

**Üsküdar Üniversitesi**  
**İletişim Fakültesi**

**ÇİZGİ FİLM ve ANİMASYON**  
**BÖLÜMÜ**

**Ders İçerikleri**

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

### **ILET111 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.

### **SBU157 Siyaset Bilimi**

Siyaset biliminin gelişimi, temel kavramlar, siyasi 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.

### **CFA103 Temel Animasyon ve Tasarıma Giriş**

Bu ders ile amaçlanan, temel animasyon ve tasarım bileşenleri yanında öğrencilerin bilgisayar teknolojilerini de etkili bir biçimde kullanabilmelerini sağlamaktır. Animasyonun temel ilkeleri ve tasarımın başat unsurları doğrultusunda uygulamalar yapmak, bir yandan da öğrencilerin donanım ve yazılım kullanma becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

### **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 (anlamalı 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.

### **ING103 İngilizce - I**

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

### **TURK103 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. Türkçede 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.

### **ATA103 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.

### **RKUL103 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)

### **CFA106 Çizgi Film ve Animasyon Teknikleri**

Bu ders ile amaçlanan, geleneksel ve dijital animasyon tekniklerinin uygulamalar ile pekiştirilmesi ve öğrencilerin; cel, stop-motion, cut-out, pixilation, rotoskop, time-lapse, 2 boyutlu ve 3 boyutlu animasyon tekniklerini kullanarak içerik üretebilmelerini sağlamaktır.

### **ILET106 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 azgelişmişlik kavramları. Kapitalizm ve küreselleşme.

### **FEL109 Felsefede Temel Kavramlar**

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

### **ING104 İngilizce - II**

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

### **TURK104 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.

### **ATA104 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi – II**

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi – I dersinin ikinci bölümünde, Cumhuriyet' in kuruluşu ile 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.

### **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.

### **RKUL104 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)

### **ILET219 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. Yorumlamacı analiz teknikleri.

### **ILET203 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.

### **ILET211 Temel Fotoğrafçılık**

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

### **ILET205 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.

### **ILET217 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. ILET209 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.

### **CFA209 Dijital Kurgu**

Bu ders görüntü, ses ve efektlerin belirli bir senaryo dahilinde, belirli teknikler kullanılarak anlamlı bir bütün yaratacak şekilde bir araya getirilmesini hem teorik hem de uygulamalı olarak anlatmayı amaçlamaktadır. Bunun yanı sıra, dijital kurgu programları aracılığıyla öğrencilerin program bilgilerinin geliştirilmesinin ve efektif kullanımının sağlanması da dersin hedefleri arasındadır.

## **ILET209 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.

## **CFA211 3 Boyutlu Modelleme ve Kaplama**

Bu ders ile öğrenciler, 3 boyutlu program kullanabilme becerisi edinmelerinin yanı sıra 3 boyutlu modelleme araçlarını deneyimleme, form, doku, materyal bilgisini doğru kullanma ve bu araçları etkin bir şekilde modelleme sürecine dahil etme fırsatı bulmaktadırlar.

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

### **ILET216 Medya Okuryazarlığı**

Medya okuryazarlığı en genel anlamıyla medya içeriklerine erişim, medya içeriklerini analiz edebilme, elde edilen bilgilerin doğruluğunu sorgulayabilme ve medyaya içerik üretebilme becerilerini kazanmayı ifade etmektedir. Medya okuryazarlığındaki ana amaç, medyayı doğru anlamak ve medya için etik ilkelere uygun içerik üretebilir hale gelmektir. Bu derste geleneksel medya okuryazarlığından başlayarak medyanın gelişimi ve dönüşümüyle ihtiyaç haline gelen farklı okuryazarlık biçimleri incelenecek, günümüzde her yaştan insan için gerekli olan yeni medya okuryazarlığı üzerinde durulacaktır.

### **CFA212 Deneysel Animasyon**

Bu ders ile animasyon tekniğine uygun özgün film oluşturma yöntemlerinin; üretim öncesi, üretim ve üretim sonrası aşamaları boyunca deneyimlenmesi ve bir son çıktının oluşturulması amaçlanmaktadır.

