

DERS PROGRAMI

I.Yarıyıl

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Türü	AKTS
ANİ509	Çizgi Film ve Sinema I	Zorunlu Dersler	6.0
ANİ521	Çizgi Film (Animasyon) Proje I	Zorunlu Dersler	6.0
ANİ523	Çizgi Film Çözümlemeleri I	Zorunlu Dersler	6.0
LEE510	Bilim Etiği ve Araştırma Teknikleri	Zorunlu Dersler	7.5
	Seçmeli Dersler		6.0
Toplam			31.5

II.Yarıyıl

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Türü	AKTS
ANİ510	Çizgi Film ve Sinema II	Zorunlu Dersler	6.0
ANİ522	Çizgi Film (Animasyon) Proje II	Zorunlu Dersler	6.0
ANİ524	Çizgi Film Çözümlemeleri II	Zorunlu Dersler	6.0
SMR500	Seminer	Zorunlu Dersler	7.5
	Seçmeli Dersler		6.0
Toplam			31.5

III.Yarıyıl

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Türü	AKTS
TEZ700	Tez	Zorunlu Dersler	30.0
Toplam			30

IV.Yarıyıl

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Türü	AKTS
TEZ700	Tez	Zorunlu Dersler	30.0
Toplam			30

Seçmeli Dersler

Ders Kodu	Ders Adı	Teori + Uygulama	AKTS
ANİ519	Video Sanatı I (TR)	3 + 0	6.0
ANİ527	Film Kültürü I (TR)	3 + 0	6.0
ANİ529	Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı I (TR)	3 + 0	6.0
ANİ531	Dijital Oyun Tasarımının Temelleri (TR)	3 + 0	6.0
ANİ617	Çizgi Filmde Hareket Estetiği I (TR)	3 + 0	6.0

Seçmeli Dersler

Ders Kodu	Ders Adı	Teori + Uygulama	AKTS
ANİ520	Video Sanatı II (TR)	3 + 0	6.0
ANİ528	Film Kültürü II (TR)	3 + 0	6.0
ANİ530	Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı II (TR)	3 + 0	6.0
ANİ532	Dijital Oyun Tasarımı (TR)	3 + 0	6.0
ANİ618	Çizgi Filmde Hareket Estetiği II (TR)	3 + 0	6.0

Enstitü Uzmanlık Alan Dersi

Ders Kodu	Ders Adı	Teori + Uygulama	AKTS
UZM700	Uzmanlık Alan Dersi (TR)	5 + 0	4.5

DERS İÇERİKLERİ

ANİ509 Çizgi Film ve Sinema I AKTS: 6,0

Erken Dönem Çizgi Filmlerde Mekan Temsilleri; Atraksiyonlar Sineması ve Avantgard; Antony Vidler'in Tekinsiz Mekân Kavramı; Winsor McCay ve Tekinsiz Mekan; Çizgi Filmde Ses ve Mekan; Çizgi Filmde Çok Katmanlı İmge; Disney ve Gerçek Mekanlar; WB ve Soyut Mekanlar; UPA ve Düz Mekanlar; MGM, Hanna ve Barbera Soyut Mekanlar; Çizgi Filmde Hibrit Mekanlar; Çizgi Film ve Postmodernizm; Çizgi Filmde Sayısal Mekanlar; Çizgi Film ve Yeni Hibrit Sinema.

ANİ509 Animation and Cinema I ECTS: 6,0

Space Representations in Early Cartoon Films; Cinema of Attractions and Avantgard; Antony Vidler's Concept of Warp Space; Winsor McCay and Warp Space; Sound and Space in Cartoon Films; Multilayered Image in Cartoon Films; Disney and Real Spaces; WB and Abstract Spaces; UPA and Flat Spaces; MGM Hanna and Barbera Abstract Spaces; Hybrid Spaces in Cartoon Films; Cartoon Film and Postmodernism; Digital Spaces in Cartoon Films; Cartoon Film and New Hybrid Cinema.

