

Təsdiq edirəm
ADMİU-nun rektoru
Professor Ceyran Mahmudova
"12" "Sentyabr" 2025-ci il

AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI ELM VƏ TƏHSİL NAZİRLİYİ
AZƏRBAYCAN DÖVLƏT MƏDƏNİYYƏT VƏ İNCƏSƏNƏT UNİVERSİTETİ



MAGİSTRATURA SƏVIYYƏSİNİN İXTİSAS ÜZRƏ

TƏHSİL PROQRAMI

**7003015 – Rejissorluq ixtisasının
Animasiya rejissoru ixtisaslaşması**

**Azərbaycan Respublikasının Elm və Təhsil Nazirliyinin
3-29/3-2-548F/2025/1 nömrəli 08.09.2025-ci il tarixli əmrinə əsasən
Azərbaycan Dövlət Mədəniyyət və İncəsənət Universitetinin Elmi Şurasının
12.09.2025-ci il tarixli iclasında (protokol №01) təsdiq edilmişdir.**

1. Ümumi müddəalar

- 1.1. Magistratura səviyyəsinin 7003015 – Rejissorluq ixtisası üzrə təhsil proqramı (bundan sonra – təhsil proqramı) “Təhsil haqqında” Azərbaycan Respublikasının Qanununa, Azərbaycan Respublikasının Nazirlər Kabinetinin müvafiq qərarlarına, eləcə də “Ali təhsilin magistratura səviyyəsi üzrə ixtisasların Təsnifatı”na, qabaqcıl beynəlxalq təcrübə və əmək bazarının tələblərinə uyğun olaraq hazırlanmışdır.
- 1.2. Təhsil proqramının məqsədləri aşağıdakılardır:
 - ixtisas üzrə məzunun səriştələrini, ixtisasın çərçivəsini, fənlər üzrə tədris və təlim metodlarını, qiymətləndirmə üsullarını, təlim nəticələrini, kadr hazırlığı aparmaq üçün infrastruktur və kadr potensialına olan tələbləri, təhsilalanın təcrübə keçmə, işə düzəlmə və təhsilini davam etdirmə imkanlarını müəyyənləşdirmək;
 - təhsilalanları və işəgötürənləri məzunların əldə etdiyi bilik, bacarıq və təlim nəticələri ilə tanış etmək;
 - təhsil proqramı üzrə kadr hazırlığının bu proqrama uyğunluğunun qiymətləndirilməsi zamanı prosesə cəlb olunan tərəfdaşları məlumatlandırmaq.
- 1.3. Təhsil proqramı, tabeliyindən, mülkiyyət növündən və təşkilati-hüquqi formasından asılı olmayaraq, Azərbaycan Respublikasında fəaliyyət göstərən və həmin ixtisas üzrə magistr hazırlığını həyata keçirən bütün ali təhsil müəssisələri üçün məcburidir.
- 1.4. Təhsilalanın 5 (beş) günlük iş rejimində həftəlik auditoriya və auditoriyadankənar ümumi yükünün həcmi 45 akademik saatdır (xüsusi təyinatlı ali təhsil müəssisələri istisna olmaqla). Bu zaman auditoriya saatlarının həcmi 12-16 akademik saat təşkil edir. Peşəkar məqsədlər üçün dərinlən öyrənilən ixtisaslaşmalar üzrə həftəlik dərslərin yükünün həcmi dəyişdirilə bilər.
- 1.5. Ali təhsil müəssisəsi tərəfindən ixtisasın həmin müəssisədə kadr hazırlığı aparılan hər bir ixtisaslaşması üzrə ayrıca təhsil proqramı hazırlanmalıdır. Hər bir ixtisaslaşma üzrə təhsil proqramı müvafiq ixtisasın təhsil proqramındakı bölmələrlə yanaşı, həmin ixtisaslaşma üzrə tədris və təlim metodları, təlim nəticələrinin qiymətləndirilməsi üsulları, təcrübələrin təşkili və qiymətləndirilməsi və s. bölmələri də əks etdirməlidir.

