



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 İş birliği 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"



# Pilot Dersler, Genel Öğrenci Memnuniyet Analizleri

(03. Öğrenme Beklentileri, İçerik, Zamanlama, Etkileşim, Genel Deneyim Değerlendirmeleri)

"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."

## Öğrenci Memnuniyet Analizleri

Pilot dersleri alan öğrencilerin ders değerlendirme sorularını cevaplamaları ve ders uygulama raporlarına eklemeleri istenmiştir. Tablo 1’de Değerlendirme başlıkları ve soruları verilmiştir.

Tablo 1. Ders Değerlendirme Soruları

<b>Öğrenme Beklentileri</b>
Ders beklentilerinize ne kadar yakındı?
Temin edilen materyalden ne kadar memnun kaldınız?
<b>İçerik</b>
Dersin içeriğini yeterli buldunuz mu?
Ders materyalleri açık ve anlaşılması kolay mıydı?
<b>Zamanlama</b>
Kursu tamamlamanızın ne kadar sürdüğüne inanıyorsunuz?
Kursun süresinin daha kısa ya da daha uzun olması hakkında ne düşünüyorsunuz?
<b>Etkileşim</b>
Bu öğrenme deneyiminde aktif bir rolünüz olduğunu düşünüyor musunuz?
Ders boyunca konsantrasyonunuz nasıldı?
<b>Genel Deneyim</b>
Genel öğrenme deneyiminizi değerlendirin;
Bu dersin size yardımcı olduğunu düşündüğünüz üç şeyi listeleyin.
Bu derste değiştirmek istediğiniz üç şeyi öneriniz.

Kaynak: <https://contellio.com/animation/5-parameters-to-measure-in-a-post-elearning-course-evaluation-for-efront-learning>

Öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar gruplanarak aşağıda verilmiştir.

### Öğrenme Beklentileri

#### Ders beklentilerinize ne kadar yakındı?

*Birçok kazanım sağladı, 3d modelleme hakkında yeni şeyler öğrenme olanağımız oldu, beklentilerimin üstündeydi, Teorik bilgi ve uygulama anlamında yeterliydi, beklediğim gibiydi. 11 Dijital platformda sanal gerçeklik için beklentimiz yüksekti ve bu beklentimizi karşılandı. Bilgi ve uygulama yeterliydi. Deneyim kazandırdı. Yeni şeyler öğretti. Daha önceden de bildiğimiz programları pekiştirmemizi sağladı.*

#### Temin edilen materyalden ne kadar memnun kaldınız?

Ekipman sayısı daha fazla olabilirdi. Birçok kişinin kullanabileceği sayıda ekipman, imkân sağlanabilirdi, daha az kişi olabilirdi, atölye ve alan eksikti, VR gözlükleri kullanışlıydı ancak taktığım zaman baş dönmesi mide bulantısı gibi problemlerde yaşandı. Ayrıca gözlük sayısı daha fazla olsaydı veya öğrenci sayısı daha az olsaydı daha verimli çalışılabilirdi.

## **İçerik**

### Dersin İçeriğini yeterli buldunuz mu?

Daha fazla içerik olmasını isterdik, animasyon geniş çaplı bir alan olduğu için, deneyimlememiz gereken daha çok şey olduğunu düşünüyoruz, bir şeyleri hareket ettirme işlemini öğrenmeye başladıkça beklentilerimizi karşılamaya başladı.Uygulamanın içeriği önceki ders içeriklerimiz ile uyumlu olduğundan yüksek bir beklentimiz vardı. Uygulamaya başladıkça beklentilerimizi oluşturan bir içerik ortaya çıktı,yeterli bulduk. olması gerektiği gibiydi. ancak öğrenci başına düşen süreler biraz daha uzun sürse daha çok keyif alabilirdik.

### Ders materyalleri açık ve anlaşılması kolay mıydı?

VR ekipmanlarına ilk başlarda uyum sağlamak zordu. Fakat sonrasında biraz daha alıştık. İlk başlarda zor olmasının sebebi, çok başka bir dünyada oluyorsun ve her şey boyutlu bir şekilde. Hem o dünyaya bakıp hem de o dünya içerisinde bir şeyler yaratmak (kontrol paneli gibi) çok farklı. Bazen baş dönmesi gibi sağlık problemleri yaratabiliyor. Fakat onun dışında alışılabilir bir materyal olduğunu düşünüyorum. Diğer materyal olarak, Autodesk Maya yazılımı öğrenme bilirliliği yüksek, ilgi isteyen bir yazılım. Anlaşılması biraz kişiye bağlı. Ama genel konuşursak zor bir yazılım değil. Özellikle örnekler, videolar izledikçe daha açık hale geliyor. Başlarda anlaşılması zor olsada sonradan alışkanlığında vermiş oldu deneyimden ötürü sıkıntı çekmedik. Kaynak konusunda sıkıntı yaşadık. Türkçe kaynaklar olabiliirdi. Anlatılanlar sunumlarla desteklenebilirdi. Materyallerin birçoğu önceki kullandığımız materyaller olsa da sanal gerçekliğe uyum sağlamamız ilk başta zordu zamanla kolaylaştı.

