



T.C. Avrupa Birliği Bakanlığı AB Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Değişimi için İşbirliği kapsamında, Yükseköğretim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eğitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliği Projesi"



Mezun Profilleri ve Yeterlikler Matrisi

(02. Detaylı Ortak, Profil ve Sosyal Yeterlikler.)

"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."

Yeterlik Kodu	YETERLİKLER	PROFİLLER						
		Film Yönetmeni	Sanat (Sanat Yönetmeni, Konsept Tasarımcı)	Model Sanatçısı	Animatör	Rig Sanatçısı	Oyun Sanatçısı	
C1	Bir film yapmak için gerekli eylemleri sanatsal olarak koordine eder	x						TÜM PROFİLLERİN TEMEL SEVİYE ÜZERİNDE EN AZ İLE SAĞLAMASI GEREKEN YETERLİKLER
C2	Bir animasyon filmi için özgün fikirler önerir	x	X					
C3	Animasyonu iyileştirmek için sürecin tüm aşamalarında fikirler ortaya koyar ve kriterler önerir	x	*	*	*	*		
C3.1	şu yönlerden: Metin/Senaryo	x						
C3.2	Karakter Tasarımı	x	x				x	
C3.3	Arka Plan / Set Tasarımı	x	x		x		x	
C3.4	Storyboard	x	x		x			
C3.5	Ses	x			x			
C3.6	Sinematografi (film çekme sanatı)	x	x				x	
C3.7	Animasyon	x	x		x		x	
C3.8	Animasyon	x	x		x		x	
C3.9	Kurgu	x						
C3.10	Post Prodüksiyon (Temizlik)	x						
C3.11	Post Prodüksiyon (VFX-Görsel Efekt)	x					x	
C3.12	Post Prodüksiyon (Colour Grading-Renk Derecelendirme)	x						
C4	Animasyonlar için metin / senaryo yazar	x						
C5	Özgün fikirleri görselleştirir	x	x	x	x	x	x	
C6	Bir hikayeye göre karakterler geliştirir	x	x	x		x	x	
C7	Bir hikayeyi görselleştirmek için bir storyboard geliştirir	x	x					
C8	Filmin alanını görselleştirmek	x	x				x	
C9	1 Animasyonun 12 ilkesini takip ederek canlandırma yapar							
C10	2 Animasyonun 12 prensibini takip ederek karakterleri anatomik özelliklerine göre canlandırır			x	x			
C11	3 Çeşitli temel hareket dizilerini canlandırır				x		x	
C12	Dramatik etkiyi en üst düzeye çıkarmak için çekim yapılarını ve açılarını planlar ve çizer		x				x	
C13	Karakter hareketini ve ifadeleri canlandırma hakkında ekiple iletişim kurar	x			x			
C14	1 Animasyon üretim sürecinin tamamını ve üretim süreci içindeki özel rolünü anlar	x	x	x	x	x		
C15	2 Temel dokümantasyonu ve varlık yönetimini sürdürür	x	x	x	x	x	x	
CGT1	Teknik ve / veya yaratıcı zorlukları gidermek için Sanat Danışmanları / Adaylar / Kıdemli Sanatçılar ile işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	TAKIM İŞBİRLİĞİ (GENEL) YETERLİKLERİ
CGT2	En yüksek görsel kalite ve standartları karşılamak için tasarım, animasyon ve görsel efekt departmanlarıyla işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	
CGT3	Çok disiplinli bir ekip ortamında çalışır ve diğer çeşitli paydaşlarla (örn. Sanatçılar, uzmanlar ...) etkileşim kurar	x	x	x	x	x	x	
CGT4	Ortak çalışanlara açıkça formüle edilmiş geri bildirimler sağlar	x	x	x	x	x	x	
CGT5	Mesleki çevrede eleştiri ve geri bildirim yapıcı yaklaşıp	x	x	x	x	x	x	
CGO1	Sözlü ve yazılı iletişim kurar	x	x	x	x	x	x	DİĞER GENEL YETERLİKLER
CGO2	İngilizce kullanır	x	x	x	x	x	x	
C16	1 Belirli bir projeyi görselleştirmek için en uygun aracı ve yaklaşımları seçer (oyun, film vb. projeler için)		x					ARAÇ KUTUSU
C17	2 Çeşitli sinema stillerinde animasyon için araştırma ve tasarım yapar	x	x		x	x	x	
C18	Farklı sanat alanlarından (analog ve dijital) araçları tek tek ve bir arada kullanır							
C18.1	Çizim		x	x				
C18.2	Grafik Tasarım		x	x			x	
C18.3	Fotoğraf		x					
C18.4	Heykel		x	x				
C18.5	Farklı Malzemeler		x					
C18.6	Işık		x					
C18.7	Renk		x					
C19	1 Her planın öğelerini (dekor, karakter, hareketlilik, vb.) tanımlayarak bir storyboard'u analiz eder	x	x		x			
C20	2 Bir projenin nihai formuna genel bakış için storyboard geliştirir	x	x					
C21	3 Storyboard geliştirilmesini denetler							
C22	1 Bir Animatöğü çözümlenebilir							
C22	2 Bir animatöğü geliştirebilir							
C23	3 Animatöğün yaratılmasını denetler	x	x					