2. Məzunun səriştələri

- 2.1. Təhsil proqramının sonunda məzun aşağıdakı ümumi səriştələrə yiyələnməlidir:
 - peşəkar fəaliyyəti çərçivəsində gözlənilməz və mürəkkəb məsələləri müstəqil şəkildə həll edə bilmək;
 - müvafiq fəaliyyət və metodları təklif etmək, planlaşdırmaq, onların cari və perspektiv nəticələrini təhlil etmək;
 - fəaliyyət və ya təhsil sahəsi ilə bağlı problemlərin səbəblərini araşdırmaq, konkret vaxt çərçivəsində və məhdud informasiya şəraitində onları həll edə bilmək;
 - fəaliyyət və ya təhsil sahəsi ilə bağlı problemlərin həlli zamanı müvafiq texnologiya və metodları seçmək və onlardan istifadə etmək, həmçinin gözlənilən nəticələri müəyyənləşdirmək, dəyərləndirmək və qiymətləndirmək;
 - fəaliyyət və ya təhsil sahəsi ilə bağlı problemlərin həlli zamanı öz fəaliyyətini tənqidi şəkildə dəyərləndirmək;
 - fəaliyyət və ya təhsil sahəsi ilə bağlı problemləri Azərbaycan dilində və bir xarici dilə şifahi və yazılı olaraq təqdim etmək, əsaslandırmaq, həmçinin mütəxəssis və qeyri-mütəxəssislərlə birgə müvafiq müzakirələrdə iştirak etmək;

- müxtəlif üsullarla öz bilik və səriştələrini başqalarına ötürə bilmək;
- istənilən şəraitdə etik davranış qaydalarına uyğun şəkildə fəaliyyət göstərmək, şəxsi davranışlarının etik aspekt və imkanlarını, məhdudiyyətlərini və sosial rolunu anlamaq;
- davamlı öyrənmə və peşəkar inkişafı ilə bağlı özünün və digərlərinin ehtiyaclarını qiymətləndirmək, həmçinin müstəqil öyrənmə üçün zəruri olan səmərəli metodlardan istifadə edə bilmək;
- rejissor idarəçiliyi, iqtisadiyyatı və marketinqi ilə bağlı biliklərə malik olmaq;
- yaradıcılıq layihələrinin planlaşdırılması, təşkili və icrasına rəhbərlik etmək, onların büdcələşdirilməsi, təqdimatı və içtimaiyyətlə əlaqələrini koordinasiya etmək;
- beynəlxalq və yerli layihələri təşkil və idarə etmək, sərgilər, festivallar və müsabiqələr üçün orijinal konsepsiyalar hazırlamaq;
- komandada fəaliyyət göstərmək.

Qeyd: *ixtisasın xüsusiyyətindən asılı olaraq ümumi səriştələrə əlavələr edilə bilər.*

2.2. Təhsil proqramının sonunda məzun aşağıdakı peşə səriştələrinə yiyələnəlidir:

Animasiya rejissoru ixtisaslaşması üzrə:

- klassik (Disney) və müasir (yapon animesi, Avropa animasiyası və s.) animasiya məktəblərinin estetik konsepsiyalarını, texnoloji infrastrukturunu və metodoloji xüsusiyyətlərini müasir elmi-tədqiqat yanaşmalar əsasında sistemli şəkildə təhlil edə bilmək;
- animasiya sənətində formalaşmış müxtəlif üslub və tendensiyaların bədii-praktiki aspektlərini müqayisəli təhlil edə bilmək, əldə edilmiş məlumatlara əsaslanaraq vizual strategiyanın konseptual inkişafını həyata keçirmək;
- yaradıcı animasiya layihələrinin vizual identifikasiyasını təmin edən yüksək səviyyəli bədii və texniki qərarların qəbulunu həyata keçirmək;
- animasiya layihəsinin pre-production (hazırlıq) mərhələsində rejissor ssenarisini təhlil edərək onun narrativ-struktur xüsusiyyətlərini nəzərə almaqla vizual konsepsiyanın formalaşdırılması üzrə kompleks planlaşdırma fəaliyyətini həyata keçirmək;
- konseptual və dramaturji çərçivəyə əsaslanaraq konsept-art, xarakter və məkan dizaynı, storyboard, animatik, rəng palitrası və vizual üslub kimi əsas komponentləri müəyyənləşdirmək və sistemləşdirmək;
- vizual təxəyyül və estetik baxışlarını interdisiplinar biliklər və müasir sənaye standartları ilə uzlaşdıraraq layihənin stilistik vahidliyini və vizual ardıcılığını təmin edə bilmək;
- animasiya istehsalının ilkin mərhələlərində tədqiqata əsaslanan qərarvermə, vizual kommunikasiya bacarığı və konseptual yaradıcılıq qabiliyyəti nümayiş etdirmək;
- rəqəmsal animasiya istehsalında geniş tətbiq olunan 2D (Toon Boom, TVPaint, After Effects) və 3D (Autodesk Maya, Blender və s.) proqram təminatlarının texniki imkanlarını və funksional mexanizmlərini dərinləndirib bilmək və tətbiq etmək;
- animasiya istehsal prosesini, o cümlədən xarakter animasiyası, səhnə quruluşu, kamera hərəkətləri, işıqlandırma və postproduction (montaj) mərhələlərini, proqram mühərrikləri daxilində yaradıcı-estetik baxış bucağı və texnoloji ardıcılıqla təşkil etmək;
- məzmun və forma, texniki resursların narrative və vizual ritmə uyğun adaptasiyasını həyata keçirmək;
- hərəkətin texniki, eyni zamanda dramaturji və ekspressiv vasitə kimi istifadəsini təmin etmək;
- kinetik ifadə vasitələrindən məqsədyönlü istifadəni bacarmaq, həmçinin bədii niyyəti vizual dinamikaya çevirə bilmək;

- animasiya istehsalının kompleks strukturunu nəzərə alaraq interdisiplinar komanda üzvləri, animatorlar, səs rejissorları, montajçılar, rəng tənzimləyiciləri və digər texniki və yaradıcı mütəxəssislərlə məqsədyönlü, funksional və peşəkar ünsiyyət qura bilmək;
- istehsal prosesinin bütün mərhələləri, pre-production, production və post-production arasında qarşılıqlı asılılıqları nəzərə alaraq idarəetməyə əsaslanan koordinasiya strategiyaları tətbiq edə bilmək;
- müxtəlif auditoriya qruplarının sosial-mədəni gözləntilərini və qavrayış kodlarını nəzərə almaqla vizual dilin strukturunu, narrativin ideoloji və emosional çalarlarını və semiotik elementlərini auditoriyaya uyğunlaşdırmaq;
- vizual kommunikasiya nəzəriyyələri, interkultural ünsiyyət modelləri və etnoqrafik yanaşmalar əsasında animasiya məhsulunun ictimai-mədəni təsir gücünü qiymətləndirmək və bu təsiri yönləndirmək üçün simvolik, rəng, kompozisiya və temporitmik ardıcılıq və s. ifadə vasitələrindən məqsədyönlü istifadə etmək;
- auditoriya tədqiqatlarına əsaslanan narrativ strategiyalar quraraq mesajın qəbul effektivliyini artıracaq və estetik ifadəni sosial kontekstlə uyğunlaşdırmaq;

3. Təhsil proqramının strukturu

- 3.1. Təhsil proqramının mənimsənilməsinin normativ müddəti və məzunlara verilən ali elmi-ixtisas dərəcəsi:

| İxtisaslaşmaların adları | Verilən dərəcə | Əyani forma üzrə təhsil müddəti | Kreditlərin sayı |
|--------------------------|--------------------------|---------------------------------|------------------|
| o Animasiya rejissoru | Magistr ali elmi-ixtisas | 1.5 il | 90 |