### **ILET204 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.

### **CFA214 Karakter, Mekân ve Konsept Geliştirme**

Bu ders kapsamında, hikâye içerisindeki karakter ve mekanların etkili bir anlatı oluşturabilecek şekilde hem teorik hem de uygulamalı olarak çözümlemelerinin yapılması hedeflenmektedir. Karakterler, mekanlar ve propların biçim, renk, stil...vb. özelliklerinin konsept bütünlüğü yaratacak ve hikâyeyi destekleyecek biçimde bir araya getirilmelerini ve geliştirilmelerini kapsamaktadır.

### **CFA216 2 Boyutlu Dijital Animasyon**

Bu dersin asıl hedefi; 2 boyutlu ortamda oluşturulmuş obje ve karakterlerin, 2 boyutlu dijital ortamın sunduğu imkanlarla, animasyon prensiplerine ve animasyon tekniğinin doğasına uygun bir şekilde hareketlendirilerek canlılık hissini oluşturulmasını sağlamaktır. Diğer yandan öğrenciler, kullanılan tekniğe uygun farklı donanım ve yazılım bilgisi de edinmektedirler.

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

Öğrenciler bu derste kaynak tarama ve bilgi toplama becerilerini geliştireceklerdir. CFA212 Deneysel Animasyon Bu ders ile animasyon tekniğine uygun özgün film oluşturma yöntemlerinin; üretim öncesi, üretim ve üretim sonrası aşamaları boyunca deneyimlenmesi ve bir son çıktının oluşturulması amaçlanmaktadır.

### **ILET214 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.

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

### **ILET303 İletişim Kuramları**

İletişim biliminin doğuşu, gelişimi. İletişim bilimleri alanında liberal ve eleştirel paradigmalara incelenmesi. Her iki paradigma içerisinde gelişen model, kuram ve yaklaşımlar. Kitle iletişim araçlarının etkileri. İletişimin ekonomi politikası, kültürel çalışmalar. Medya ve etkileşimcilik.

### **CFA303 3 Boyutlu Bilgisayarlı Animasyon**

Bu dersin amacı, 3 boyutlu ortamda oluşturulmuş karakterlerin, 3 boyutlu dijital ortamın olanaklarıyla, animasyon prensiplerine ve animasyon tekniğinin doğasına uygun bir şekilde canlandırılmasını sağlamaktır. Diğer yandan öğrenciler, 3 boyutlu animasyon tekniğine uygun yazılımı da etkin bir biçimde kullanabilmeyi ve karakterleri doğru şekilde manipüle etmeyi öğrenmektedirler.



## BEŞİNCİ YARIYIL SEÇMELİ DERSLER

### **CFA371 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.

### **CFA373 Storyboard Teknikleri**

Storyboard teknikleri dersinde, storyboard temel özellikleri, sinema ve animasyon gibi alanlarda kullanımı görsel dil oluşturma, kadraj ve kompozisyon, sahne sürekliliği, görsel okuryazarlık gibi teorik ve uygulamalı eğitimlerle birlikte öğrenci çizim becerileri geliştirilerek storyboard hazırlamaları sağlanmaktadır. Bu dersle beraber bir senaryoda yazılı verilen fikirlerin görsel dile nasıl döküleceğinin, animasyona nasıl uyarlanacağına, sinematik sürekliliğin ve kadraj alımının nasıl yapılacağına öğrenilmesi amaçlanmaktadır.

### **CFA375 Fotografi**

Fotoğraf üzerinde manipülasyonlar yapılarak ışıklandırma, renklendirme ve nesneyi bağlamından koparma gibi eylemlerle yeniden bir üretim ortaya konması dersin temelini oluşturmaktadır.

### **CFA377 Animasyon Desen**

Bu ders, hareketin ve zamanın sanatsal bir şekilde ifade edilmesi için gerekli olan temel desenleme becerilerini kazandırmayı amaçlamaktadır. Öğrenciler, insan anatomisi, hayvan anatomisi, perspektif, kompozisyon, yüz ifadeleri ve karakter tasarımı gibi temel konuları öğrenerek, kendi yaratıcı projelerini hayata geçirme yeteneği kazanacaklardır. Hareketin ve dinamizmin önemini kavramak için çeşitli animasyon teknikleri incelenecek ve öğrencilere, 2D animasyon, flipbook ve stop-motion gibi farklı animasyon türleri hakkında bilgi verilecektir. Ayrıca, öğrenciler kendi karakterlerini ve arka planlarını tasarlarken, hikâye anlatımının ve duygusal ifadelerin nasıl görselleştirileceğini öğreneceklerdir.