ANİ510 Çizgi Film ve Sinema II AKTS: 6,0

Anime ve Yerel Küresel Kültür; Gövde Metamorfoz ve Kimlik; Hayaletler ve Makineler: Teknolojik gövde; Büyülü Kızlar: Shojo karakterler; Temsil Olarak Anime; Eğlence Olarak Anime; Büyü Olarak Anime; Miyazaki ve Takahata'nın Anime Sineması; Dünyada Anime: Amerika'da anime, Avrupa'da anime; Tam ve Sınırlı Animasyon; Animatizm ve Sinematizm; Anime ve Zaman İmge: Animatik aralık, Duygulanımsal aralık; Sayısal Sinema ve Anime Estetiği; Japon Deneysel Anime Estetiği.

ANİ510 Animation and Cinema II ECTS: 6,0

Anime and Local Global Culture; Body Metamorphosis and Identity; Ghosts and Machines: Technological body; Magical Girls: Shojo characters; Anime as Representation; Anime as Entertainment; Anime as Magic; Anime Cinema of Miyazaki and Takahata; Anime Cinema in the World: Anime in America, Anime in Europe; Full and Limited Animation; Animatism and Cinematism; Anime and Time Image: Animatic interval, Affective interval; Digital Cinema and Anime Aesthetics; Japanese Experimental Anime Aesthetics.

ANİ519 Video Sanatı I AKTS: 6,0

Video Sanatına Giriş; Erken Dönem Video Sanat ve Sanatçıları; Futurizm; Konstrüktivizm; Dada; Fluxus; Video Televizyona Karşı; Feminist Video; Video Esntelasyon ve video heykel; Aktivist Video; Videonun kuramsal temelleri

ANİ519 Video Art I ECTS: 6,0

Introduction to Video Art; Early Video Art and Artists; Futurism; Constructivism; Dada; Fluxus; Video versus TV; Feminist Video; Video Installation and video sculpture; Activist Video; The theoretical features of Video art

ANİ521 Çizgi Film (Animasyon) Proje I AKTS: 6,0

Çizgi film türlerinden bilgisayar ve geleneksel çizgi film örneklemeleri: kısa filmler, farklı tekniklerde üretilmiş filmler. Çizgi film yapım aşamaları: Fikir, öykü, sinopsis, senaryo, konsept tasarımı, karakter tasarımı, storyboard, background, sahne tasarımı, 3 boyutlu modelleme, iskelet yerleştirme, animatik. Fikir bulma yöntemleri, karakter tasarım yaklaşımı, storyboardun sinematografik yapısı, background tasarımı ve uygulaması, sahnelerin ölçümleri ve estetik kuralları: ön plan, arka plan, perspektif, dolu ve boş alanlar, renk. Modelleme teknikleri: Nurbs, hazır objeler. İskelet yerleştirme ve hesaplama, zaman tasarımı ile animatik kurgu.

ANİ521 Animation Project I ECTS: 6,0

Animated film examples of the animation technics like computer and traditional animation: short films, films produced by various technics. Animated movie production steps: Idea, story, synopsis, scenario, concept art, character design, storyboard, background, layout, 3D modelling, rigging, animatic. Methods of creating an idea, character design approach, cinematographic structure of the storyboard, background design and practices, measures of the scene and the rules of aesthetics: overlay, underlay, background perspective, occupied and empty areas, color. Technics of 3D modelling: Nurbs, basic objects. Rigging and calculation, designing the tim

ANİ522 Çizgi Film (Animasyon) Proje II AKTS: 6,0

Storyboard, karakter, animatik ve sahne tasarımına uygun hareketlendirme, iskelet sisteminin kontrolü, etki alanlarının düzeltmeleri, ana hareketlerin belirlenmesi, uç ve ara resimlerle animasyon, özel efekt animasyonları, animasyonların zamanlama ve hareket akslarına göre düzenlenmesi, zamanlamanın izlenmesi ve düzeltilmesi, çizgi testi ve ön izleme, renk ve doku kaplamaların belirlenmesi, karakter ve background uyumu, kamera hareketlerinin hesaplanması, son izleme, renklendirme, ses ve kurgu, sunum.

ANİ522 Animation Project II ECTS: 6,0

Animation according to the storyboard, character, animatic and layout, controlling the rig, correcting the envelopes, deciding the layout poses, animating with the key poses and inbetweens, special effect animation, organising the animation according to timing and arcs of movements, viewing the timing and reorganising, line-test and review, deciding the colors and the textures, harmony of the characters and the background, calculating the movements of the camera, final viewing, rendering, sound and editing, presentation.