C24	Profil Görüntü birleştirme yazılımı kullanır		x					
C25	Profil Ön-görselleştirme amacıyla sanal kamera açılarını uygular		x					
CGT1	Teknik ve / veya yaratıcı zorlukları gidermek için Sanat Danışmanları / Adaylar / Kıdemli Sanatçılar ile işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	TAKIM İŞBİRLİĞİ (GENEL) YETERLİKLERİ
CGT6	Sanatsal yönü kolaylıkla yorumlar	x	x	x	x	x	x	
CGT5	Mesleki çevrede eleştiri ve geri bildirim yapıcı yaklaşıp	x	x	x	x	x	x	
CGT2	En yüksek görsel kalite ve standartları karşılamak için tasarım, animasyon ve görsel efekt departmanlarıyla işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	
CGT3	Çok disiplinli bir ekip ortamında çalışır ve diğer çeşitli paydaşlarla (örn. Sanatçılar, uzmanlar ...) etkileşim kurar	x	x	x	x	x	x	
CGO1	Sözlü ve yazılı iletişim kurar	x	x	x	x	x	x	DİĞER GENEL YETERLİKLER
CGO2	İngilizce kullanır	x	x	x	x	x	x	
C26	1 Anatomi, form ve oranları analiz eder							DİJİTAL ARAÇKUTUSU
C27	2 Karakter oluşturmak ve uyarlamak için anatomi, form, oranlar ve silüeti geliştirir		x	x	x	x		
C28	Karakter tasarımcılarının estetik ihtiyaçlarına uygun doğal 3-boyutlu model geliştirir / heykelini yapar ve rafine eder			x				
C29	Yüksek çözünürlüklü 3-boyutlu heykel ve sonuç düşük çokgen sayısında oyun varlıklarının her ikisini de yaratır		x	x			x	
C30	Oyun motorunda kullanmak için stilize edilmiş, elle boyanmış ve yeni nesil malzemelerden dokular yaratır		x	x			x	
C31	Konsept sanat çalışması dayalı veya dayalı olmadan herhangi bir stilde (gerçekçi / stilize) insan / robot / yaratık vb. (organik/mekanik/melez) karakterleri modeller / dijital heykelini yapar			x				
C32	Animasyon sahneleri için 3B çevrelerin modellerini yaratır			x				
C33	Animasyon için 3-boyutlu karakter modelleri yaratır			x				
C34	Verimli ve temiz kaplama koordinatları (UVW map), öteleme / kademelenme (Displacement map) koordinatları ve yüzey topolojisini yeniden oluşturur		x	x				
C35	3-boyutlu modeller yaratır ve en iyi hallerine getirir / indirger		x	x				
CGT1	Teknik ve / veya yaratıcı zorlukları gidermek için Sanat Danışmanları / Adaylar / Kıdemli Sanatçılar ile işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	TAKIM İŞBİRLİĞİ (GENEL) YETERLİKLERİ
CGT6	Sanatsal yönü kolaylıkla yorumlar	x	x	x	x	x	x	
CGT5	Mesleki çevrede eleştiri ve geri bildirim yapıcı yaklaşıp	x	x	x	x	x	x	
CGT2	En yüksek görsel kalite ve standartları karşılamak için tasarım, animasyon ve görsel efekt departmanlarıyla işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	
CGT3	Çok disiplinli bir ekip ortamında çalışır ve diğer çeşitli paydaşlarla (örn. Sanatçılar, uzmanlar ...) etkileşim kurar	x	x	x	x	x	x	
CGO1	Sözlü ve yazılı iletişim kurar	x	x	x	x	x	x	DİĞER GENEL YETERLİKLER
CGO2	İngilizce kullanır	x	x	x	x	x	x	
C36	Görsel-işitsel ürün (animatik) için basit bir "ses efektleri ve diyaloglar" üretir							OTHER GENEL YETERLİKLER
C37	Hem geleneksel yöntemleri hem de bilgisayar programlarını kullanarak özgün animasyonlar yaratır						x	
C38	Karakter performansının sürekliliğini yönetir							
C39	Animasyon üretimi için VR gibi yenilikçi teknolojileri kullanır							
C40	İskelet ve animasyon kontrolleri için rig uygular							
C41	İnsansılar/yaratıklar gibi karakterler, taşıtlar ve varlıklar için 2 / 3-boyutlu CGI (Bilgisayar üretimi görüntü) animasyonları yaratır							
C42	Zaman çizelgesinde animasyon sekansları oluşturur							
CGT6	Sanatsal yönü kolaylıkla yorumlar	x	x	x	x	x	x	
CGT5	Mesleki çevrede eleştiri ve geri bildirim yapıcı yaklaşıp	x	x	x	x	x	x	
CGT2	En yüksek görsel kalite ve standartları karşılamak için tasarım, animasyon ve görsel efekt departmanlarıyla işbirliği yapar	x	x	x	x	x	x	
CGT3	Çok disiplinli bir ekip ortamında çalışır ve diğer çeşitli paydaşlarla (örn. Sanatçılar, uzmanlar ...) etkileşim kurar	x	x	x	x	x	x	
CGO1	Sözlü ve yazılı iletişim kurar	x	x	x	x	x	x	
CGO2	İngilizce kullanır	x	x	x	x	x	x	