### **CFA379 Üç Boyutlu Hareket Sistemi Oluşturma**

Animasyon karakterlerinin veya objelerin animatörler tarafından kolayca hareket ettirilebilmesine yarayan, ağırlıklı olarak teknik bir işlem ve süreçtir. Bu ders kapsamında öğrencilere; farklı karakterler üzerinden hareket sistemi oluşturma ve karakterlerin hareketini ağırlık boyama yardımıyla test etme imkânı sunulmaktadır. Ders kapsamında, 3 Boyutlu modeller bir sistematik çerçevesinde iskelet sistemine benzeyen yapılarla donatılmakta ve belirli kontrol noktaları yardımıyla 3 boyutlu modelin hareket etmesini sağlamaktadırlar. Farklı karakterler üzerinden tasarlanan hareket sistemi doğrultusunda öğrencilere istediği her modeli hareket ettirebilme ve animasyon yapabilme becerisi kazandırılmak amaçlanmaktadır.

### **CFA381 Render Teknikleri**

Bu ders, öğrencilere render tekniklerinin temel prensiplerini ve uygulamalarını öğretmeyi hedeflemektedir. Öğrenciler; ışıklandırma, gölgelendirme, materyal ve kompozisyon gibi konuları ele alarak, çeşitli render motorları ve yazılımları kullanmayı öğrenebilirler. Ders kapsamında; farklı render teknikleri üzerine çalışılır. Öğrenciler bu ders sürecinde, kendi projelerinde render sürecini optimize etmeyi ve profesyonel kalitede görseller üretmeyi öğrenirler.

### **CFA383 İleri Kurgu Teknikleri**

Video tasarım programlarından After Effects'in kullanılmasıyla, video ve grafik işlerinin yapılması, efektlerin uygulanması, hazır hale getirilmesi ve sunulması aşamalarıyla şekillenmektedir.

### **CFA385 Öykü Tasarımı**

Bu ders, öğrencilerin animasyon yapabilmenin en öncelikli konusu hikâye oluşturma ve o hikayelerin canlandırılması üzerine örnekler üzerinden uygulamalar yaparak süreci öğrencilerin görselleştirmelerini amaçlar. Hikâye yazma, Karakter geliştirme, Storyboard gibi Animasyonu oluşturan karakterler kadar iç ve dış atmosfer oluşturma yöntemleri hakkında bilgilendirerek hikayeleri görselleştirmek bu dersin içeriğini oluşturmaktadır.

### **CFA387 Senaryo**

Çizgi filmde metin yazma teknikleri, dramatik yapı kurma, sinopsis, tretman ve senaryo yazım aşamaları gibi konular içeriği oluşturmaktadır.

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

### **CFA302 İleri Animasyon Uygulamaları**

Bu ders ile öğrencilere, 3 boyutlu bir yazılımı; model, texture, rig, ağırlık boyama ve karakter animasyon denemeleri ile etkili biçimde kullanma becerisi kazandırmak amaçlanmaktadır. Bu bağlamda öğrenciler, iskelet sistemini oluşturdukları karakterleri, karakterin doğasına uygun canlandırarak hem iskelet sisteminin çalışır olup olmadığını test etmekte hem de farklı karakterleri canlandırarak animasyon becerilerini geliştirmektedirler.

### **CFA308 Organik Modelleme**

Bu ders kapsamında öğrencilere katı modellemeden farklı olarak, özellikle canlılık barındıran insan, hayvan gibi organizmaların bilgisayar destekli programlar kullanılarak görece daha kıvrımlı ve yoğun topolojik örgüye sahip üç boyutlu modellere dönüştürülmesi ve düzenlenmesi uygulamalı olarak anlatılmaktadır.

