

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon			
Önlisans	TYYÇ: 5. Düzey	QF-EHEA: Kısa Düzey	EQF-LLL: 5. Düzey

Program Yeterlilikleri/Çıktıları

Sınıflandırılmış	Sıralı	Program Kazanımları Program Düzeyi
------------------	--------	------------------------------------

Sınıflandırılmış

1 - Bilgi
Kuramsal - Olgusal
2 - Beceriler
Bilişsel - Uygulamalı
3 - Yetkinlikler
İletişim ve Sosyal Yetkinlik
Öğrenme Yetkinliği
Alana Özgü Yetkinlik
1) Tasarım yapabilme Temel sanat ve tasarım becerilerine sahip olma Bir konu yada soruna yönelik fikir geliştirme ve bunu görselleştirme Estetik bir bakış açısına sahip olma 2 ve 3 Boyutlu Animasyon yapabilme Hareketli Grafik Tasarım (Animasyon) yapabilme Tasarım ve animasyon için gerekli program ve yazılımları kullanabilme Dijital Oyun Tasarımı yapabilme Bir fikri kurgulama ve senaryolaştırma Storyboard oluşturabilme Masaüstü yayıncılıkla ilgili (matbaa, baskı vb) konularda bilgi sahibi olma Tipografi ve duygu ilişkisini kavrama
Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği

Program Kazanımları Program Düzeyi

Program Kazanımları	TYYÇ 5 (Önlisans) Düzey Tanımlayıcıları	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 21 - Sanat	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 22 - Beşeri Bilimler	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 31 - Sosyal ve Davranış Bilimleri	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 32 - Gazetecilik ve Enformasyon	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 46 - Matematik ve İstatistik	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 48 - Bilgisayar	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 58 - Mimarlık ve Yapı	TYYÇ Temel Alan Tanımlayıcıları 76 - Sosyal Hizmetler
1 - Bilgi									
Kuramsal - Olgusal									
	1) Ortaöğretim düzeyinde kazanılan yeterliliklere dayalı olarak alanındaki güncel bilgileri içeren ders kitapları, uygulama araç-gereçleri ve diğer kaynaklarla desteklenen temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahip olma.	1) Ortaöğretim düzeyinde kazanılan yeterliliklere dayalı olarak alana özgü, kültür, estetik, yöntem, teknik ve malzemeler konusunda temel bilgilere sahiptir.	1) Ortaöğretim düzeyinde kazanılan yeterliliklere dayalı olarak beşeri bilimler alanında güncel bilgileri içeren ders kitapları, uygulama, araç gereçler ve diğer kaynaklarla desteklenen temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.	1) Alanla ilgili temel bilgilere kuramsal ve uygulama düzeyinde sahiptir. 2) Sosyal ve Davranış Bilimlerinde temel kavramları tanımlar, kavramlar arası ilişkileri sıralar. 3) İnsanlar ve toplumlararası ilişkilerin işleyiş kurallarına dair temel bilgilere sahiptir. 4) Toplamlarının yaşadığı dönüşümlerin nedenleri ve sonuçları	1) Ortaöğretim düzeyinde kazanılan yeterliliklere dayalı olarak alanındaki güncel bilgileri içeren ders kitapları, uygulama araç-gereçleri ve diğer kaynaklarla desteklenen temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir. 2) Alanı ile ilgili temel düzeydeki kuram, yöntem, strateji ve tekniklere ilişkin bilgiye sahip olur. 3) İletişim ortam	1) Ortaöğretim düzeyinde kazanılan yeterliliklere dayalı olarak alanındaki güncel bilgileri içeren ders kitapları, uygulama araç-gereçleri ve diğer kaynaklarla desteklenen temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.	1) Matematik, hesaplama ve bilgisayar bilimleri konularında temel kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.	1) İlgili alanlarda ortaöğretimde kazanılan yetkinlikler temelinde kapsamlı, uzmanlaşmış, olgusal ve kavramsal bilgiye sahip olur ve bu bilginin sınırları tanımlar.	1) Ortaöğretim düzeyinde kazanılan yeterliliklere dayalı olarak alanındaki düzeyde sahiptir.

