiye’de iletişim etiği. Gazete, televizyon ve internet yayıncılığında etik yaklaşımlar.

## **SEÇMELİ DERSLER**

### **CFA451 Deneysel Animasyon**

Özgün canlandırma filmi oluşturma yöntemlerini, storyboard görselleştirmesini ve özgün canlandırma tekniğini tanımlar. Özgün canlandırma tekniği yöntemlerini kullanarak oluşturulan filmi uygun şekilde yayımlayabilir. Filmin uygun sunuş şeklini (35 mm, video, bilgisayar) seçer ve sunumunu yapabilir

### **CFA453 Dijital Oyun Tasarımı**

Dijital Oyun Tasarımı dersi ile öğrenciler oyun kavramını kurallara bağlı isleyen interaktif bir iletişim süreci olarak değerlendirmekte ve hedeflenen mesajların interaktif bir süreç aracılığı ile ileildiği bir dil olarak içselleştirmektedirler. Oyun tasarımcısı fikrin ilk ortaya çıktığı aşamadan ürünün piyasaya sürülmesine dek geçen süreçte aktif olarak yer alır. Bu ders sonunda oyuncu deneyimi odaklı tasarım çalışmaları gerçekleştirmeleri beklenen öğrencilerin oyun geliştirme süreci hakkında bilgi sahibi olmaları hedeflenmektedir.

### **CFA455 3B Sahne Tasarımı ve Işık**

Bu derste öğrenciler malzeme bilgisi, form, geometri, ölçek ve insan, perspektif ve temel tasarım kurallarını öğrenir. 3B tasarım yazılımları kullanarak televizyon dekoru, vitrin tasarımı, mobilya tasarımı, fuar tasarımı, çevre, sahne ve dekor tasarımı üretimlerini bilir ve uygular. Ayrıca öğrenciler özgün ve yaratıcı sanal stüdyo dekoru üretimini gerçekleştirebilir.

### **CFA457 Animasyon Tarihi**

Öğrenciler Camera Lucida ve Camera Obscura hakkında bilgi sahibi olur. Animasyon ve sinema tarihinin paralel gelişim süreci hakkında fikir sahibi olur. İlk animasyon denemelerini, yapılış tekniklerini ve içeriklerini öğrenir. Tarihteki ilk animatörleri tanır. Animasyonda türlerin belirginleşmesi ve gelişim sürecini animasyon tarihi içinde değerlendirir.

### **CFA459 Görsel Algı ve Çizgi Film Analizi**

Öğrenciler görsellik ve algı arasındaki ilişkiyi anlar ve yorumlar. Işığın görme üzerindeki etkisini değerlendirir. Buna ek olarak insan gözü ve diğer canlıların görme biçimleri açıklar. Görsel algıyı etkileyen sosyal ve kültürel etkenleri değerlendirir. Algılama ile renk, biçim ve denge arasında bağlantı kurar. Öğrenciler görsel algı ile ilgili öğrendiklerini çizgi filmin doğasını anlamlandırma ve yorumlamada kullanır.

### **CFA461 Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları**

Bu ders ile öğrenciler artırılmış gerçeklik tanımı, tarihi, uygulama alanları ve yazılım programları hakkında bilgi sahibi olur. Türkiye’de ve dünyada artırılmış gerçeklik uygulama örneklerini görerek, uygulamada çevrimiçi ve çevrimdışı yazılım farklılıklarını ayırt eder. Farklı üretimler için farklı artırılmış gerçeklik uygulamalarına karar verebilir. Üretimlerini artırılmış gerçeklik ortamına aktararak deneyimleyebilir.

### **CFA463 2B Reklam Tasarımı**

Bu ders, 2B reklam kavramını tanımlar. 2B tasarım becerisinin reklamda nasıl kullanıldığını örnekleri ile açıklar. Yaratıcı 2B reklam fikri üretimine yönlendirir. Öğrenciler bu ders ile 2B tasarım becerisini reklam üretiminde nasıl kullanıldığını uygulama yaparak kavrar. Geleneksel televizyon yayıncılığı, internet sitesi ve sosyal medya için 2B reklam tasarımı üretimi gerçekleştirebilir.

### **CFA465 3B Televizyon Grafikleri**

Öğrencilerin hareketli 3B televizyon grafikleri üretmesi, bu dersin temel amacını oluşturur. Öğrenciler, Türkiye ve dünyada televizyon yayıncılığında kabul gören 3B televizyon grafik tasarım stil - trendlerini bilir ve ayırt eder. Televizyon yayıncılığında kullanılan jenerik,



bilgi ve isim bandı, ikili, üçlü ve çoklu pencere gibi çeşitli 3B televizyon grafiğini tasarım kuralları çerçevesinde üretir.

### **CFA467 Animasyonda Konsept Tasarımı**

Bu ders ile öğrenciler konsept tasarımı, renk, mekan ve ışık kavramlarını tartışır. Animasyonlar için belirli bir temaya göre yapılan mekân düzenleme tekniklerini bilir ve uygular. Farklı iç ve dış mekan aydınlatma çeşitlerini bilir ve 3B tasarımlarında uygular. Renk bilgisine sahip olur ve animasyonda konsept tasarımı içerisinde uygular.

## **SEKİZİNCİ YARIYIL (4. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **CFA492 Mezuniyet Projesi II**

Çizgi film teknikleri ile ilgili karar verir, fikir bulur, paylaşır ve geliştirir. Fikrini uygulamaya geçirerek animasyonu gerçekleştirir. Sahne tasarımı, film tekniği, uygun hareketlendirme çalışması yapar. Hareket, arka plan ve zamanlama kurgusunu test eder.

Filmini uygun medya ortamında sunar. Filminin hareket, zaman ve arka plan uyumunu renklendirerek test eder.