ANİ523 Çizgi Film Çözümlemeleri I AKTS: 6,0

Çizgi Filmde Anlatı; Anlatıyı Oluşturan Öğeler; Film Dilini Oluşturan Öğeler: Sinematografi; Göstergibilimsel Çözümleme; Göstergibilim ve Sinematografik Kodlar; Göstergibilim ve Sembolik Anlam Yaratımı; Psikanalitik Çözümleme; Sosyolojik Çözümleme ve İdeoloji; Tür Filmi Eleştirisi; Auter Sineması ve Çözümleme; Feminist Eleştiri.

ANİ523 Cartoons Analysis I ECTS: 6,0

Narration in Cartoons; Components of Narration; Components of The Language of Film: Cinematography; Semiotic Analysis; Semiotic and Cinematographic Codes; Semiotic and Symbolic Meaning Making; Psychoanalytic Analysis; Sociologic Analysis and Ideology; Genre Movie Review; Auteur Cinema and Analysis; Feminist Criticism.

ANİ524 Çizgi Film Çözümlemeleri II AKTS: 6,0

Anlatı ve Anlam Yaratma; İletişim, Anlam ve Göstergeler; Anlatıda Mekân; Anlatıda Zaman; Anlatıda Karakter; V. Propp'un Masal Çözümleme Yöntemi; Greimas'ın Anlatı Çizgesi; Anlatıda Metinlerarası İlişkiler; Anlatı ve Kültür; Dünyada Çizgi Film; Disney Çalışmaları; Stüdyo Ghibli Çalışmaları; Türkiye'de Çizgi Film Çalışmaları.

ANİ524 Cartoons Analysis II ECTS: 6,0

Narration and Meaning Making; Communication, Meaning and Indicators; Space in Narration; Time in Narration; Characters in Narration; V. Propp's Folklore Analysis Method; Greimas' Narrative Diagram; Intertextual Relations in Narration; Narration and Culture; Cartoons in the World; Disney Works; Studio Ghibli Works; Cartoons Works in Turkey.

ANİ527 Film Kültürü I AKTS: 6,0

Bir Sanat Olarak Sinema, Sinemanın Diğer Sanatlar ile Olan İlişkisi: Sinema ve Resim, Sinema ve Edebiyat, Sinema ve Müzik, Sinema ve Fotoğraf, Sinema ve Tiyatro, Bir Sanat ve Kültür Olarak Film: Yaratıcılık, Teknoloji ve Ekonomi, Film Biçiminin Anlamı: Gerçekçilik ve Biçimcilik, Biçimsel Bir Sistem Olarak Anlatı, Film Biçimi, Sinematografi: Çekim Ölçekleri ve Çekim Açılımları, Kamera Hareketleri, Mizansen: Görsel Kompozisyon, Çerçeveleme, Aydınlatma, Oyuncu Yönetimi, Dekor, Kostüm ve Makyaj, Metafor, Motif, Sanat Yönetimi, Çekimi Çekime Bağlamak: Kurgu, Sinemada Ses.

ANİ527 Film Culture I ECTS: 6,0

Film as An Art, The Relationship Between Film and the Other Arts: Film and Painting, Film and Literature, Film and Music, Film and Photography, Film and Theatre, Film as an Culture and Art: Creativity, Technology and Economy, The Meaning of Film Form: Realism and Formalism, Narration as A Formalist System, Film Style, Cinematography: Types of Shots and Angles, Camera Movements, Mise-en-scene: Visual Composition, Framing, Lighting, Staging, Setting, Costume and Make Up, Metaphor, Motif, Art Direction, Editing, Sound in Film.

ANİ528 Film Kültürü II AKTS: 6,0

Sinemada Tür Kavramı, Hollywood'un Tarihi, Stüdyo ve Star Sistemi, Film Türleri: Western, Müzikal, Bilimkurgu, Gangster ve Suç, Korku ve Gerilim, Sinema Tarihi: Sessiz Dönem, Klasik Hollywood Sinemasının Gelişimi, Alman Dışavurumculuğu, Fransız Gerçeküstücülüğü, Sovyet Montajı, Sesin Gelişinden Sonra Klasik Hollywood Sineması, Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga.