				hakkında temel bilgilere sahiptir. 5) Temel düzeyde veri işleyebilmek için gerekli bilgilere kuramsal ve uygulama düzeyinde sahiptir.	ve araçlarına ilişkin mesleki bilgiye sahiptir.				
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

2 - Beceriler

Bilişsel - Uygulamalı

	1) Alanında edindiği temel kuramsal ve uygulamalı bilgileri aynı alanda bir ileri eğitim düzeyinde veya aynı düzeydeki bir alanda kullanabilme becerileri kazanma. 2) Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme.	1) Alanında edindiği temel sanat ve temel kuramsal ve uygulamalı bilgilerini kullanır. 2) Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlar, sorunları tanımlar, analiz eder, uygulamaya yönelik çözüm önerileri oluşturur.	1) Beşeri bilimler alanında edindiği temel kuramsal ve uygulamalı bilgileri aynı alanda bir ileri eğitim düzeyinde veya aynı düzeydeki bir alanda kullanır. 2) Beşeri bilimler alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanır, verileri yorumlar ve değerlendirir, sorunları tanımlar, analiz eder ve kanıtlara dayalı çözüm önerileri oluşturur. 3) Beşeri bilimler alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri topluma hizmet alanlarında kullanır, çözümler ve uygular. 4) Beşeri bilimler alanında gereksinim duyulan temel düzeydeki nitelikli insan gücünün gerektirdiği dilsel, sanatsal ve kültürel birikime sahiptir.	1) Alanla ilgili bilgileri analiz etme ve uygulamadaki yansımalarını değerlendirme becerisine sahiptir. 1) Sosyal ve davranış bilimleri kuramlarındaki kavramlar arasında bağ kurar. 3) Alanı ile ilgili bilgi kaynaklarına ulaşabilme becerisine sahiptir. 4) Alana ilişkin bilgileri teknik olanaklarla işleyebilme ve bu bilgileri alanın gerektirdiği teknik donanımla (bilgisayar ortamında vb.) sunma becerisine sahiptir. 5) Alanında edindiği temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri aynı alanda bir ileri eğitim düzeyinde veya aynı düzeydeki bir alanda kullanabilme becerilerine sahiptir.	1) Alanıyla ilgili bilgi kaynakları ve teknolojileri kullanır.	1) Alanında edindiği temel kuramsal ve uygulamalı bilgileri aynı alanda bir ileri eğitim düzeyinde veya aynı düzeydeki bir alanda kullanabilme becerisine sahiptir. 2) Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlar ve değerlendirir, sorunları tanımlar, analiz eder, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirir.	1) Tanımlanan bilişim ve/veya bilgisayar bilimleri problemlerini ve modellerini kurgular ve temel çözüm önerilerini uygular. 2) Algoritmik düşünme ve planlama yaklaşımını uygulamalarında kullanır. 3) Belirtilimleri (spesifikasyon) tanımlanmış yazılım bileşenlerini geliştirir.	1) Somut ve soyut problemlere yaratıcı çözümler geliştirebilmek için gerekli mantıksal, sezgisel, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri ile pratik becerilere sahiptir. 2) Sözlü ve yazılı anlatım becerileri ile konvansiyonel ve sayısal ortamlarda görsel/ grafik anlatım ve modelleme becerilerine sahiptir.	1) Sosyal hizmetler alanında edindiği temel düzeyde bilgileri kullanarak 2) Sosyal hizmetler ile ilgili temel bilgisaya programı ve ilgili teknolojiler kullanır. 3) Çocuk engelli ve gibi özel gereksinim grupları ile bakım işi görür.
--	--	--	---	--	--	---	--	--	--

