

HİZMETİÇİ EĞİTİM ETKİNLİK PROGRAMI

1- ETKİNLİĞİN ADI

Tasarım ve Animasyon (Flash Temel Seviye) Kursu

2- ETKİNLİĞİN AMAÇLARI

Bu kursu başarı ile tamamlayan her kursiyer;

- Flash'ın Ne Yapabileceğini Bilir
- Bitmap ve Vektör Grafikleri Arasındaki farkı anlar
- Flash Arayüzünü Tanır
- Flash Dosya Tiplerini Anlar
- Flash Dosyalarını Oluşturur ve Kaydeder
- Çalışma Alanınızı Kişiselleştirir
- Doküman Özelliklerini Ayarlar
- Nesne ve Birleştirme Çizimini Anlar
- Şekilleri Seçer ve Değiştirir
- Dikdörtgen ve Dikdörtgen Temel Öğe Araçlarını Kullanır
- Oval ve Oval Temel Öğe Araçlarını Kullanır
- Çokgen Yıldız Aracını Kullanır
- Çizgiler Çizer
- Dolgular Çizer
- Kalem Aracını Kullanır
- Serbest Dönüştürme Aracını Kullanır
- Degradeler Oluşturur
- Degrad Dönüştürme Aracı ile Degradeleri Değiştirir
- Çizimlere Saydamlık Uygular
- Renk Araçlarını Kullanır
- Silgi Kullanır
- Renk Paneli Kullanır
- Renk Örnekleri Paneli Kullanır
- Hizala Paneli Kullanır
- Metin Alanı Tiplerini Anlar
- Statik Metin Alanları Oluşturur
- Metin Alanı Özelliklerini Değiştirir
- Sembolleri ve Örnekleri Anlar
- Semboller Oluşturur
- Sembolleri Düzenler
- Sembol Örneklerini Düzenler
- Kütüphaneyi Düzenler
- Zaman Çizelgesini Anlar

- Katmanlar ile Çalışır
- Katmanları Düzenler
- Maskeler Oluşturur
- Farklı Kare Tiplerini Anlar
- Kareler ve Anahtar Kareler ile Çalışır
- Bir Kare Kare Animasyon Oluşturur
- Sembol Zaman Çizelgelerini Anlar
- Deco Aracını Kullanır
- Şekil Aralarını Anlar
- Bir Şekil Arası oluşturur
- Bir Şekil Arasına Hareket Hızı Ekler
- Klasik Aralarını Anlar
- Bir Klasik Arası Oluşturur
- Bir Hareket Yolunu Düzenler
- Ara Hareket Oluşturur
- Animasyon Özelliklerini Düzenlemek İçin Hareket Düzenleyici Kullanır
- Hareket Hızı Ekleme İçin Hareket Düzenleyici Kullanır
- Film Klipleri İçine Animasyonlar Yerleştirir
- Hareket Hazır Ayarları Kullanır
- Filtreleri Uygulamak ve Canlandırmak Bir Kemik Sistemi Oluşturur
- Bir Kemik Sistemi Canlandırır
- 3B Döndürme Aracını Kullanır
- 3B Çevirme Aracını Kullanır
- 3B Elemanlarını Canlandırır
- Bitmap'leri İçe Aktarır
- Kement Aracını Kullanır
- Bir Bitmap'i Vektör Grafiğine Dönüştürür
- Bitmap'leri Canlandırır
- Sesleri İçe Aktarır
- Ses Özelliklerini Düzenler
- Bir Sese Basit Efektler Ekler
- Videoyu Kodlamak İçin Adobe Media Encoder Kullanır
- FLVPlayback Bileşenlerini Kullanarak Video Oynatmak Yayınlama Ayarlarını Anlar
- HTML ile Flash'ı Yayınlar
- ActionScript 3.0' ı Anlar
- Film Klipleri ile Çalışır
- ActionScript ile Film Kliplerini Yönetir
- Düğme Sembolleri Oluşturur
- Düğme İnteraktifliği Ekler
- Zaman Çizelgesini Kontrol Etmek için ActionScript Kullanır
- Kare Etiketine Gezinir

3- ETKİNLİĞİN SÜRESİ

Etkinliğin süresi 50 saattir.

4- ETKİNLİĞİN HEDEF KİTLESİ

Temel bilgisayar kullanım becerisine sahip bakanlığa bağlı tüm personel.