## ALTINCI YARIYIL SEÇMELİ DERSLER

### **CFA370 3D Karakter Üretimi**

Üç boyutlu bir alanda var olan kurgusal veya gerçekçi karakterlerin dijital modellerinin üretimini içermektedir. Bu karakterler, 3 boyutlu yazılımların yardımıyla ve 3 boyutlu ortamın gereklilikleri de göz önünde bulundurularak; animasyonlu filmler, video oyunları, sanal ve karma gerçeklik deneyimleri dahil olmak üzere farklı medyalarda kullanılmak üzere oluşturulmaktadır. Bu ders kapsamında, hacim barındırmayan yani düz ve derinlikten yoksun olan geleneksel 2 boyutlu karakterlerin aksine; yükseklik, genişlik ve derinlik verisi bulunduran daha gerçekçi ve dinamik 3 boyutlu karakterlerin üretimine odaklanılmaktadır.

### **CFA372 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.

### **CFA374 Layout Tasarımı**

Layout, animasyon filminin veya çalışmasının hikayesine dayalı ortamları kavramsallaştırma ve filmin stilistik tercihlerine uyarlama sürecini kapsamaktadır. Bu ders kapsamında, bir layout çalışmasının gereklilikleri üzerinde durularak; kamera hareketleri ve süreleri, karakter ve mekânın kadraj içerisinde efektif bir biçimde konumlandırılması, karakterlerin kaba hareketleri ve animasyon aşamasına hazır hale getirilmesi süreçlerinin tasarlanması ayrıntılı bir biçimde ele alınmaktadır. Bu doğrultuda, storyboard çalışması referans olarak kullanılabilir ya da doğrudan senaryo üzerinden de ilerlenebilmektedir.

### **CFA378 2D Karakter Tasarımı**

2D karakter tasarımı dersinde karakter tasarımının animasyondaki yeri, sosyal, kültürel, psikolojik, özelliklerin karakter görseline yansımaları gibi konular görsel örneklerle beraber teorik bilgi olarak anlatılacaktır. Bu derste verilen teorik bilgilerin ışığında kağıt üzerine eskizler hazırlanmaktadır. Hazırlanan eskizlerden sonra bilgisayar ve çizim tabletleriyle beraber karakter sayfası oluşturulmaktadır. 2D hazırlanan karakterlerin yüz duygu geçiş sayfaları da oluşturulacaktır. Bu dersle beraber karakter tasarımının, herhangi bir animasyon filminin hikayesini ve kişilik özelliklerini görsel olarak yansıtabilecek şekilde 2D tasarlanması amaçlanmaktadır.

### **CFA380 3B Simülasyon Uygulamaları**

Bu ders, 3B modelleme, animasyon ve simülasyon tekniklerini kapsamlı bir şekilde ele alarak, öğrencilerin çeşitli endüstrilerde kullanılabilecek nitelikte projeler geliştirmelerine yardımcı olur. Ayrıca, fiziksel sistemlerin 3B ortamda nasıl simüle edileceğini ve gerçek dünya senaryolarının nasıl canlandırılacağını öğreneceklerdir. Öğrenciler, bu becerileri kullanarak sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve oyun geliştirme gibi çeşitli uygulama alanlarında projeler gerçekleştireceklerdir.

### **CFA382 Animasyon Film Çözümleme**

Bu ders, animasyon tekniđi ile üretilmiş filmlerin izlenmesi, çeşitli konu başlıkları üzerinden teknik, sanatsal ve kavramsal açıdan detaylı çözümleme yapılması dersin amacını oluşturur. Bunun yanı sıra, seçilen filmlerin izlenerek çözümlenmesi öğrencinin aynı zamanda film projesindeki anlatım dilini geliştirmesi de dersin hedefleri arasındadır.

### **CFA384 Öyküleme Teknikleri**

Öyküleme teknikleri dersi, öğrencilere animasyon projelerinde etkili hikâye anlatma becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır. Ders boyunca hikâye yapısı, karakter geliştirme, dramatik kurgu ve diyalog yazma gibi konular ele alınacaktır. Öğrenciler, animasyon projeleri için kendi hikayelerini yaratırken, farklı anlatım yöntemleri ve stilistik yaklaşımlar üzerine çalışırlar. Ders, öğrencilerin yaratıcı düşünme, yazma ve görsel hikâye anlatımı yeteneklerini geliştirerek, animasyon üretim sürecinde güçlü ve etkileyici hikayeler oluşturabilmelerine yardımcı olur.