3 - Yetkinlikler

İletişim ve Sosyal Yetkinlik									
	1) Alanı ile ilgili konularda sahip olduğu temel bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yoluyla aktarabilme. 2) Alanı ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşabilme. 3) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyi'nde kullanarak alanındaki bilgileri izleyebilme ve meslektaşları ile iletişim kurabilme. 4) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme.	1) Hedef kitlesini tanımlar ve ilişki kurar. 2) Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere doğru olarak aktarır. 3) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar. 4) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.	1) Beşeri bilimler alanıyla ilgili konularda sahip olduğu temel bilgi ve beceri düzeyindeki düşüncelerini eğitim, kültür ve sanat alanlarında en uygun iletişim araçlarıyla aktarır. 2) Beşeri bilimler alanıyla ilgili konulardaki düşüncelerini ve eğitim, kültür ve sanat alanlarındaki sorunlara ilişkin çözüm önerilerini uzman olan ve olmayan kişilerle tartışır. 3) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak beşeri bilimler alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar. 4) Beşeri bilimler alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.	1) Alanı ile ilgili edindiği bilgi ve becerileri, yazılı ve sözlü olarak aktarır. 2) Alanla ilgili bilgi ve uygulamaları, sosyal sorumluluk yaklaşımı çerçevesinde proje ve etkinliklere dönüştürür. 3) İş yaşamına dahil olduğunda kuramsal altyapı ve kavramsal zenginliğinin yarattığı farklılığı bireysel kariyerine yansıtır. 4) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar. 5) Alanının gerektirdiği ölçüde Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.	1) Alanı ile ilgili konularda ilgili kişi ve kurumları bilgilendirebilme; düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilme ve dili etkin biçimde kullanır. 2) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar. 3) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır. 4) Sanatsal, kültürel ve sosyal etkinlikleri takip eder. 5) Ulusal ve uluslararası gündemde yer alan olay ve gelişmeleri izler.	1) Alanı ile ilgili konularda sahip olduğu temel bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yoluyla aktarır. 2) Alanı ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşır. 3) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izleyebilme ve meslektaşları ile iletişim kurar. 4) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.	1) Sözlü ve yazılı iletişim kurar; en az bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanır, bilişim ve bilgisayar bilimleri alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar.	1) Fikirlerini, proje ve çözüm önerilerini nicel ve nitel verilere dayandırarak ve iyi yapılandırılmış ve tutarlı bir biçimde akranlarına, danışmanlarına ve olası kullanıcılara/işverenlere sunar. 2) İçselleşmiş, kişisel, geniş kapsamlı bir dünya görüşünü dile getirir. 3) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki gelişmeleri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar; dili, sembolleri, metinleri etkileşimli olarak kullanır. 4) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımıyla birlikte alanının gerektirdiği bilişim ve iletişim teknolojilerini etkileşimli olarak kullanır.	1) Alanı ile ilgili konularda sahip olduğu temel bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yoluyla aktarır. 2) Alanı ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini uzman olan ve olmayan kişilerle tartışır. 3) Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü A2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar. 4) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı Temel Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.
Öğrenme Yetkinliği									
	1) Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirebilme, öğrenme gereksinimlerini belirleyebilme ve karşılayabilme.	1) Sanat ve tasarım alanındaki kendi çalışmalarını değerlendirir, öğrenme gereksinimlerini belirler. 2) Yaşamboyu	1) Beşeri bilimler alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir, sorumluluğu	1) Gerek kendi başına gerekse de grup içinde öğrenebilme yetkinliğine sahiptir. 2) Neyi nasıl öğreneceğini gösterir. 3) Öğrenimini	1) Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri değerlendirir, öğrenme gereksinimlerini belirler ve karşılar. 2) Öğrenimini bir	1) Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir, öğrenme gereksinimlerini belirler ve	1) Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilgi ve iletişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri izler.	1) Daha ileri düzeyde öğrenme için gerekli öğrenme ihtiyaçlarını belirler. 2) Enformasyonun doğası, teknik altyapısı ve sosyal, kültürel ve ideolojik bağlamı ve etkileri üzerinde eleştirel ve etyimsel	1) Edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir, gereksinimlerini belirler. 3) Yaşam

