

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**

**GRAFİK VE ANİMASYON  
KURS PROGRAMI**

Ankara, 2018

## İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI .....	1
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI .....	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ.....	1
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR.....	2
PROGRAMIN KREDİSİ .....	3
PROGRAMIN SÜRESİ VE İÇERİĞİ .....	3
GRAFİK VE ANİMASYON KURSU MODÜLLERİ VE ZAMAN TABLOSU .....	3
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR .....	4
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ .....	5
BELGELENDİRME .....	5



Hayat Boyu Öğrenme  
Lifelong Learning

## **PROGRAMIN ADI**

Grafik ve Animasyon

## **PROGRAMIN DAYANAĞI**

1. 19.06.1986 tarihli ve 19139 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan 3308 sayılı Meslek Eğitim Kanunu
2. 11.04.2018 tarihli ve 30388 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği,
3. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 20/04/2016 tarih ve 19 sayılı "Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı" Kararı.
4. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın 17.07.2017 tarihli ve 104 sayılı "Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinin 53 Alanına Ait Haftalık Ders Çizelgeleri ile Çerçeve Öğretim Programları" konulu kararı.

## **PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI**

1. İlkokul mezunu olmak.
2. 13 yaşını tamamlamış olmak.
3. Kurs programının öngördüğü temel becerileri gerçekleştirebilecek yeterliliğe (fiziksel, psiko-motor) sahip olmak.

## **EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ**

Kurs programının uygulanmasında eğitimciler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelgeye" göre; Bilişim Teknolojileri alan öğretmeni olarak atananlar,
  - öğretmen bulunmaması durumunda öğretmen olarak atanabilecek nitelikte olanlar,
2. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelge" ile belirlenmiş olan Bilişim Teknolojileri alanına kaynak teşkil eden yükseköğretim programları / fakülte mezunları.
3. Bilişim Teknolojileri alanında/alanına kaynak teşkil eden yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlileri,

4. Bilişim Teknolojileri bölümü ile ilgili ön lisans mezunu olup en az 1 yıllık mesleki deneyime sahip olduğunu belgelendirenler,
5. Mesleki eğitim veren ortaöğretim kurumlarının Bilişim Teknolojileri alanı mezunu veya bu alanda asgari dördüncü seviyede eğitim almış olanlardan en az 3 yıllık mesleki deneyime sahip olduğunu belgelendirenler.

### **PROGRAMIN AMAÇLARI**

Grafik ve animasyon kurs programını tamamlayan bireyin,

1. Web sayfaları için resim hazırlama işlemlerini yapması,
2. Resimler ile web araçları hazırlaması,
3. Web sayfaları için animasyon hazırlama işlemlerini yapması,
4. Animasyonlar ile web araçları hazırlaması,
5. Eylem kodlarını kullanarak etkileşimli animasyonlar oluşturması,
6. Eylem kodlarını kullanarak gelişmiş animasyonlar hazırlaması, amaçlanmaktadır.

### **PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR**

1. Bu kurs programında, tasarım ilkeleri doğrultusunda web için grafik ve animasyon oluşturma ile ilgili bilgi ve becerilere sahip bireyler yetiştirilmesi hedeflenmektedir.
2. Programın uygulanmasında ağırlıklı olarak mesleki yeterlilik kazandırmaya yöntem ve teknikler uygulanmalıdır. Anlatım, soru-cevap grup çalışması, beyin fırtınası, tartışma, araştırma, problem çözme, gösterip yaptırma, uygulama yapma gibi öğretim yaklaşımlarından programa uygun olanlarından grupla/bireysel öğretim yöntem ve teknikleri uygulanmalıdır.
3. Kurs Programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli uzman, alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
4. Program, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğüne bağlı eğitim kurumlarında veya diğer kurumlarca açılan ve eğitim-öğretime uygun ortamlarda uygulanır.
5. Programın uygulanmasında gerektiğinde iş piyasasının eğitim olanaklarından faydalanılabilir.
6. Grafik ve animasyon kurs programının amaçları, içeriği ve kazanımları yoluyla kursa katılan bireylere aşağıdaki tabloda verilen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesi hedeflenmiştir.

<b>Değerler</b>
Sorumluluk
Yardımlaşma
Kurallara Uyma
Duyarlılık
Doğruluk ve dürüstlük
Sabır

## PROGRAMIN KREDİSİ

Talim ve Terbiye Kurulunun 29.11.2013 tarihli ve 135 sayılı Kararı ile Kabul edilen “Mesleki ve Teknik Eğitimde Kredilendirme Esasları” doğrultusunda, kurs programını başarıyla tamamlayanlara **12 (on iki)** kredi verilir.

## PROGRAMIN SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 8 ders saati uygulanır. Kurs süresi toplam **288** ders saatidir. Eğitim personeli, programın teorik ve uygulama sürelerini belirler.