ANİ528 Film Culture II ECTS: 6,0

Genre Concept in Film, The History of Hollywood, Studio and the Star System, Film Genres: Western, Musical, Scien-fiction, Gangster and Crime, Horror and Thriller, Film History: The Silent Era, Classical Hollywood Era, German Expressionism, French Surrealism, Soviet Montage, The Classical Hollywood Cinema After Sound, Italian Neorealism, The French New Wave.

ANİ529 Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı I AKTS: 6,0

Oyun kavramının çok katmanlı olarak incelenmesi: Oyunun öğrenme becerilerine olan etkisi, Pedagojik yaklaşımların farklı öğrenme becerileri ve bu farklılıkların oyun üzerinden okunması, Yetişkin öğrenmesinin incelenmesi ve oyun pazarında yer alan oyunların bu inceleme üzerinden okunması, eğitsel oyunlar ile eğlence temelli oyunlar arasındaki mekanik farklılıkların araştırılması, Eğitsel oyunların çok boyutlu olarak ele alınması, Psikoloji ve eğitim gibi farklı disiplinler üzerinden okumasının yapılması, Eğitsel aktarımın kültürel farklılıklar çerçevesinde değerlendirilmesi.

ANİ529 Educational Digital Game Design I ECTS: 6,0

Multi-layered examination of the concept of game: The effect of the game on learning skills, Pedagogical approaches to different learning skills and reading these differences through games, Examining adult learning and reading the games in the game market through this analysis, Researching the mechanical differences between educational games and entertainment-based games, Considering educational games in a multidimensional way, Reading them through different disciplines such as psychology and education, Evaluating educational transfer within the framework of cultural differences.

ANİ530 Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı II AKTS: 6,0

Eğitlence kavramının ve Eğitsel oyun tasarım modellerinin incelenmesi, bir tasarım sürecinin hazırlanması, Eğitsel dijital oyunların hedef platform ve kitle çerçevesinde görsel okumasının yapılması, algı ve biliş gibi veri okuma ve edinim yapılarının hedef kitle çerçevesine göre analizi, yaparak öğrenme becerilerinin etkileşimli tasarımlar üzerinden incelenmesi, görsel tasarım süreçlerinin eğitsel aktarım aşamasına etkisi, biliş ve algıyı etkileyen boyutsal çeşitliliklerin incelenmesi, hazırlanan eğitsel oyun taslağının konsept, mekan, karakter ve seviye tasarımlarının gerçekleştirilmesi.

ANİ530 Educational Digital Game Design II ECTS: 6,0

Examining the concept of edutainment and educational game design models, preparing a design process, performing visual reading of educational digital games within the framework of the target platform and audience, analyzing data reading and acquisition structures such as perception and cognition according to the target audience framework, examining learning by doing skills through interactive designs, visual The impact of design processes on the educational transfer phase, examination of dimensional variations affecting cognition and perception, realization of concept, space, character and level designs of the prepared educational game draft.

ANİ531 Dijital Oyun Tasarımının Temelleri AKTS: 6,0

Oyun kavramının çok katmanlı olarak incelenmesi: Kültür ile bağı, Bu bağıın tasarım süreçlerine etkisi, Geleneksel oyunların dijital oyunlar ile bağı, Oyunun kurgusal yapısının gerçek yaşam becerilerine etkisi, Oyunun ürün odaklı incelenmesi ve tercih edilme durumunun veriler eşliğinde okumasının yapılması, Geleneksel ve dijital oyunlar arasındaki kural farklılıklarının gerçek ve sanal evren etkisi üzerinden okumasının yapılması, Dijital oyun tasarım ilkeleri, Bir oyun kurgusunun tüm aşamalarının tasarlanması ve dokümantasyonun hazırlanması.

ANİ531 Fundamentals of Digital Game Design ECTS: 6,0

Multi-layered examination of the concept of game: Its connection with culture, The effect of this bond on design processes, The connection of traditional games with digital games, The effect of the fictional structure of the game on real life skills, Product-oriented examination of the game and reading its preference status with data, The difference between traditional and digital games Reading rule differences through real and virtual universe effects, Digital game design principles, Designing all stages of a game setup and preparing documentation.