### **CFA386 Sinematografi**

Kamera hareketleri, çekim teknikleri, kompozisyon oluşturma ve temel aydınlatma dersin ana başlıklarını oluşturmaktadır.

### **CFA388 Sanatsal Anatomi**

Sanatsal Anatomi dersinde insan anatomisi, iskelet sistemi, kas yapısı, insan figürü, dinamik insan figürü olarak, eskiz ve çizimler ile incelenecek ve çizimleri yapılacaktır. İnsan anatomisinin bazen parçalar halinde bazen bir bütün olarak perspektif, rakursi, sanatsal ve estetik kaygı da gözetilerek çizimleri yapılacaktır. Parça- bütün ilişkisi, oran- orantı, ışık- gölge, denge- hareket, tekrar- uyum, vb. ilkeler ve elemanlar çizimler yapılırken eserlere uygulanacaktır. İnsan anatomisinin, desen teknikleri kullanılarak canlı, cansız modelden figüratif çizimleri yapılacaktır. Sanatsal anatomi dersiyle beraber insan anatomisini bilerek çizim ve tasarım yapabilen, çizim ve tasarımlarına estetik ve sanatsal kaygıyı yansıtabilen bireyler yetiştirmek amaçlanmaktadır.

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

### **CFA491 Mezuniyet Projesi I**

Çizgi film teknikleri ile ilgili karar verir, fikir bulur, paylaşır ve geliştirir. Fikrini uygulamaya geçirek animasyonu gerçekleştirir. Sahne tasarımı, film tekniđi, 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.

### **ILET401 İletişim ve Etik**

Etik kavramının kökenleri ve felsefesi. İletişim alanlarında etiđin önemi. Türkiye’de iletişim etiđi. Gazete, televizyon ve internet yayıncılıđında etik yaklaşımlar.

## YEDİNCİ YARIYIL SEÇMELİ DERSLER

### **CFA471 Medikal Animasyon Uygulamaları**

Bu ders 3d animasyon yazılımları kullanılarak anatomik hareketlerin animasyonu, patolojik süreçlerin tedavi yöntemlerinin görselleştirilmesi bu görselleri, simülasyon ve ses efektleri ile destekleyerek oluşturulan projeler dersin içeriğini oluşturmaktadır.

### **CFA473 Mitoloji ve Animasyon**

Yunan, İskandinav, Çin, Japon, Hint ve Türk mitolojileri genel hatları ile öğrencilere aktarılmaktadır. Mitolojinin animasyonla bağlantısı çerçevesinde kahraman arketipi, semboller ve filmlerdeki izleri incelenmektedir.

### **CFA475 2D Karakter Animasyonu**

2D Karakter Animasyonu dersinde öğrencilere, geleneksel ve dijital yöntemlerle karakter animasyonunu öğretmek hedeflenmiştir. Bu derste, hareketin temel ilkeleri ve karakter animasyonunun temel prensipleri ele alınmaktadır. Öğrencilere, karakterlerin hareketlerini doğru bir şekilde iletebilmek için zamanlama, çizgi akışı ve hareket eğrisi gibi kavramları aynı zamanda karakterlerin duygusal ifadelerini ve fiziksel özelliklerini nasıl vurgulayacaklarını öğretmek hedeflenmektedir.

### **CFA477 Portfolyo Düzenleme Teknikleri**

Bu ders öğrencilere, çizgi film ve animasyon alanında çeşitli dijital araçları kullanarak kendi çalışmalarını sergilemek için profesyonel dijital portföyler oluşturmada gerekli becerileri kazandırmayı amaçlar. Bu süreçte, görsel anlatım becerilerini geliştirmek, eserlerini etkili bir şekilde sunmak ve sanatlarını sanal ortamda nasıl en iyi şekilde temsil edeceklerini öğrenmek için pratik yapacaklardır. Ders, öğrencilerin okul projelerini iş hayatına en etkili şekilde sunabilmelerini ve modern medya araçlarında portfolyolarını oluşturmaya başlamalarını amaçlamaktadır.