### GRAFİK VE ANİMASYON KURSU MODÜLLERİ VE ZAMAN TABLOSU

MODÜL ADI	KAZANIM	ÖĞRENME KAZANIMLARI	SÜRE
<b>GÖRÜNTÜ İŞLEME</b>	İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda web sayfaları için resim hazırlama işlemlerini yapar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Görüntü işleme yazılımının giriş ayarlarını yapar.</li> <li>Resim düzenleme araçların menü ve araç çubuklarını kullanır.</li> <li>Vektör araçlarını kullanır.</li> <li>Katman işlemlerini gerçekleştirir.</li> <li>Resim üzerinde metin düzenleme işlemlerini gerçekleştirir.</li> <li>Resim üzerinde gelişmiş teknikleri uygular.</li> </ul>	64
<b>RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA</b>	İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda resimler ile web araçları hazırlar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>İhtiyaca uygun düğmeler oluşturur.</li> <li>Etkin resim bölgeleri oluşturur.</li> <li>Resimleri aktarma işlemi ve optimizasyon yapar.</li> <li>Hareketli resimler (GIF) oluşturur.</li> </ul>	56

<b>ANİMASYON TEMELLERİ</b>	İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda web sayfaları için animasyon hazırlama işlemlerini yapar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animasyon hazırlama programının arayüzünü kullanır.</li> <li>• İhtiyaca uygun grafikleri oluşturur.</li> <li>• İhtiyaca uygun metin kutuları oluşturur.</li> <li>• İhtiyaca uygun semboller oluşturur.</li> <li>• İhtiyaca uygun animasyonlar oluşturur.</li> <li>• Animasyona uygun ses ve video ekler.</li> <li>• İsteğe uygun olarak ekran özelliklerine sahip şablon oluşturur.</li> </ul>	56
<b>WEB ORTAMI İÇİN ANİMASYON HAZIRLAMA</b>	İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda animasyonlar ile web araçları hazırlar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uygun bileşenleri kullanarak form oluşturur.</li> <li>• Film animasyonunu iyileştirir.</li> <li>• Animasyon içeriğini yayınlar.</li> </ul>	24
<b>ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR</b>	İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda eylem kodlarını kullanarak etkileşimli animasyonlar oluşturur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algoritmaya göre temel programlama komutlarını kullanır.</li> <li>• Algoritmaya göre fonksiyon işlemlerini yapar.</li> <li>• Eylem kodlarını iyileştirmek için olaylarla ilgili düzenlemeleri yapar.</li> <li>• Algoritmaya göre karar yapılarını kullanır.</li> </ul>	32
<b>GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR</b>	İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda eylem kodlarını kullanarak gelişmiş animasyonlar hazırlar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animasyona uygun matematiksel işlemleri yapar.</li> <li>• Animasyona uygun metin işlemlerini yapar.</li> <li>• Animasyona uygun dizi işlemlerini yapar.</li> <li>• Animasyona uygun çoklu ortam işlemlerini yapar.</li> <li>• Web sayfaları için etkileşimli gelişmiş uygulamalar hazırlar.</li> </ul>	56
<b>TOPLAM KURS SÜRESİ (Ders Saati)</b>			<b>288</b>

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

1. Her modül sonrasında değerlendirme yapılmalıdır.
2. Başarım ölçütleri bilgi, beceri ve yeterlikler bazında açıklanmalıdır.
3. Ölçme ve değerlendirme faaliyetleri kursun amaçları ve kazanımları ile uyumlu olmalıdır.
4. Değerlendirme, Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre;
  - Kursiyerin kendi kendine yaptığı tüm öğrenim faaliyetleri,
  - Kursiyerin performansına dayalı olarak gerçekleştirilecek sınavlar,
  - Kursiyere kurs sonunda uygulanan yazılı sınavlar,
100 puan üzerinden yapılır.

5. Değerlendirme; ders öğretmeni tarafından yazılı, sözlü, uygulamalı sınavlar ve/veya varsa ödev-projelere göre yapılmalıdır. Puanlama yapılırken teorik ve uygulamalı kısmın değerlendirmedeki ağırlığı kurs programının özelliğine göre eğitici tarafından belirlenmelidir. Birden fazla sınav şekli ile sınavı yapılan dersin puanı veya notu, bu sınavların aritmetik ortalaması ile belirlenir. Bu puan veya not, kursun başarı puan ya da notu olarak değerlendirilir.
6. Programların özelliğine göre sınavlar ve başarı değerlendirmesi bilişim teknolojisi kullanılarak da yapılabilir.
7. Kursiyerlerin sağlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

## **PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ**

Programın uygulama sürecinde;

1. Ders kitabı olarak Millî Eğitim Bakanlığının yayınlamış olduğu materyaller kullanılmalıdır.
2. Kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri, kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notları kullanılmalıdır.
3. Yararlanılacak kaynak araç-gereçlerin programın amaçlarını gerçekleştirecek nitelikte öğretim, yöntem ve tekniklerine uygun olması önem taşımaktadır.
4. Yararlanılacak kaynak araç-gereçler; bilgisayar ve çevre birimleri (yazıcı, tarayıcı, harici bellek ve benzeri), iletişim araçları (telefon, tele-konferans sistemleri, faks, internet erişimi ve benzeri), projeksiyon, animasyon oluşturma araçları vb.

## **BELGELENDİRME**

Kursu başarı ile tamamlayanlara Kurs Bitirme Belgesi, Not Döküm Çizelgesi ve talep edenlere Europass Sertifika Eki verilir.

Kursu tamamlamadan ayrılanlara başardıkları modülleri gösteren Not Döküm Çizelgesi verilir.