- 3.2. Təhsil proqramı ixtisas (ixtisaslaşma) üzrə 90 (1,5 il) AKTS kreditindən ibarət olmalıdır. Hər semestrde 5 fəndən çox olmamaq şərti ilə 30 kredit nəzərdə tutulmuşdur. Kreditlər aşağıdakı şəkildə bölüşdürülür:

| Sıra sayı | Fənnin adı | AKTS krediti |
|-----------|--|--------------|
| 1 | <p>Akademik yazı və etika</p> <p><i>Bu fənnin məqsədi akademik yazı, danışmaq və dürüstlüyün əsaslarını öyrətmək, magistrantların elmi məqalə, dissertasiya, esse və digər akademik sənədləri peşəkar şəkildə yazmaq, konfrans, simpozium, seminar və elmi diskussiyalarda peşəkar şəkildə danışmaq, nəşr etikası bacarıqlarını inkişaf etdirməkdir. Fənn təhsilalanlara akademik üslub, mənbələrdən düzgün istifadə, istinad qaydaları və etik normalar haqqında bilik və səriştələr verəcəkdir.</i></p> | 6 |

| | | |
|---|--|----|
| 2 | <p>Layihələrin idarə olunması</p> <p><i>Bu fənn çərçivəsində layihə üzrə komanda quruculuğu və fəaliyyətinin xüsusiyyətləri, layihədə liderlik, layihə menecerinin vəzifələri və digər məsələləri ətraflı izah olunur, eləcə də layihənin mahiyyəti, vaxt cədvəlləri, kommunikasiyalar, təchizat, maraqlı tərəflərlə peşəkar münasibətlər və digər mövzularda biliklər aşılır. Bununla yanaşı, sözügedən fənn layihələrin çevik idarə edilməsi ilə bağlıdır. Burada dəyişikliklər fonunda layihələrin idarə edilməsi, risklərin düzgün qiymətləndirilməsi, "Məhsul sahibi" və "Scrum Master" in vəzifələri və s. mövzular əhatə olunmalıdır.</i></p> | 6 |
| 3 | <p>Ali təhsil müəssisəsi tərəfindən müəyyən edilən məcburi fənlər</p> | 54 |
| 1 | <p>Ali məktəb pedaqogikası və psixologiya</p> <p><i>Ali məktəb pedaqogikası və psixologiyası fənni ali təhsil müəssisələrində tədris-tərbiyə prosesinin elmi əsaslarını öyrədir. Fənnin məzmunu pedaqoji nəzəriyyələrin inkişafını, ali təhsildə müasir təlim metodlarını, tələbə və müəllim münasibətlərini, həmçinin təlimin psixoloji qanunauyğunluqlarını əhatə edir. Tələbələr bu fənn vasitəsilə ali məktəb mühitində tədrisin pedaqoji prinsipləri və psixoloji aspektləri barədə yüksək səviyyədə bilik əldə edirlər.</i></p> | 6 |
| 2 | <p>Rejissor sənəti (Animasiya istehsalının dramaturji strukturu, texnoloji inteqrasiya prosesləri və performativ rejissura modelləri)</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya layihələrində rejissorluğun əsas prinsiplərini, dramaturji strukturların quruluşunu, texnoloji inteqrasiya proseslərini və 2D/3D animatorların Maya proqramı vasitəsilə iş prinsiplərini dərinlən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə animasiya məhsullarının vizual, dramaturji və performativ tələblərini nəzərə alaraq, rejissura və animasiya qərarlarının konseptual və texnoloji təsirini analiz etmək bacarığı formalaşdırılır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya layihələrinin planlaşdırılması, səhnə və ekran məkanının quruluşu, personaj və obyekt animasiyasının 2D və 3D texnologiyalar vasitəsilə icrası, kadrlama və işıqlandırma, həmçinin Maya proqramı ilə animasiya modellərinin yaradılması və texnoloji inteqrasiyası üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin dramaturji ritm, səhnə gedişatı və performativ rejissura modellərinin tətbiqi prinsiplərini metodoloji və analitik baxımdan təhlil etməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar klassik və müasir animasiya nümunələri üzərində performativ rejissura strategiyalarını dekonstruksiya edir, Maya proqramı ilə 2D və 3D animasiya texnikalarını tətbiq edir, interpretasiya edir və praktik olaraq layihələrə inteqrasiya edərək animasiya layihələrinin konseptual, estetik və performativ keyfiyyətlərini dərinlən mənimsəyirlər.</p> | 6 |
| 3 | <p>Rejissor sənəti (Animasiya layihələrin koordinasiyası, rejissor yozumunun metodologiyası və tematik-emosional strategiyası)</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya layihələrində rejissorluğun konseptual əsaslarını, layihələrin koordinasiyasını və tematik-emosional strategiyaların qurulmasını elmi-metodoloji və praktik baxımdan öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə animasiya məhsullarının vizual, dramaturji və emosional tələblərini</p> | 6 |