### **CFA402 Staj**

Dersin amacı öğrencinin ilgi alanlarına göre sektör ve çalışma deneyimini sağlamak ve geliştirmektir.

### **İSG490 İletişimde İş Sağlığı ve Güvenliği**

İletişim alanına yönelik iş sağlığı ve güvenliğinin amacı ve önemi, tarihsel gelişimi; iş sağlığı ve güvenliğinde temel kavramlar, Türkiye'deki uygulamalarından örnekler ve kanunlar bazında alınan önlemler. Film setlerinde, doğal afet durumlarında, savaş, muhabirliğinde, terör bölgelerinde yapılan çekimlerde ve haberlerde, reklam ajanslarında yoğun çalışma saatlerinde yaşanan stres, ayrımcılık ve baskı durumlarında, bilgisayar, laboratuvar ve stüdyo kullanımında riskler ve işverenin sorumlulukları. İletişim çalışanlarına yönelik hazırlanmış iş sağlığı ve güvenliği konusundaki uluslararası sözleşmeler, Avrupa Birliği ortak kararları.

## **SEÇMELİ DERSLER**

### **CFA452 Mitoloji ve İkonografi**

Sanat eserlerinin analizinde geleneksel ve tarihi kaynakların önemini kavrar. Mitolojinin temel figür ve kavramlarıyla ikonografinin konuları hakkında bilgi sahibi olur. Öğrenciler ders kapsamına alınan antik hikâyelerin işlendiği sanat eserlerinin analizinde kullanılan anlam çözümlemesi tekniklerini kavrar. Mitoloji ve ikonografinin sanat içerisindeki yeri ve önemi hakkında fikir sahibi olur.

### **CFA454 Stop Motion Film Üretimi**

Stop motion animasyon film tarihi hakkında bilgi edinir. Animasyon tekniklerini ve içeriklerini öğrenerek animasyon denemeleri gerçekleştirebilir. Animasyonun tarihsel

gelişim evrelerine ve ilk animatörlere dair fikir edinir. Stop motion animasyon üretimi gerçekleştirilebilir.

### **CFA456 Render Teknikleri**

Bu ders, çizgi film ve animasyon bölümü müfredatında yer alan farklı 3B bilgisayar yazılımlarında üretimi gerçekleştirilen tasarımların farklı render motorlarını uygulama yaparak öğretmeyi amaçlar. Öğrenciler farklı 3B tasarım yazılımlarında sahne ışıklandırması, farklı ekran ölçüleri kullanmayı ve farklı render motorları ile üretimlerini tek kare ve video olarak sonuçlandırır.

### **CFA458 Sanal Gerçeklik Uygulamaları**

Bu ders ile öğrenciler sanal gerçeklik tanımı, tarihi, uygulama alanları ve yazılım programları hakkında bilgi sahibi olur. Türkiye’de ve dünyada sanal gerçeklik uygulama örneklerini görerek, uygulamada yazılım farklılıklarını ayırt eder. Farklı üretimler için farklı sanal gerçeklik uygulamalarına karar verebilir. Üretimlerini sanal gerçeklik ortamına aktararak deneyimleyebilir.

### **CFA460 Dijital İllüstrasyon Uygulamaları**

Öğrenciler bu derste illüstrasyon tarihi, teknikleri ve dijital illüstrasyonun önemini öğrenir. Türkiye ve dünyada dijital illüstrasyon örneklerini tartışır. Bilgisayar yazılımları ile grafik tablet kullanımını öğrenir ve uygular. Sosyal medya mecraları da kullanılan dijital illüstrasyon üretimlerinin yanı sıra kitap illüstrasyonları, sanatsal illüstrasyonlar gibi farklı alanlar için örnek uygulamalar yapar.

### **CFA462 3B Reklam Tasarımı**

Bu ders, 3B reklam kavramını tanımlar. 3B tasarım becerisinin reklamda nasıl kullanıldığını örnekleri ile açıklar. Yaratıcı 3B reklam fikri üretimine yönlendirir. Öğrenciler bu ders ile 3B tasarım becerisini reklam üretiminde nasıl kullanıldığını uygulama yaparak kavrar. Geleneksel televizyon yayıncılığı, internet sitesi ve sosyal medya için 3B reklam tasarımı üretimi gerçekleştirilebilir.

### **CFA464 Dijital Portfolyo Tasarımı**

Öğrenciler bu ders kapsamında tanıtma, sergileme ve korumaya yönelik basılı ve dijital sunum biçimleri öğrenir. Özgün portfolyo tasarımları oluşturabilir ve hazırladığı portfolyo ile ilgilendiği çalışma alanına başvurabilir. Kendini ifade etme yetisini geliştirir. Etkili özgeçmiş tasarımının nasıl olması gerektiğini bilir. Eğitimi süresince yaptığı projeleri toparlayarak sınıflandırabilir.

### **CFA466 İleri Oyun Tasarımı**

Bu ders ile öğrenciler oyun tasarımında metot oluşturur. Oyun mekaniklerini ve oyun stratejilerini tanır ve ayırt eder. Algoritmaları analiz eder ve oyun akış şemalarını çizmeyi öğrenir ve uygular. Farklı oyun motorlarını bilir ve deneyimler. Oyun tasarımında kodları öğrenir ve temel seviyede kullanır.

### **CFA468 Oyunlar İçin 3B Karakter Modelleme**

Oyun tasarımlarında kullanılan 3B karakter modellerinin yapım aşamalarının öğretilmesi ve örnek uygulamaların gerçekleştirilmesi bu dersin temel amacını oluşturur. Öğrenciler bu derste düşük polygon sayısına sahip ve animasyona uygun çeşitli 3B karakter modelleri üretir.