



T.C. Avrupa Birliđi Bakanlıđı AB Eđitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlıđı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Deđişimi için İş birliđi kapsamında, Yükseköđrenim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eđitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliđi Projesi"



# Birleştirelmiş (Özet) Yeterlikler Listesi

(02. Özetlenmiş 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."

## Birleştirilmiş (Özet) Yeterlikler Listesi

ORTAK YETERLİKLER - GENERIC COMPETENCIES	ORTAK ÖZEL (MESLEKİ) YETERLİKLER – COMMON PROFILE COMPETENCIES	<b>Animasyon sürecinin ilgili aşamalarında animasyonu geliştirmek için kriterler önermek ve fikirler geliştirmek.</b> <i>Propose criteria and bring ideas to improve animation in respective phases of the animation process.</i>
		<b>Farklı sanat alanlarından (analog ve dijital) araçları tek tek ve bir arada kullanmak.</b> <i>Use and combine tools from different art fields (both analog and digital).</i>
		<b>Animasyonlar için senaryo / metin yazmak.</b> <i>Write script / scenario for animations.</i>
		<b>Özgün fikirleri görselleştirmek.</b> <i>Visualize original ideas.</i>
		<b>Bir hikâyeye göre karakterler geliştirmek.</b> <i>Develop characters according to a story.</i>
		<b>Film alanını görselleştirmek / Sinematik alanı görselleştirmek.</b> <i>Visualize the space of the film / Visualizing the Cinematic Space.</i>
		<b>Animasyonun 12 prensibini takip ederek canlandırma yapar.</b> <i>Animate following 12 principles of animation.</i>
		<b>Animasyonun 12 prensibini takip ederek karakterleri anatomik özelliklerine göre canlandırır.</b> <i>Animate characters according to their anatomic features following 12 principles of animation.</i>
		<b>Çeşitli temel hareket dizilerini canlandırır.</b> <i>Animate a range of basic movement sequences.</i>
		<b>Çekim yapılarını ve açılarını planlar ve çizer.</b> <i>Plan and draw the shot structures and angles.</i>
		<b>Bir animasyon iş akış yaklaşımı geliştirir ve üretim hattı içindeki özel rolüne uyum sağlar.</b> <i>Develop an animation production pipeline and adapt to his/her specific role in it.</i>
		<b>Temel proje belgelemeyi sürdürür ve animasyon varlıklarını (asset) yönetir.</b> <i>Maintain basic project documentation and manage animation assets.</i>
		<b>Belirli bir projeyi görselleştirmek için en uygun aracı ve yaklaşımları seçer (oyun, film vb. projeler için).</b> <i>Choose the most appropriate tool and approaches for visualizing a given project (for game, film etc.).</i>
		<b>Çeşitli sinema stillerinde animasyon için araştırma ve tasarım yapar.</b> <i>Research and design for animation in various cinematic styles.</i>
<b>Her planın öğelerini (dekor, karakter, hareketlilik, vb.) tanımlayarak bir storyboard'u analiz eder.</b> <i>Analyze a storyboard by identifying the elements of each plan (decor, character, mobility, etc.).</i>		

ORTAK YETERLİKLER - GENERIC COMPETENCIES	ORTAK ÖZEL (MESLEKİ) YETERLİKLER – COMMON PROFILE COMPETENCIES	<b>Bir projenin nihai formuna genel bakış için storyboard geliştirir.</b> <i>Develop storyboards for an overview of a project's final form.</i>
		<b>Bir Animatığı çözümleyebilir.</b> <i>Analyze an animatic.</i>
		<b>Bir animatik geliştirebilir.</b> <i>Develop an animatic</i>
		<b>Anatomi, form ve oranları analiz eder.</b> <i>Analyze / Anatomy, form, proportions</i>
		<b>Karakter oluşturmak ve uyarlamak için anatomi, form, oranlar ve silüeti geliştirir.</b> <i>Develop / Anatomy, form, proportions and silhouette to create or adapt characters</i>
		<b>Görsel-işitsel ürün (animatik) için basit bir "ses efektleri ve diyaloglar" üretir.</b> <i>Produce a simple "sound picture" for audiovisual product (animatic)</i>
		<b>Görsel-işitsel ürünleri düzenler.</b> <i>Edit audiovisual products.</i>
		<b>Görsel-işitsel ürünleri farklı ortamlarda kullanmak için post prodüksiyon ve sonuçlandırır.</b> <i>Postproduce &amp; finalize audiovisual products for usage in different media.</i>
		<b>Sanat tarihi ve teorisinden referansları tanır.</b> <i>Recognize references from art history &amp; theory</i>
		<b>B1 Seviyesinde İngilizce İletişim Kurar.</b> <i>Communicate in English at Level B1</i>
		<b>Çizim tekniklerinin temelini kullanır.</b> <i>Use the basic of drawing techniques.</i>
<b>Sıvı, Parçacık ve Katı Cisim Efektleri (Dinamik Sistemler) Yaratır.</b> <i>Create Fluid, Particle and Rigid Body Effects (Dynamic Systems).</i>		
ORTAK YETERLİKLER - GENERIC COMPETENCIES	ORTAK GENEL (SOSYAL) YETERLİKLER COMMON GENERIC COMPETENCIES	<b>Özerk çalışır / kendi kararlarını alır.</b> <i>Work autonomously / taking own decisions.</i>
		<b>Teknik ve / veya yaratıcı zorlukları gidermek için Sanat Danışmanları / Adaylar / Kıdemli Sanatçılar ile iş birliği yapar.</b> <i>Collaborating with Art Supervisors/Leads/Senior Artists to troubleshoot technical and/or creative challenges.</i>
		<b>En yüksek görsel kalite ve standartları karşılamak için tasarım, animasyon ve görsel efekt departmanlarıyla iş birliği yapar.</b> <i>Collaborate with design, animation, and visual effects departments to meet the highest visual quality and standards.</i>
		<b>Çok disiplinli bir ekip ortamında çalışır ve diğer çeşitli paydaşlarla (örn. Sanatçılar, uzmanlar ...) etkileşim kurar.</b> <i>Work in a multi-disciplinary team environment and interact with various other stakeholders (e.g. artists, experts ...).</i>