| | | |
|---|--|---|
| | <p>nezərə alaraq, rejissura və yaradıcı qərarların konseptual təsirini analiz etmək bacarığı formalaşdırılır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya layihələrinin planlaşdırılması, komanda və resursların koordinasiyası, səhnə və ekran məkanının təşkili, personaj və obyekt animasiyasının vizual quruluşu və tematik-emosional strategiyaların ekran dilinə çevrilməsi üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin dramaturji ritm, səhnə gedişatı və tamaşaçı ilə emosional əlaqənin yaradılması prinsiplərini metodoloji və analitik baxımdan öyrənməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar klassik və müasir animasiya layihələri üzərində rejissor yozumunun metodologiyasını tətbiq edir, tematik-emosional strategiyaları dekonstruksiya edir və praktik olaraq layihələrə inteqrasiya edərək animasiya layihələrinin konseptual, estetik və performativ keyfiyyətlərini dərinlən mənimsəyirlər.</p> | |
| 4 | <p>Animasiya filmi üzrə hazırlıq mərhələsi (Pre-production)</p> <p><i>Bu fənn magistrantlara animasiya filmlərinin hazırlanmasının ilkin mərhələsində, pre-production, tətbiq olunan prinsipləri, metodologiyaları və praktiki yanaşmaları öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə layihənin konseptual inkişafı, rejissor ssenarisinin işlənməsi, vizual konsepsiyanın hazırlanması və resursların planlaşdırılması bacarığı formalaşdırır.</i></p> <p><i>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya layihələrinin rejissor ssenarisinin yazılması, storyboard və animatiklərin yaradılması, personaj dizaynı, səhnə və ekran məkanının quruluşu, texniki və maliyyə resurslarının koordinasiyası üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin pre-production mərhələsində rejissorluq, prodüserlik və texnoloji qərarların layihənin vizual, dramaturji və performativ keyfiyyətlərinə təsirini metodoloji və analitik baxımdan təhlil etməyə imkan verir.</i></p> <p><i>Magistrantlar real və nümunəvi animasiya layihələri əsasında pre-production mərhələsinin bütün proseslərini praktik olaraq tətbiq edir, planlaşdırma, koordinasiya və yaradıcı qərarların inteqrasiyası üzrə bacarıqlarını inkişaf etdirirlər.</i></p> | 6 |
| 5 | <p>2D-Personaj (əşya, insan, heyvan və s.) animasiyası və hərəkət dinamikası</p> <p><i>Bu fənn magistrantlara 2D animasiya sahəsində müxtəlif personajların, əşya, insan, heyvan və digər obyektlərin hərəkətini yaratmaq və vizual ritmi idarə etmək bacarıqlarını öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə animasiya hərəkətlərinin fiziki qanunauyğunluqları, dramaturji ritmi və emosional ifadə ilə uyğunlaşdırılması bacarığı inkişaf etdirilir.</i></p> <p><i>Fənn çərçivəsində magistrantlar personaj animasiyasının əsas prinsiplərini, keyframe texnikalarını, hərəkət dinamikasının planlaşdırılması, kadrlama və vizual balansın yaradılması üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin personajların xarakterinə uyğun hərəkət tərzini formalaşdırma, emosional ifadəni vizual struktura inteqrasiya etmə və janr-spesifik, stilistik vasitələri təhlil etməyə imkan verir.</i></p> <p><i>Magistrantlar real və nümunəvi 2D animasiya layihələri üzərində personajların hərəkət dinamikasını praktiki olaraq tətbiq edir, performativ və</i></p> | 6 |