2) Öğrenimini aynı alanda bir ileri eğitim düzeyine veya aynı düzeydeki bir mesleğe yönlendirebilme.	3) Yaşamboyu öğrenme bilinci kazanmış olma.	öğrenme bilincini kazanır.	3) Öğrenimini aynı alanda bir ileri eğitim düzeyine veya bir mesleğe yönlendirir.	altında çalışanların öğrenme gereksinimlerini belirler ve karşılar.	2) Beşeri bilimlerdeki alanındaki öğrenimini aynı alanda bir ileri eğitim düzeyine veya aynı düzeydeki bir mesleğe yönlendirir.	3) Kültür, sanat ve eğitim alanlarında yaşam boyu öğrenme bilinci oluşturur.	aynı alanda bir ileri eğitim düzeyine veya aynı düzeydeki bir mesleğe yönlendirir.	4) Yaşam boyu öğrenme ve sorgulama bilincine sahiptir.	ileri eğitim düzeyine yönlendirir.	3) Yaşam boyu öğrenme bilincine sahiptir.	karşılar.	2) Öğrenimini aynı alanda bir ileri eğitim düzeyine veya aynı düzeydeki bir mesleğe yönlendirir.	3) Yaşam boyu öğrenme bilinci kazanır.	(diyalektik, eleştirel, karşı tez ve sentez üretebilen) düşünür (karar verme ve bilgiye dayalı, sorumlu eylem için gerekli öğrenme becerilerine sahip olur, seçenekleri kavrar, tartışır, eldeki seçenekler üstünde sentez üretir, fikir oluşturur.)	3) Geleceğe yönelik olur, kişisel ve mesleki gelişimi için gerekli motivasyona ve öğrenme becerilerine sahip olur, bunun için planlar yapar ve bunları uygular.	4) Yaşam boyu öğrenme bilinciyle hareket eder.	öğrenme bilincine sahiptir.
--	---	----------------------------	---	---	---	--	--	--	------------------------------------	---	-----------	--	--	--	---	--	-----------------------------

Alana Özgü Yetkinlik

1) Tasarım yapabilme Temel sanat ve tasarım becerilerine sahip olma Bir konu yada soruna yönelik fikir geliştirme ve bunu görselleştirme Estetik bir bakış açısına sahip olma 2 ve 3 Boyutlu Animasyon yapabilme Hareketli Grafik Tasarım (Animasyon) yapabilme Tasarım ve animasyon için gerekli program ve yazılımları kullanabilme Dijital Oyun Tasarımı yapabilme Bir fikri kurgulama ve senaryolaştırma Storyboard oluşturabilme Masaüstü yayıncılıkla ilgili (matbaa, baskı vb) konularda bilgi sahibi olma Tipografi ve duygu ilişkisini kavrama	1) Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahip olma. 2) Sosyal hakların evrenselliği, sosyal adalet, kalite ve kültürel değerler ile çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olma.	1) Alanında başarıyla uygulama yürütür. 2) Sanatsal, kültürel ve etik değerlere sahiptir. 3) Çevre duyarlılığına ve iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahiptir.	1) Beşeri bilimler alanıyla ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında bilimsel, kültürel, sanatsal ve etik değerleri gözetir. 2) Beşeri bilimler alanında sosyal, kültürel ve sanatsal hakların evrenselliğine değer verir, sosyal adalet bilincine sahiptir, tarihi ve kültürel mirasa sahip çıkar, sosyal ve kültürel değerlere önem verir. 3) Çevreyi koruma bilincine sahiptir. 4) Sosyal, kültürel ve sanatsal alanlarda kalite yönetimi ve süreçlerine uygun davranır ve katılır.	1) Alanla ilgili bilgi ve birikimlerin oluşturulması (toplama, yorumlama ve sonuçların duyurulması) sürecinde toplumsal, kültürel, bilimsel ve etik değerlere uygun hareket eder. 2) Sosyal hakların evrenselliği, sosyal adalet, kalite ve kültürel değerler ile çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahiptir. 3) Değişime ve yeniliğe karşı açık tutuma sahiptir.	1) Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir. 2) Alana ilişkin teknolojileri yetkin bir şekilde kullanır. 3) Alana ilişkin yasa, yönetmelik ve diğer mevzuat bilgisine sahiptir.	1) Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir. 2) Sosyal hakların evrenselliği, sosyal adalet, kalite ve kültürel değerler ile çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahiptir.	1) Mesleki ve etik sorumluluk bilinci taşıyıcı, bilişim uygulamalarında meslek etiğinin gözetilmesi konusunda farkındalığa sahiptir.	1) Soyut ve somut problemler için yaratıcı yanıtlar/çözümler geliştirir. 2) Alanıyla ilgili süreçlerde, olası toplumsal ve etik sonuçlarını dikkate alarak karar verebilmek için gerekli temeli oluşturacak verileri toplar, değerlendirir ve yorumlar. 3) İlgili toplumsal, bilimsel ve etik sorunların bilgisine dayanarak yargıya varır.	1) Alanı olarak toplumsal, bilimsel, kültürel, hukuksal etik değeri uygun hâle eder. 2) Kalite yönetimi süreçleri uygun dır ve bunla katılır. 3) Dış görünüm tutum ve davranış topluma olur.
--	--	---	---	--	--	--	--	---	--

Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği

1) Alanı ile ilgili temel düzeydeki bir çalışmayı bağımsız olarak yürütebilme 2) Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alabilme. 3) Sorumluluğu altında çalışanların bir proje çerçevesinde gelişimlerine yönelik etkinlikleri yürütebilme.	1) Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu olarak çalışır. 2) Sanat ve tasarım alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır. 3) Proje süreçleri içinde yer alır.	1) Beşeri bilimler alanıyla ilgili temel düzeydeki bir çalışmayı bağımsız olarak yürütür. 2) Beşeri bilimler alanıyla ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır. 3) Sosyal, kültürel ve sanatsal alanlarda yürütülen bir proje çerçevesinde sorumluluğu altında çalışanların gelişimlerine yönelik etkinlikleri yürütür.	1) Alanla ilgili bir meseleyi gerek ekip halinde gerekse de kendi başına bağımsız bir şekilde araştırır. 2) Alanı ve ilgili alt dallarda yapılacak çok üyeli grup araştırmalarının süreçlerini ve zamanlamasını planlar, planlanmış görevleri istenildiği ölçüde ve zamanında yerine getirir. 3) Toplumsal hayatın gerekleri doğrultusunda davranmak, tutum ve tavırlarıyla topluma örnek olur.	1) Alanı ile ilgili uygulamalarda kendisinden beklenen çalışmaları bir ekip üyesi olarak yürütür.	1) Alanı ile ilgili temel düzeydeki bir çalışmayı bağımsız olarak yürütür. 2) Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır. 3) Sorumluluğu altında çalışanların bir proje çerçevesinde gelişimlerine yönelik etkinlikleri yürütür.	1) Bireysel olarak veya takımlarda etkin çalışır.	1) Çalışma ve öğrenim ortamlarında bağımsız hareket eder ve sorumluluk alır, bir proje hazırlar ve yürütür. 2) Proje geliştirirken yaratıcılık sergiler. 3) Öğrenme ortamlarında karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır. 4) Kendi başarısını ve başkalarınınkini değerlendirir ve geliştirir.	1) Kendi verilen görev ve sorumluluk yerine getirebilir. 2) Ekip üyesi olarak sorumluluk alır.
--	--	--	---	---	---	---	--	---

Sıralı

1) Tasarım yapabilme Boyutlu Animasyon yapabilme Bir fikri kurgulama ve senaryolaştırma	Temel sanat ve tasarım becerilerine sahip olma Hareketli Grafik Tasarım (Animasyon) yapabilme Storyboard oluşturabilme	Bir konu yada soruna yönelik fikir geliştirme ve bunu görselleştirme Tasarım ve animasyon için gerekli program ve yazılımları kullanabilme Masaüstü yayıncılıkla ilgili (matbaa, baskı vb) konularda bilgi sahibi olma	Estetik bir bakış açısına sahip olma Dijital Oyun Tasarımı yapabilme Tıpografi ve duygu ilişkisini kavrama
---	--	--	--