ORTAK YETERLİKLER GENERIC COMPETENCIES	ORTAK GENEL (SOSYAL) YET. COMMON GENERIC COMPETENCIES	<b>Ortak çalışanlara açıkça formüle edilmiş geri bildirimler sağlar.</b> <i>Gives clearly formulated feedback to collaborators.</i>
		<b>Mesleki çevrede eleştiri ve geri bildirim yapıcı yaklaşır.</b> <i>Approaches criticism and feedback within the professional environment constructively.</i>
		<b>Sözlü ve yazılı iletişim kurar.</b> <i>Communicate orally and in writing.</i>
YÖNETMEN YETERLİKLERİ DIRECTOR COMPETENCIES		<b>Bir animasyon filmi için özgün fikirler önerir.</b> <i>Propose original ideas for an animation film.</i>
		<b>Bir film oluşturmak için gerekli eylemleri sanatsal olarak koordine eder.</b> <i>Artistically coordinate the necessary actions to make a film.</i>
		<b>Storyboard geliştirilmesini denetler.</b> <i>Supervise storyboard development.</i>
		<b>Animatiğin yaratılmasını denetler.</b> <i>Supervise the creation of animatics.</i>
		<b>Proje kapsamını ve zaman çizelgesini yönetir.</b> <i>Manage Project Scope and Timeline.</i>
SANAT YÖNETMENİ YETERLİKLERİ ART DIRECTOR COMPETENCIES		<b>Renk teorisi ve temel boyama tekniklerini dijital ve geleneksel materyal ile kullanır.</b> <i>Use the Color Theory and Basic Painting Techniques Both Digital and Traditional.</i>
		<b>Senaryo metnini Storyboard'a çevirir ve çizerek gösterir.</b> <i>Illustrate and Translate Script into Storyboard.</i>
		<b>Ön-görselleştirme amacıyla sanal kamera açılarını uygular.</b> <i>Implement virtual camera angles for previsualisation purposes.</i>
		<b>Karakterler, nesnelere, araçlar ve mekanlar tasarlar / çizer / boyar.</b> <i>Design / Draw / Paint Characters, Props, Vehicles and Spaces.</i>
		<b>Hikâye yapısını görsel bir stilde geliştirir.</b> <i>Develop Story Structure in a Visual Style.</i>
		<b>İllüstrasyon yolu ile konsept sanat yaratır.</b> <i>Create Concept Art Through Illustration.</i>
MODEL SANATÇISI YETERLİKLERİ MODEL ARTIST COMPETENCIES		<b>Karakter tasarımcılarının estetik ihtiyaçlarına uygun doğal 3-boyutlu model geliştirir / heykelini yapar ve rafine eder.</b> <i>Develop / sculpt and refine a neutral 3D model to fit the aesthetic needs of Character Designers.</i>
		<b>Yüksek çözünürlüklü 3-boyutlu heykel ve sonuç düşük çokgen sayıda oyun varlıklarının her ikisini de yaratır.</b> <i>Create both high resolution 3D sculpts and final low polygon game assets.</i>
		<b>Oyun motorunda kullanmak için stilize edilmiş, elle boyanmış ve yeni nesil malzemelerden dokular yaratır.</b> <i>Create textures that are stylized, hand painted and next-gen materials for use in game engine.</i>