			YETERLİKLER									
			Film Yönetmeni	Sanat (Sanat , Konsept Tasarımcı)	Model Sanatçı	Animatör	Rig Sanatçısı	Oyun Sanatçısı				
Rig Sanatçısı	genel	C43				x						
		C44					x					
		C45						x				
		C46						x				
		C47		x	x	x	x	x	x			
		C48						x				
		C49						x				
		C50						x				
		C51						x				
		C52						x				
		C53						x				
		C54						x				
		C55						x				
		C56							x			
		C57							x			
		C58							x			
		C59							x			
		C60		x					x			
		C61							x			
		C62							x			
C63							x					
C64							x					
C65							x					
C66							x					
C67							x					
C68							x					
C69							x					
C70							x					
C71							x					
C72							x					
CGT1	ORTAK GENEL		x	x	x	x	x	x				
CGT6			x	x	x	x	x	x				
CGT5			x	x	x	x	x	x				
CGT2			x	x	x	x	x	x				
CGT3			x	x	x	x	x	x				
CGO1			x	x	x	x	x	x				
CGO2		x	x	x	x	x	x					

			YETERLİKLER									
			Film Yönetmeni	Sanat (Sanat , Konsept Tasarımcı)	Model Sanatçı	Animatör	Rig Sanatçısı	Oyun Sanatçısı				
Oyun Sanatçısı	ORTAK ÖZEL	C73	1									
		C74										
		C75										
		C76										
		C77										
		C78										
		C79										
		CGT1	ORTAK GENEL		x	x	x	x	x	x		
		CGT6			x	x	x	x	x	x		
		CGT5			x	x	x	x	x	x		
CGT2		x		x	x	x	x	x				
CGT3		x		x	x	x	x	x				
CGO1		x		x	x	x	x	x				
CGO2		x	x	x	x	x	x					