### **CFA479 Dijital İllüstrasyon**

Dijital illüstrasyon dersinde dönem boyunca geleneksel ve dijital illüstrasyon arasındaki farklılıklar, farklı yazılımlar üzerinden dijital çizim araçlarının kullanımı, illüstrasyon öncesi eskiz çıkarma teknikleri, renk, ışık- gölge kullanımı, farklı tasarım dengeleri ile kanvas alanı içerisinde açık veya kapalı kompozisyon oluşturma, hikâyeye uygun görselleştirme, somut nesnelere dijital üzerinden soyutlaştırma, estetik ve sanatsal kaygı ile çizimler geliştirilecektir. Ayrıca tablet ile illüstrasyon programlarının kullanımı gösterilecek, tasarım ilke ve elemanları eserlere yansıtılacak şekilde anlatılacaktır. Dijital illüstrasyonlarda renk, doku, mekân, figür, perspektif, rakursi, ışık gibi içeriklerin dijital illüstrasyonlara nasıl yansıtılacağı işlenecektir. Dersin devam ettiği süre boyunca önde gelen geleneksel ve dijital illüstrasyon sanatçılarının eserleri incelenecektir.

**CFA481 Sanat ve Yaratıcılık**

Sanat ve Yaratıcılık dersinde sanat, sanatçı, yaratıcı ve farklı düşünme, estetik kaygı, sanatsal algı, farklı materyallerle eser üretme gibi konular sanat tarihi ile birleştirilip teorik bilgi olarak işlenecektir. Bu teorik derslerin ışığında öğrencilere laboratuvar uygulaması olarak beyin fırtınası, tartışma, geleneksel ve dijital olarak yaratıcı eser üretimi gibi uygulamalar yaptırılacaktır. Bu dersle beraber yaratıcı, farklı, eleştirel, sanatsal düşünebilen, bu düşünceleri tasarımlarına yansıtabilen ve uygulayabilen bireyler yetiştirmek amaçlanmaktadır. Bu dersle birlikte kişilerin sanat eserlerinden yola çıkarak eleştirel ve yaratıcı düşünebilmesi, estetik yaklaşımlarda bulunabilmesi ve bunları tasarımlarına yansıtabilmesi amaçlanmaktadır.



## 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 tekniđi, 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. CFA406 Staj Dersin amacı öğrencinin ilgi alanlarına göre sektör ve çalışma deneyimini sağlamak ve geliştirmektir.

### **ISG490 İletişimde İş Sağlığı ve Güvenliđi**

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 Birliđi ortak kararları.

## SEKİZİNCİ YARIYIL SEÇMELİ DERSLER

### **CFA472 Reklamcılıkta Animasyon Uygulamaları**

Reklamcılıkta animasyon uygulamaları dersinde, tanıtımı yapılacak ürün ya da hizmetin 3D veya 2D tasarımlarla beraber belli kurgu ve senaryo yardımıyla hazırlanması ve izleyiciye sunulmasının aşamaları hem teorik hem uygulamalı olarak işlenecektir. Reklam filminde animasyon kullanımı, hareketli grafik, 2D veya 3D tasarımlarda hareket, görüntü ve ses ayarlamaları, ürün- hizmet ve hedef kitle araştırması, storyboard gibi aşamalar öğrenciler ile uygulamalı olarak yapılacaktır. Bu dersle beraber kişilerin tamamen animasyondan oluşan ya da bir kısmı animasyon içeren reklam filmlerini ürün- hizmet ve hedef kitleye uygun yapım aşamalarını takip ederek hazırlayabilmesi amaçlanmaktadır.

### **CFA474 Animasyon Film Atölyesi**

Bu atölye dersi, öğrencilere animasyon film yapım sürecinin tüm aşamalarını deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Öğrenciler ders süreci boyunca fikir geliştirme, senaryo yazma, storyboard hazırlama, karakter ve sahne tasarımı, animasyon üretimi ve post-produksiyon süreçlerini öğrenirler. Grup projeleri ile iş birliği ve ekip çalışması becerilerini geliştirirken, kendi kısa animasyon filmlerini tamamlarlar. Ders, öğrencilere animasyon film yapımında pratik deneyim kazandırmayı hedeflemektedir.

