**BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON BÖLÜMÜ HAKKINDA**

Bilgisayar destekli tasarım ve animasyon; Bilişim teknolojileri ve sanatın bir arada işlenerek sinema, oyun, reklam, sağlık gibi birçok alanda çalışan multidisipliner bir bölümdür. Türkiye’de devlet ve girişimciler tarafından desteklenen ve hızla büyüyen bu branşa istihdam ihtiyacı doğmuştur.

İki boyutlu veya üç boyutlu grafik tasarım ve animasyon ile günümüzde tüm sektörlerin vazgeçilmezi olan görsellerin üretiminde kullandıkları en önemli iletişim ve tasarım dallarından biri olan bilgisayar destekli tasarım ve animasyon; dergi, broşür, afiş, web, resim, mimari yapı tasarım, modelleme ve logo çalışmalarına kadar geniş bir yelpazede ve verilecek eğitimle bu alanlarda sektörün ihtiyaç duyduğu nitelikli ara insan gücü açığının kapatılması ve konularında araştırma yapabilecek potansiyelde eleman yetiştirilmesi hedeflenmiştir.

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans Programı, grafik tasarım, 3D modelleme, animasyon teknikleri, görsel efektler ve bilgisayar destekli tasarım yazılımları gibi konuları içeren bir programdır. Bu program, öğrencilere grafik tasarım programları kullanma, 3D modelleme yapma, animasyon oluşturma, görsel efektler uygulama ve tasarım projelerini tamamlama gibi konuları kapsar.

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi öğrencileri, sektör ihtiyaçlarına göre tasarlanmış eğitim programı, hem sektör hem eğitim tecrübesi olan akademik kadrosu ile yoğunlaştırılmış, uygulama odaklı bir eğitim alırlar.

## ***Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Eğitim Süresi Kaç Yıldır?***

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon bölümü eğitim süresi 2 yıldır.

* ***Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Dersleri Nelerdir?***

Algoritma ve Programlamaya Giriş

Temel Bilgi Teknolojileri

Doku ve Katman Bilgisi

Bilgisayar Destekli Tasarım I-II-III

Temel Tasarım I-II

Animasyon Teknikleri I-II

Paket Programlar I-II

Endüstriye Dayalı Eğitim

Organik Modelleme I-II

Sunum Teknikleri

Etkileşimli Ortam

Görselleştirme I-II

Araştırma Yöntem ve Tek. I-II

Web Tasarımı

Modelleme ve Teknikleri

İnsan Bilgisayar Etkileşimi

## ***Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Mezunu Ne İş Yapar?***

Bölümden mezun bir kişi, tam zamanlı ya da freelance çalışarak ilgili görevlerini yerine getirir. Bölüm mezunları; bilgisayar destekli çizim, modelleme, grafik tasarım ve animasyon yapımını üstlenir. Reklam ve dijital ajanlarda müşteri ve markalar için tasarım içerikleri hazırlar, animasyon tekniklerini harekete geçirir ya da tasarım ve mimarlık ofislerinde modelleme yapar.

Reklam sektöründe, prodüksiyon firmalarında, kurumsal şirketlerin reklam departmanlarında, televizyon ve sinema sektöründe, yazılı ve görsel yayıncılıkta, sosyal medya ajanslarında, dijital oyun sektöründe, çizgi film sektöründe; **Grafik Tasarımcı, Motion Designer, 3B Modelleme ve Animasyon Tasarımcısı, 3 Boyutlu Görselleştirme Uzmanı, Dijital Oyun Tasarımcısı, 2 Boyutlu Animasyon Tasarımcısı, Karakter ve Konsept Tasarımcısı, Çizgi Film Tasarımcısı** vb. birçok pozisyonda iş bulma imkanı bulunmaktadır.

