

<b>Dersin Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyılı</b>	<b>T+U</b>	<b>Kredisi</b>	<b>AKTS</b>
<b>Grafik Ve Animasyon-II</b>	2301208	II	2+1	3	4
<b>Ön Koşul Dersler</b>	-				
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Türü</b>	Zorunlu				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Veren</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Bu ders ile öğrenci; İnternet ortamında çalışabilen programları yazma yeterliklerini kazanacaktır.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	Bu dersin sonunda öğrenci; 1- Animasyon düzenleme işlemleri yapmak, 2- Gelişmiş teknikleri uygulamak, 3- Eylem kodları ile etkileşimli animasyonlar oluşturmak.				
<b>Dersin İçeriği</b>	Animasyon Temelleri, Grafikler, Metin İşlemleri, Semboller, Animasyon Teknikleri, Ses ve Video İşlemleri, Ekranlar, bileşenler, Dinamik Veriler, Yazılım Optimizasyonu, Animasyon Dosyalarının Yayınlama Ayarları, Eylemler Paneli, Temel Programlama Yapıları, Nesnelere, Fonksiyonlar, Ses ve Video İşlemleri, Sunucu Tarafı İşlemler				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
<b>1</b>	Animasyon Temelleri, Grafikler				
<b>2</b>	Grafikler, Metin İşlemleri				
<b>3</b>	Metin İşlemleri, Semboller				
<b>4</b>	Animasyon Teknikleri, Ses ve Video İşlemleri				
<b>5</b>	Ses ve Video İşlemleri, Ekranlar				
<b>6</b>	Bileşenler, Dinamik Veriler				
<b>7</b>	<b>Ara Sınav</b>				
<b>8</b>	Dinamik Veriler, Yazılım Optimizasyonu				
<b>9</b>	Yazılım Optimizasyonu, Animasyon Dosyalarının Yayınlama Ayarları				
<b>10</b>	Animasyon Dosyalarının Yayınlama Ayarları, Eylemler Paneli				
<b>11</b>	Temel Programlama Yapıları				
<b>12</b>	Temel Programlama Yapıları, Nesnelere				
<b>13</b>	Fonksiyonlar, Ses ve Video İşlemleri				
<b>14</b>	Sunucu Tarafı İşlemler				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
1- Çalışma alanını etkin olarak kullanabilir. 2- Grafik düzenleme işlemlerini yapabilir. 3- Metin düzenleme işlemlerini yapabilir. 4- Sembol işlemlerini yapabilir.					
<b>Kaynaklar</b>					
Alakoç Burma, Z. , (2013), <i>Grafik ve Animasyon</i> , Seçkin Yayıncılık. Komisyon, (2012), <i>Herkes İçin Grafik Animasyon</i> , KODLAB Yayınları. MEB, (2012), <i>Animasyon Temelleri Bilişim Teknolojileri Ders Modülü</i> , Ankara:MEB Yayınları.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
<b>Ara Sınav</b>	<b>% 40</b>				

<b>Final</b>	<b>% 60</b>
<b>Bütünleme</b>	<b>% 60</b>

<b>PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM ÇIKTILARI İLİŞKİSİ TABLOSU</b>																
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15	PÇ1
<b>ÖÇ1</b>	1	5	3	3	3	1	5	1	3	1	1	2	5	3	1	1
<b>ÖÇ2</b>	1	5	3	3	3	1	5	1	4	1	1	2	5	3	1	1
<b>ÖÇ3</b>	1	5	4	3	3	1	5	1	4	1	1	2	5	4	1	1
<b>ÖÇ: Öğrenme Çıktıları PÇ: Program Çıktıları</b>																
<b>Katkı Düzeyi</b>	<b>1 Çok Düşük</b>			<b>2 Düşük</b>			<b>3 Orta</b>			<b>4 Yüksek</b>			<b>5 Çok Yüksek</b>			

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15	PÇ1
<b>Grafik Ve Animasyon-II</b>	1	5	3	3	3	1	5	1	4	1	1	2	5	3	1	1