ANİ532 Dijital Oyun Tasarımı AKTS: 6,0

Dijital oyunların hedef platform ve kitle çerçevesinde görsel okumasının yapılması: Oyun oynanma platformlarının analizi ve görsel tasarımların verilere olan katkılarının incelenmesi, Oyunların sosyalleşme aracı olarak kullanımlarının gerçek yaşam deneyimlerine etkisinin incelenmesi, Dijital oyunların metinlerarasılık ve göstergelerarasılık bağlamda incelenmesi, Taşınabilir cihazlarda oyun tasarım bileşenlerinin değişimi, Oyun oynama alışkanlıklarındaki değişimin postmodernizm üzerinden okunması, Bir uygulama örneği ve bu örnek tasarımın felsefi açıdan literatür çerçevesinde temellendirilmesi.

ANİ532 Digital Game Design ECTS: 6,0

Performing visual reading of digital games within the framework of the target platform and audience: Analysis of game play platforms and examination of the contributions of visual designs to the data, Examination of the effects of the use of games as socialization tools on real life experiences, Examination of digital games in the context of intertextuality and intersemiotics, Change of game design components on portable devices, Game Reading the change in playing habits through postmodernism, An application example and basing this sample design philosophically within the framework of literature.

ANİ617 Çizgi Filmde Hareket Estetiği I AKTS: 6,0

Hareket Estetiği: Çizgi film örneklerinin izlenmesi ve eleştirisi; Yaratıcı Süreç: Hikâye yazımı, karakter tasarımı ve storyboard oluşturma; Uygulama Çalışmaları: Kısa animasyon sahnelerinde hareketin çizim, zamanlama ve akış yönünden geliştirilmesi; Görsel Analiz: Hareket testleri, duruş geçişleri ve tempo değerlendirmesi; Üretim Aşaması: Renkleme, kurgu ve ses bütünlüğü; Sunum: Kısa animasyonun estetik hareket açısından değerlendirilmesi.

ANI617	Esthetics of Movement in Animation I	ECTS: 6,0
Aesthetics of Motion: Viewing and critique of animated film examples; Creative Process: Story writing, character design and storyboard creation; Practice Studies: Developing motion in short animation scenes in terms of drawing, timing and flow; Visual Analysis: Motion tests, pose transitions and tempo evaluation; Production Phase: Coloring, editing and sound integration; Presentation: Evaluation of short animation in terms of aesthetic movement.		
LEE510	Bilim Etiği ve Araştırma Teknikleri	AKTS: 7,5
Bilim ve Bilimsel Araştırma: Bilim, Bilimsel bilgi, Bilimsel yöntem, Bilimsel araştırmalarda paradigmlar; Bilimsel Araştırma Süreci; Nicel Araştırma Yaklaşımı: Nicel araştırma süreci; Nicel Araştırma Teknikleri, Örneklemme teknikleri, Ölçüm düzeyleri, Nicel analiz teknikleri; Nitel Araştırma Yaklaşımı: Nitel araştırma süreci, Nitel araştırma desenleri, Nitel araştırma teknikleri, Nitel araştırmalarda analiz; Geçerlik ve Güvenirlik; Bilimsel Araştırmalarda Raporlama; Bilimsel Araştırma Etiği.		
LEE510	Ethics of Science and Research Techniques	ECTS: 7,5
Science and Scientific Research: Science, Scientific knowledge, Scientific method, Paradigms in scientific research; The Scientific Research Process; Quantitative Research Approach: The quantitative research process; Quantitative research techniques, Sampling techniques, Levels of measurement, Quantitative analysis techniques; Qualitative Research Approach: The qualitative research process, Qualitative research designs, Qualitative research techniques, Analysis in qualitative research; Validity and Reliability; Reporting in Scientific Research; Research Ethics.		
SMR500	Seminer	AKTS: 7,5
Ölçme ve Değerlendirmede Güncel Yönelimler; Alanla İlgili Güncel Araştırma ve Uygulamalardan Hareketle Sorunların Analiz Edilmesi; Saptanan Sorunlara Yönelik Özgün Bir Araştırma Konusunun Belirlenmesi; Araştırma Konusuna İlişkin Literatür Taramasının Yapılması; Problemin Tanımlanması, Araştırma Gerekçesinin Yazılması ve Amaçların Belirlenmesi; Yöntemin Geliştirilmesi: Araştırma modelinin belirlenmesi, Katılımcıların tanımlanması, Veri toplama araçlarının geliştirilmesi; Araştırma Önerisinin Hazırlanması ve Raporlaştırılması; Araştırma Önerisinin Sunulması, Tartışılması ve Revize Edilmesi.		
SMR500	Seminar	ECTS: 7,5
Current Trends in Measurement and Evaluation; Analyzing Problems Based on Current Research and Practices in the Field; Determining an Original Research Topic Aimed at Addressing the Identified Problems; Conducting a Literature Review Related to the Research Topic; Defining the Problem, Writing the Research Rationale, and Determining the Objectives; Developing the Method: Determining the research model, Identifying the participants, and Developing data collection instruments; Preparing and Reporting the Research Proposal; Presenting, Discussing, and Revising the Research Proposal.		
TEZ700	Tez	AKTS: 30,0
Araştırma ve Uygulama Projesinin Belirlenmesi ve Tartışılması; Literatür Taramasının Yapılması, Araştırma Sorununun Belirlenmesi ve Geliştirilmesi; Araştırmanın Amacının ve Yönteminin Belirlenmesi; Verilerin Toplanması; Verilerin Analiz Yöntemlerinin Belirlenmesi, Verilerin Analizi ile İlişki Kurularak Tartışılması; Sonuçların Yorumlanması; Uygulama Projesinin Sunumu; Yüksek Lisans Tezinin Yazım Kurallarına Göre Yazılması.		