5- ETKİNLİĞİN UYGULAMASI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR

- Bu faaliyet Milli Eğitim Bakanlığı Hizmetiçi Eğitim Dairesi Başkanlığı Yönetmelik hükümlerine göre yürütülecektir. Katılımcılar MEBBİS “Hizmetiçi Kişisel Başvuru” modülü üzerinden başvurmaları halinde bu kurslara katılabileceklerdir.
- Alanında uzman kişiler eğitim görevlisi olarak görev alacaklardır.
- En az 1024 Kbps internet bağlantısı ve 15 kursiyer bilgisayarı bulunan, bilgisayar özellikleri birbirinin aynısı olan eğitim merkezlerine planlama yapılacaktır.
- Sınıflarda kursiyer sayısı kadar bilgisayar, 1 öğretmen bilgisayarı, 1 projeksiyon olmasına, her grup için katılımcı sayısının 20 kişiyi geçmemesine özen gösterilecektir.
- Kursiyerlere, anlatılan konuları pekiştiren örnek uygulamalar yaptırılarak konuları yaparak ve yaşayarak öğrenmeleri sağlanacaktır.
- Eğitime katılan kursiyerlere program içeriği ve ders materyalleri elektronik ortamda verilecektir.
- Dersler; sunu ve güncel örneklerle desteklenecek ancak, çoğunlukla örnek uygulama ağırlıklı olarak yapılacağından, çalışma dosyalarının da oluşturulup bir dizinde biriktirilmesi sağlanacaktır. Bu çalışmalar değerlendirilmek üzere kullanılabilir, gerektiğinde Hizmetiçi Eğitim Dairesi Başkanlığı'nca / İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından eğitim görevlilerinden istenecektir.

6- ETKİNLİĞİN İÇERİĞİ

KONU	SÜRE (SAAT)
Giriş	5
Bitmap ve Vektör Grafikler	
Arayüz	
Dosya Tipleri	
Dosya Oluşturmak ve Kayıt Etmek	
Çalışma Alanları	
Doküman Özellikleri	5
Çizim	
Çizim Biçimleri	

Seçim Dikdörtgen, Oval, Dikdörtgen ve Oval Temel Öge Araçları Çokgen ve Yıldız Aracı Çizgi, Kurşun Kalem Araçları ve Dolgular Kalem Aracı Serbest Dönüştürme Aracı	
Çizimlere Saydamlık Uygulamak Renk Araçları Silgi Kullanmak Hizala Paneli Kullanmak	5
Metin Alanı	
Metin Alanı Türleri Metin Alanı Özellikleri	
Semboller ile Çalışmak	
Sembol Oluşturmak Sembolleri Düzenlemek Sembol Örneklerini Düzenlemek Kütüphaneyi Düzenlemek Deco Aracını	5
Zaman Çizelgesi	
Katmanlar ile Çalışmak Maskeler Kare Türleri Kare Kare Animasyon Oluşturmak Sembol Zaman Çizelgesi	5
Animasyon	
Şekil Arası Animasyon Klasik Animasyon Hareket Yolu Ara Hareket Oluşturmak Hareket Düzenleyici	5
Film Klipleri İçinde Animasyon Hareket Hazır Ayarları	
Gelişmiş Özellikler	5
Kemik Aracı 3B Aracı	
Harici Dosyalarla Çalışmak	
Bitmap'leri İçe Aktarmak PSD'leri İçe Aktarmak Adobe Media Encoder FLV Playback Bileşeni Seslerle Çalışmak	5
Actionscript 3.0	
ActionScript 3.0'a Giriş Film Klipleri ile Çalışmak ActionScript ile Film Kliplerini Yönetmek Düğme Sembolleri Oluşturmak Düğme İnteraktifliği Ekleme	5

Zaman Çizelgesini Kontrol Etmek için ActionScript Kullanmak Kare Etiketine Gezinmek	5
Yayınlamak	
Yayınlama Ayarları HTML ile Flash'ı Yayınlamak Ölçme ve Değerlendirme	
TOPLAM	50 Saat

7- ÖĞRETİM YÖNTEM TEKNİK VE STRATEJİLERİ

- Sınıf içi sunular, bilgisayar, projeksiyon, video, internet kaynakları v.b. materyallerle birlikte desteklenecektir. Eğitim programının etkili olarak uygulanabilmesi için öğretim görevlisi ve kursiyerlerin etkileşim içinde oldukları yöntemlere öncelik verilecektir.
- Anlatma, soru-cevap, tartışma, problem çözme ve örnek uygulama yöntemleri ağırlıklı olarak kullanılacak etkinlik temelli bir eğitim uygulanacaktır.

8- ÖLÇME ve DEĞERLENDİRME

- Milli Eğitim Bakanlığı Hizmetiçi Eğitim Dairesi Başkanlığı Yönetmeliğine göre değerlendirme yapılacaktır.
 - Kursiyerlerin başarısını değerlendirmek amacıyla; faaliyet süresince öğrendikleri konuları içeren bir uygulama sınavı veya en az 20 sorudan oluşan çoktan seçmeli test sınavı yapılacaktır. Uygulama sınavı ile test sınavının her ikisiyle de değerlendirme yapılabilecektir.
 - Değerlendirme 100 puan üzerinden yapılacak, bu puan kursiyerlerin başarı puanı olacaktır. Kurs başarı puanı 45 ve üzeri olan kursiyerler başarılı sayılacaktır.
- Başarılı olanlara kurs belgesi (sertifika), başarısız olanlara istemeleri halinde; merkezi faaliyetlerde, Hizmetiçi Eğitim Dairesi Başkanlığı'nca, mahalli faaliyetlerde, İl Milli Eğitim Müdürlüklerince "kursu katılmış ancak başarısız olmuştur" yazısı verilecektir.