| | | |
|---|---|---|
| | dramaturji elementləri vizual şəkildə ifadə edərək animasiya məhsulunun keyfiyyətini dərinliklə mənimsəyirlər. | |
| 6 | <p>Animasiya filmi üzrə çəkiliş mərhələsi (Production)</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya layihələrinin, 2D və 3D animasiya filmlərinin, reallaşdırma (icra) mərhələsində tətbiq olunan texnoloji və yaradıcı prinsipləri öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə səhnə və ekran məkanının idarə olunması, personaj və obyekt animasiyasının koordinasiyası və vizual-temporal ritmin yaradılması bacarığı formalaşdırılır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya layihələrinin planlaşdırılmış reallaşdırma (icra) prosesini, animatiklərin reallaşdırılması, kadr kompozisiyası, işıqlandırma, vizual effektlərin tətbiqi və texnoloji inteqrasiya üzrə praktik biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin animasiya rejissorluğu və texnoloji qərarların dramaturji və vizual keyfiyyətlərə təsirini metodoloji və analitik baxımdan təhlil etməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar real və nümunəvi animasiya filmləri üzərində reallaşdırma (icra) mərhələsini praktiki olaraq tətbiq edir, komanda işini və texnoloji prosesləri idarə etmə bacarıqlarını inkişaf etdirir, ekran dilinin estetik, dramaturji və performativ keyfiyyətlərini dərinləndirən mənimsəyirlər.</p> | 6 |
| 7 | <p>Müasir rəqəmsal texnologiyalar (Süni intellektin tətbiq imkanları)</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya sahəsində müasir rəqəmsal texnologiyaların və süni intellektin tətbiq imkanlarını dərinləndirən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə animasiya layihələrində AI alətlərindən istifadə edərək vizual, dramaturji və texnoloji prosesləri optimallaşdırmaq, yeni yaradıcı həllər tətbiq etmək bacarığı formalaşdırılır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar 2D və 3D animasiya layihələrində süni intellekt vasitəsilə personaj və obyekt animasiyası, hərəkət dinamikası, vizual effektlərin yaradılması, həmçinin multiplatform animasiya məzmununun istehsalı və optimallaşdırılması üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin süni intellektin tətbiqi ilə yaradıcı qərarların estetik, dramaturji və performativ təsirlərini metodoloji və analitik baxımdan öyrənməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar klassik və müasir animasiya layihələri üzərində süni intellekt alətlərindən istifadə edərək vizual və texnoloji strukturları test edir, layihələrin istehsal prosesini optimallaşdırır və animasiya məhsulunun konseptual, estetik və texnoloji keyfiyyətlərini dərinləndirən mənimsəyirlər.</p> | 6 |
| 8 | <p>Animasiyada səs və musiqi tərtibatı (Süni intellektin tətbiq imkanları)</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya layihələrində səs və musiqi tərtibatının prinsiplərini, həmçinin süni intellektin yaradıcı və texnoloji tətbiq imkanlarını dərinləndirən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə AI alətləri vasitəsilə personaj və səhnə hərəkətinə uyğun səs effektlərinin, musiqi motivlərinin və audio dizayn elementlərinin yaradılması və optimallaşdırılması bacarığı inkişaf etdirilir.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya layihələrinin səs və musiqi tərtibatı üzrə planlaşdırılması, süni intellektlə səs emalı, musiqi motivlərinin sintez edilməsi, səs və musiqi elementlərinin vizual struktura inteqrasiyası üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin səs və musiqi tərtibatının dramaturji</p> | 6 |