MODEL SANATÇISI YETERLİKLERİ MODEL ARTIST COMPETENCIES	<b>Konsept sanat çalışması dayalı veya dayalı olmadan herhangi bir stilde (gerçekçi / stilize) insan / robot / yaratık vb. (organik/mekanik/melez) karakterleri modeller / dijital heykelini yapar.</b> <i>Model and sculpt characters of any style - from realistic humans/creatures or robots to stylized characters, with or without concept art.</i>
	<b>Animasyon sahneleri için 3B çevrelerin modellerini yaratır.</b> <i>Model 3D environments for animation scenes.</i>
	<b>Animasyon için 3-boyutlu karakter modelleri yaratır.</b> <i>Model 3D characters for animation.</i>
	<b>Verimli ve temiz kaplama koordinatları (UVW map), öteleme / kademelenme (Displacement map) koordinatları ve yüzey topolojisini yeniden oluşturma.</b> <i>Create Efficient and clean UVW mapping, displacement map extraction and mesh re-topology.</i>
ANİMATÖR YETERLİKLERİ ANIMATOR COMPETENCIES	<b>3-boyutlu modeller yaratır ve en iyi hallerine getirir / indirir.</b> <i>Create and optimise 3D models.</i>
	<b>Karakter performansının sürekliliğini yönetir.</b> <i>Managing continuity of character performance.</i>
	<b>Animasyon üretimi için VR gibi yenilikçi teknolojileri kullanır.</b> <i>Using Innovative technologies such as VR for animation production.</i>
	<b>Geleneksel animasyonlar yaratır (Cel, Kağıt, Stop motion, Kukla vb.).</b> <i>Create Traditional Animations (Cell, Paper, Stopmotion Puppet etc.).</i>
	<b>İnsansılar/yaratıklar gibi karakterler, taşıtlar ve varlıklar için 2 / 3-boyutlu CGI (Bilgisayar üretimi görüntü) animasyonları yaratır.</b> <i>Create CGI Animations Both 2D and 3D (humanoids, creatures, vehicles, assets).</i>
RIG SANATÇISI YETERLİKLERİ RIG ARTIST COMPETENCIES	<b>Oyun çevreleri için animasyonlar üretir (Zaman çizgisi üzerinde dizi canlandırma klipleri).</b> <i>Create Animation for Game Environments (Sequence animation clips on a timeline).</i>
	<b>3-boyutlu nesnelere için animasyon donatıları ve kontrolleri (RIG) tasarlar ve yaratır.</b> <i>Design and Create Animation RIG for 3D Objects.</i>
	<b>Karakterlerin yüz animasyon donatı ve kontrollerini (Facial Rig) tasarlar ve yaratır.</b> <i>Design Facial RIG Setup of Characters.</i>
	<b>İskelet ve animasyon kontrolleri için animasyon donatıları (Animation RIG) uygular.</b> <i>Implement Animation RIG for Skeleton and Animation Controls.</i>
	<b>3-boyutlu yüz mimikleri için kontroller ve ayarları üretir.</b> <i>Setup 3D Facial Expressions.</i>
<b>Arzulanan RIG çözümlerini üretmek için yeni ve özgün program kodları oluşturur.</b> <i>Create New Scripts to Produce Desired RIG Solutions.</i>	

**Oyunun oynanacağı platformun teknik yeteneklerini ve sınırlamalarını göz önünde bulundurarak oyun içindeki 2B sanat varlıklarını yaratır.**

*Considering the technical capabilities and limitations of the platform on which the game will be played, it creates 2D art assets within the game.*

**Mobil / masaüstü / konsol platformlarındaki oyunlar için 3-boyutlu ortam / karakter / taşıt ve varlıkları modeller.**

*Models 3-D environment / character / vehicle and assets for games on mobile / desktop / console platforms.*

**Farklı oyun stilleri ve grafik stillerine uyum sağlayarak oyun içinde ve tanıtım çalışmalarında kullanılacak yaratıcı illüstrasyonlar / boyamalar yapar.**

*It adapts to different play styles and graphic styles, and makes creative illustrations / paintings to be used in the game and promotional works.*

**It creates versions of 3D models in different detail levels (LOD) according to the polygon budgets of the game projects.**

*It creates versions of 3D models in different detail levels (LOD) according to the polygon budgets of the game projects.*

**Model geometrileri / dokular / animasyonların oyun motorlarına sorunsuz aktararak oyun geliştirme ortamına entegrasyonunu sağlar.**

*Integration of model geometries / textures / animations into the game development environment by transferring them smoothly to game engines.*

**Oyun mekanizmaları, oyun varlıklarının entegrasyonu gibi amaçlar için temel düzeyde programlama.**

*Programming at a basic level for purposes such as game mechanisms, integration of game assets.*