



T.C. Avrupa Birliđi Bakanlığı AB Eđitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlıđı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Deđişimi için İş birliđi kapsamında, Yükseköđrenim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eđitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliđi Projesi"



Ders Deđerlendirme Kriterleri

(03. Sanal Gerçeklik ile Animasyon)

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."

"Funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Sanal Gerçeklik ile Animasyon Dersi Ders Değerlendirme Kriterleri

Değerlendirme Kriterleri	Kriterlere İlişkin Açıklamalar
Teknik Kalite	Kullandığı yazılım araçlarında Kavramsal ve teknik imkanları en etkili şekilde uygulayabilmeli ,bireysel olarak güncel araçları takip ederek yöntemlerini doğru uygulayabilmeli.
Yaratıcı Yaklaşımlar	Geleneksel yöntemlerde kullanılan Animasyon prensiplerini yeni yaklaşımlar ile kolaylaştırıp ilerletebilmeli, yaratıcı bir yaklaşım sergileyebilmeli,yeni yöntemler geliştirebilmeli.
Profesyonel Karşılaştırma	Prodüksiyon firmalarında kullanılan Animasyon yöntemlerini yeni yaklaşımlar ile ilerletebilecek cesarete sahip olmalı.Uyguladığı bu yeni yaklaşımları profesyonel yaklaşımlarla karşılaştırabilmeli
Proje planlama Çalışması	Verilen Animasyon projesinde uygulanacak yaklaşım ve kullanılacak yöntemleri önceden uygulayıp düzenli ve doğru sıralamada uygulayabileceği proje planlamasını en etkin şekilde oluşturabilmeli.
Yazılım Kullanımı	Uygulaması yapılacak olan Animasyonda kullanacağı yazılıma en etkin şekilde hakim olmalı.
Animasyon prensiplerini Kavrama	Oluşturacağı Animasyonda kullanacağı Animasyon prensiplerini hangi araçlarla ve hangi yöntemle yapacağını belirtmeli.(posetopose yada straigh a headvb)
Karakter canlandırması ve Detayların Gösterimi	Oluşturduğu Animasyonda kullandığı teknikleri ve sahnenin gerektirdiği etkiyi ön plana çıkartılıp nasıl çözümlendiğinin gösterilmesi.
Proje sunumu	Verilen proje ödevini belirtilen süreç içerisinde, açık, anlaşılabilir, nitelikli ve etkili bir test sunumu ile sunulmalı ve karakterde oluşabilecek teknik hataları önceden çözerek karakterin rolü hazır halde olmalıdır. (ana pozlar ara pozlar tamamlanmış olmalı ,işimlendirme ,oranlar ,adresleme doğru olmalı v.b.)
Animasyonun Niteliği ve Yeterliliği	Oluşturulan Animasyonun açıklayıcı biçimde hikaye resimlemeleri ile sunulması. Canlandırılan karakterin net, anlaşılabilir, temiz, düzenli bir şekilde canlandırması ile zamanında yapılmış olması.
Uygun Tekniğin / Yöntemin Belirlenmesi	Konuya ilişkin Kullanılacak yöntemlerin veya araştırmaların prensip seviyesinde test edilerek ders programında belirtilen sürede/haftada açıklanıp onaylatılması ve teslim edilmesi.
Çalışmaya uygun yazılım - eklenti temini	Pc de kullanılacak ve çalışma esnasında gerekebilecek yazılımların, ilk ders haftası öğretim elemanı ile birlikte belirlenmesi ve eksiksiz hazır bulundurulması.
Tekniğin Uygulama Niteliği	Yapılan animasyonun hikayeleştirme aşamasında tasarlanan hareketler ile uyumluluğu.
Detaylara gösterilen özen	Kullanılan teknik ve yöntemlerin niteliği ve başarısı. Seçilen animasyon tekniğinin doğru ve hatasız uygulanması, keylerin temiz olması , animasyonun doğru bir sıralamada anlatıma sahip olması.
Görsel Sunum	Sunumu yapılacak karakterin önceden hikayeçizimlerinin yapılmış ve hikaye anlatımında çıkan sorunların giderilmiş olması
Çalışma disiplini ve bağımsız performans sergileme	Karakterde kullanılacak güncel animasyon yöntemlerinin dışına çıkarak yeni yöntemler ile sonuç çıkarabilme doğru zamanda uygulamış olmak.
Ders planına uygun çalışma - zamanlama	Verilen ders planına uygun olarak hareket etme ve ders ile ilgili yükümlülüklerini belirtilen zamanda tamamlayarak süreç yönetimini ayarlayabilme.
Derse katılım ve devamlılık	Ders saatlerine gösterilen azami özen ve çalışma ortamında aktif katılım gösterme çabası.
Alanı ile ilgili etkinliklere katılma	Belgelemek koşulu ile "Animasyon" alanı başta olmak üzere, güzel sanatlar temel alanı içerisinde olabilecek her türlü etkinliğe (sergi, yarışma, çalıştay, sempozyum v.b) katılım göstermesi, aktif rol alması.