ECTS: 30,0

Identification and Discussion of the Research and Practice Project; Conducting the Literature Review, Identification and Refinement of the Research Problem; Determination of the Purpose and Method of the Study; Data Collection; Determination of Data Analysis Methods and Discussion in Relation to the Data Analysis; Interpretation of the Findings; Presentation of the Practice Project; Preparation of the Master's Thesis in accordance with the Thesis Writing Guidelines.

AKTS: 30,0

Araştırma ve Uygulama Projesinin Belirlenmesi ve Tartışılması; Literatür Taramasının Yapılması, Araştırma Sorununun Belirlenmesi ve Geliştirilmesi; Araştırmanın Amacının ve Yönteminin Belirlenmesi; Verilerin Toplanması; Verilerin Analiz Yöntemlerinin Belirlenmesi, Verilerin Analizi ile İlişki Kurularak Tartışılması; Sonuçların Yorumlanması; Uygulama Projesinin Sunumu; Yüksek Lisans Tezinin Yazım Kurallarına Göre Yazılması.

ECTS: 30,0

Identification and Discussion of the Research and Practice Project; Conducting the Literature Review, Identification and Refinement of the Research Problem; Determination of the Purpose and Method of the Study; Data Collection; Determination of Data Analysis Methods and Discussion in Relation to the Data Analysis; Interpretation of the Findings; Presentation of the Practice Project; Preparation of the Master's Thesis in accordance with the Thesis Writing Guidelines.

AKTS: 4,5

Tez Çalışması Kapsamında Olası Çalışma Konularının Belirlenmesi; Araştırılan Konulara İlişkin Çalışmaların İncelenmesi; Araştırılan Konulara İlişkin Çalışmaların Tartışılması; Tez Çalışması Kapsamında Araştırılan Konuya İlişkin Önerilerin Geliştirilmesi; Seçilen Araştırma Konusuna İlişkin İlgili Alan Yazın Taramasının Gerçekleştirilmesi; Araştırma Önerisinin Hazırlanması; Araştırma Önerisinin Sunulması.

ECTS: 4,5

Identification of Potential Research Topics within the Scope of the Thesis; Review of Studies Related to the Investigated Topics; Discussion of Studies Related to the Investigated Topics; Development of Recommendations Concerning the Research Topic within the Scope of the Thesis; Conducting a Relevant Literature Review on the Selected Research Topic; Preparation of the Research Proposal; Presentation of the Research Proposal.