### **CFA476 3D Karakter Animasyonu**

Animasyonun uzmanlaşma gerektiren bir bileşeni olarak karakter animasyonu ve bu ders kapsamında öğrenciler; Animasyon yapmaya hazır halde bulunan 3 boyutlu karakterler aracılığıyla, kişilikle ilişkilendirilebilir etkileyici hareketler yaratma deneyimini 3 boyutlu ortamda gerçekleştirmektedirler. Bunların yanı sıra, animasyon prensiplerinden de yararlanarak fiziksel ve psikolojik oyunculuk dinamiklerini animasyon çalışmalarına uyarlama fırsatı bulmaktadırlar. Böylece, 3 boyutlu bir karakterin; inandırıcı bir şekilde hareket etmesi ve çevresiyle etkileşime girmesi sağlanmaktadır.

### **CFA478 3B Stop Motion Atölyesi**

Bu ders, öğrencilere stop motion animasyon tekniklerini ve uygulamalarını öğretmeyi amaçlayan kapsamlı bir atölye çalışmasıdır. Stop motion animasyonun tarihi, teorisi ve pratiği üzerine odaklanarak, öğrencilerin kendi stop motion filmlerini yaratmalarına olanak tanır. Ders boyunca, öğrenciler çeşitli stop motion tekniklerini (kil, kukla, nesne animasyonu vb.) öğrenecek, karakter ve set tasarımı yapacak ve kendi kısa filmlerini oluşturacaklardır. Ayrıca, aydınlatma, kamera açıları ve post prodüksiyon teknikleri hakkında bilgi sahibi olacaklardır. Bu atölye, yaratıcı düşünme, problem çözme ve teknik becerilerin geliştirilmesine odaklanır.

**CFA480 Sahne Sanatları**

Sahne sanatları dersinde, oyunculuk, müzikal, tiyatro gibi alanlarda bulunan dans- hareket eğitimi, kamera oyunculuđu, jest- mimik, karakterizasyon, yaratıcı drama gibi eğitimler animasyon alanına olan katkıları ile teorik ve uygulamalı olarak işlenecektir. Bu dersin amacı teorik ve uygulamalı olarak sahne sanatları bilgilerinin animasyon filmine yansıtılabilmesi ve alana yapılacak işlerde gerçek hareketlere dayalı işler hazırlanabilmesidir.

**CFA482 Animasyonda Yapay Zekâ**

Ders, yapay zekanın animasyon ve dijital sanatlar üzerindeki etkisini ve kullanımını araştırmayı amaçlayan ileri seviye bir derstir. Bu ders, öğrencilerin yapay zekâ teknolojilerini kullanarak daha gerçekçi, etkileşimli ve yaratıcı animasyonlar geliştirmelerine olanak tanır. Ders kapsamında, yapay zekâ algoritmalarının temelleri, makine öğrenimi, derin öğrenme ve yapay zekâ destekli animasyon teknikleri gibi konular ele alınacaktır.

## FAKÜLTE SEÇMELİ YABANCI DİL DERSLERİ

### İLET351 İngilizce Yazma Becerileri

İngilizce iletişim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bu derste öğrenciler sınıfta konuşma, soru sorabilme, röportaj yapabilme gibi iletişim becerilerini geliştirici pratiklere yönlendirilecektir.

### İLET352 İngilizce Sunum Becerileri

İngilizce sunum becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bu derste öğrenciler karmaşık konulara hikâye anlatma teknikleri uygulamak ve sunumu daha anlaşılır hale getirebilecek slaytlar oluşturmak gibi temel beceriler geliştireceklerdir. Ders kapsamında öğrenciler çeşitli konularda sunumlar hazırlayacak ve bunları sınıfın önünde sunacaklardır.

## ÜNİVERSİTE SEÇMELİ YABANCI DİL DERSLERİ

Güz Dönemi						Bahar Dönemi					
ISP123	İspanyolca I	3	0	3	5	ISP124	İspanyolca II	3	0	3	5
ARA123	Arapça I	3	0	3	5	ARA124	Arapça II	3	0	3	5
CIN123	Çince I	3	0	3	5	CIN124	Çince II	3	0	3	5
RUS123	Rusça I	3	0	3	5	RUS124	Rusça II	3	0	3	5
JPN123	Japonca I	3	0	3	5	JPN124	Japonca II	3	0	3	5
ITL123	İtalyanca I	3	0	3	5	ITL124	İtalyanca II	3	0	3	5