* ***Dikey Geçiş Sınavı Sonucunuza Göre;***

Animasyon, Çizgi Film (Animasyon), Dijital oyun tasarımı, Fotoğraf ve Video, Görsel İletişim, Görsel İletişim Tasarımı, Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı, Grafik, Grafik Sanatları, Grafik Tasarım, Grafik Tasarımı, İletişim Tasarımı, İletişim ve Tasarım, Medya ve İletişim, Medya ve İletişim Sistemleri, Reklam Tasarımı ve İletişimi, Reklamcılık, Yazılım Mühendisliği, Yeni Medya, Yeni Medya ve Gazetecilik, Canlandırma Filmi Tasarım ve Yönetimi, Endüstri ürünleri Tasarımı, Endüstriyel Tasarım, Endüstriyel Tasarım Mühendisliği, Makine Mühendisliği gibi lisans alanlarından birinde kariyer yolculuğunuza devam edebilirsiniz.

* ***ANİMASYON SEKTÖRÜNÜN DURUMU***

Dünya genelinde görsel ve işitsel endüstrinin %25’ini oluşturan animasyon sektörü; TV, sinema, internet, ticari, uygulamalar ve dijital platformlar ile sosyal medyanın vazgeçilmez aktörü haline gelmiştir. Oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi ile animasyon alanıda gelişim göstermiş ve sektör şaşırtıcı şekilde büyümüştür. Günümüzde animasyon; mimari, tıp, savunma, yüksek teknolojili sektörler ile medya, eğlence gibi çok geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Özellikle ABD ve Japonya’nın animasyon film alanında sanayileştiği; Avrupa ve Doğu Asya ülkelerinin ise sektöre yönelik son yıllarda çeşitli atılımlar gerçekleştirdiği görülmektedir.

Dünyada animasyon endüstrisine bakıldığında, 2010 yılında 122 milyar dolar olan pazar hacminin, 2017 yılında 300 milyar doları bulduğu tahmin edilmektedir. Böylesine yüksek bir pazar hacmine ve getiriye sahip sektörün gelişimini sağlamak için ülkeler, yasal düzenlemeler ile yatırımları teşvik edecek çeşitli mekanizmaları geliştirmeye başlamıştır. Ülkemizde animasyon sektörüne ilişkin olarak son on yıllık süreçte sektörel bir ekosistemin oluştuğunu söylemek mümkündür. Sektöre ait küresel pazar hacminin cezbediciliği, sektörel işletmelerin sayısının artması, Türk yapımı çizgi dizilerin TRT Çocuk kanalı tarafından talep görmesi, uzun metrajlı filmlerin yapılması ve son dönemde sektörün üst strateji belge ve dokümanlarında yer almaya başlaması ile ülkemizde animasyon sektörü temelinde bir canlanma gözlemlenmektedir. Türkiye’de animasyon sektöründe faaliyet gösteren doğrudan ve dolaylı olmak üzere yüze yakın işletme bulunmaktadır. Bu işletmelerin birçoğu reklam sektörüne de hizmet vermekte olup tamamına yakını küçük ve orta büyüklükte işletme statüsündedir. İşletmelerin %90’ı İstanbul merkezli faaliyetlerini yürütmektedir. İstanbul’u, Ankara, Eskişehir ve diğer iller takip etmektedir. Ülkemizde ulusal ve uluslararası kanallarda yayınlanan animasyon yapımlarının birçoğu, yabancı yapım olarak karşımıza çıkmaktadır. TRT Çocuk kanalı hariç, ulusal kanalların neredeyse tamamı, animasyon yapımlarını ithal etmektedir. Avrupa Komisyonu tarafından 2015 yılında yayınlanan ‘’Focus on Animation’’ isimli rapora göre, ülkemizde uzun metrajlı animasyon filmlerinin yaklaşık %96’sı, çizgi dizilerin ise %80’i yabancı yapımlardan oluşmaktadır. Ülkemizde 0-14 yaş grubunda yer alan çocukların %94’ü çizgi film izlemektedir. Bu gelişmeler ışığında animasyonun gelişime açık bir sektör olduğu da ortaya çıkmaktadır.