## **Zamanlama**

### Kursu tamamlamanızın ne kadar sürdüğüne inanıyorsunuz?

Hemen hemen 1 dönem sürdü diyebiliriz. Çok keyifli bir süreçti ve olması gerektiği ölçüdeydi. Bilgi ve uygulama yeterliydi. Deneyim kazandırdı. Yeni şeyler öğretti. Uygulamayı anlayıp adapte olmak kolaydı fazla vakit almadı fakat sonrasında zamanda biraz sıkıntılar çektik.

### Kursun süresinin daha kısa ya da daha uzun olması hakkında ne düşünüyorsunuz?

Animasyon geniş çaplı bir alan olduğu için tabi ki de uzun olmalıydı diye düşünüyoruz, Ders içeriğinin tekrar oluşturulması ve uygulanmasında aynı sürenin uzatılması sağlıklı bir öğrenime sebep olacağını düşünüyoruz. Daha çok kaynakla daha sağlam deneyimler kazanmak isterdik. Eğitim süreci 4 hafta yeterli fakat bir şeyler üretmek için 8-12 hafta arası olduğunu düşünüyoruz. Anlamak kolay ama gerçek anlamda iş üretmek için zamana ihtiyacımız var,

## **Etkileşim**

### Bu öğrenme deneyiminde aktif bir rolünüz olduğunu düşünüyor musunuz?

Evet aktif bir rolümüz vardı. Çünkü ilk aşamasından son aşamasına kadar her şeyin içindeydik. Karakter hazırlama için zaten aktif bir rolünüz olması gerekiyor. Olayın dışında kalmak gibi bir durum yok. Çünkü deneyimleme de bu aşamalarla gerçekleşiyor.Grupça çalışmak aktif olmayı pekiştiriyor

### Ders boyunca konsantrasyonunuz nasıldı?

VR ortama geçtiğimizde ilk deneyimlerimiz dışında konsantrasyonumuz bozuldu diyemem. Genellikle yapacağımız işe odaklanıp bitirme sürecine yeterince konsantre olabildik. Bazen konsantre olduk, bazen ise olmadık. Çünkü kişi sayısı az olsa, belki daha iyi konsantre olabilirdik. En iyi öğrenme ve deneyimleme bizce bu yoldan geçiyor. Kişi sayısı aza indirildiğinde, özel alan daha da genişliyor. Bu

sayede özel ilgi ve özel ders gibi imkânlar bizlere sunuluyor. Gözlüğün az olması veya öğrencinin çok olması konsantre olmamızı zorlaştırdı. Yaptığımız işlerde hep birbirimizin bitirip ilerlememiz gerektiği için konsantre olmamız gerekiyordu ve ben ve herkes konsantre bir biçimde kaldığımızı ilerlediğimizi düşünüyorum.

### **Genel Deneyim (Genel öğrenme deneyiminizi değerlendirin)**

Bu dersin size yardımcı olduğunu düşündüğünüz üç şeyi listeleyin.

Daha önce Autodesk Maya programını ilk aşamasından itibaren öğrendiğimiz için, Animasyon ve 2D Rig Uygulamaları dersinde bunu daha iyi geliştirmiş ve pekiştirmiş olduk. Yeni şeyler deneyimlemiş olmak ve deneyimlediğimiz şeyleri güncel teknoloji alanında kullanmak. Animasyon anlamında ortaya neler çıkarabileceğimizi görmüş olduk. Hangi seviyedeyiz, neler yapabiliyoruz? Gibi sorularımıza cevaplar bulduk. VR deneyimi kazandık ama VR ortama giriş materyalleri öğrenciler için biraz masraflı olabiliyor. Tasarım süreci yeteneklerinin gelişmesi, grupca çalışma ruhu ve sosyalleşme, PC den farklı ve bağlantılı olarak yeni materyal öğrenmemiz,

Bu derste değiştirmek istediğiniz üç şeyi öneriniz.

Yeterli sayıda ekipman, daha fazla doküman. (VR ortam materyallerinin sayısı artmalı), Yeterli fiziksel alan ve teknik imkanlar. Grup sayıları arttırılmalı, gelişmiş pçler olmalı, daha gelişmiş animasyonlar ve rigleme örnekleri verilmeli, Türkçe kaynak olması gerekiyor.