| | | |
|-----|--|----|
| | <p>ritm, vizual və emosional təsir funksiyalarını metodoloji və analitik baxımdan öyrənməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar klassik və müasir animasiya nümunələri üzərində süni intellekt alətlərini tətbiq edərək səs və musiqi tərtibatını təkmilləşdirir, layihənin estetik və performativ keyfiyyətlərini praktik olaraq mənimsəyirlər.</p> | |
| 9 | <p>Animasiya filmi üzrə montaj mərhələsi (Post-production), layihənin təqdimatı</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya layihələrinin, 2D və 3D animasiya filmlərinin, post-production mərhələsində tətbiq olunan texnoloji, vizual və yaradıcı prinsipləri öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə animasiya səhnələrinin montajı, vizual effektlərin inteqrasiyası, rəng korreksiyası səs və musiqinin yekun tərtibatını planlama və icra etmək bacarığı inkişaf etdirilir.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya layihələrinin vizual quruluşunu optimallaşdırmaq, animasiya seqmentlərini montaj vasitəsilə birləşdirmək, final görüntü və səs effektlərini redaktə etmək və layihənin təqdimat üçün hazırlanması üzrə praktiki biliklər əldə edirlər. Kurs həmçinin layihənin auditoriyaya təqdimatı zamanı dramaturji ritm, vizual və emosional təsirlərin qiymətləndirilməsini metodoloji və analitik baxımdan təhlil etməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar real və nümunəvi animasiya layihələri üzərində post-production mərhələsini praktik olaraq tətbiq edir, vizual və texnoloji prosesləri idarə edir və layihənin estetik, dramaturji və performativ keyfiyyətlərini dərinlən mənimsəyirlər.</p> | 6 |
| ... | Ali təhsil müəssisəsi tərəfindən müəyyən edilən seçmə fənlər | 18 |
| 1 | <p>a) Animasiya filmləri üzrə narrativ sistemlər və vizual struktur</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya filmlərində dramaturji və vizual strukturun quruluşunu, eləcə də narrativ sistemlərin işləmə prinsiplərini dərinlən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrdə personaj, səhnə və obyektlərin vizual-temporal təşkilini, hadisələrin dramaturji ardıcılığını və vizual ritmi təhlil etmək bacarığı inkişaf etdirilir.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiya filmlərinin narrativ strukturlarını, vizual kompozisiyanı, kadrlama və montaj vasitəsilə temporitmin yaradılmasını, vizual metaforalar və simvolik elementlərin dramatik və poetik funksiyalarını öyrənirlər. Kurs həmçinin ekran dilinin stilistik və janr spesifik ifadə vasitələrinin metodoloji və analitik baxımdan təhlilinə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar klassik və müasir animasiya nümunələri üzərində narrativ sistemləri dekonstruksiya edir, vizual strukturların interpretasiyasını həyata keçirir və praktik olaraq tətbiq edərək animasiya layihələrinin dramaturji, vizual və poetik keyfiyyətlərini dərinlən mənimsəyirlər.</p> <p>b) İşgüzar xarici dil</p> <p>"İşgüzar xarici dil (ingilis dili)" fənni magistratura səviyyəsində təhsil alan tələbələrə ümumi və terminoloji səciyyəli 4000 tədris leksik vahidləri həcmində</p> | 6 |

| | | |
|---|--|---|
| | <p><i>leksik minimumu, elmi üslubun əsas xüsusiyyətlərini, öyrənilən dil ölkələrinin mədəniyyət və adət-ənənələrini, nitq etiketləri qaydalarını öyrədir. Xarici dildə lüğətin köməyi ilə oxumaq və yazmaq vərdişlərinə, ali tədris müəssisində tədris və tədqiqat işləri aparmağa yiyələndirir.</i></p> | |
| 2 | <p>a) Animasiya filmlərinin semiotikası və vizual təhlil</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya filmlərində mənanın formalaşma mexanizmlərini, vizual kodların işləmə prinsiplərini və semiotik strukturların dramaturji funksiyalarını dərinlən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrə animasiya kadrlarının simvolik, metaforik və konseptual qatlarını oxumaq, vizual elementlərin semantik yükünü təhlil etmək və ekran dilinin çoxsəviyyəli mənalandırma sistemini anlamaq bacarığı formalaşdırır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar animasiyanın vizual dilində istifadə olunan işarə və kod sistemlərini, personaj dizaynının semiotik funksiyalarını, rəng dinamikasının, kompozisiyanın və hərəkət dramaturgiyasının mənalandırma prosesində rolunu öyrənirlər. Kurs həmçinin 2D və 3D animasiyada məkan quruluşunun, perspektivin, ritmin və vizual atmosferin semiotik interpretasiyasını metodoloji yanaşmalarla təhlil etməyə imkan verir.</p> <p>b) Animasiya dilinin prinsipləri və vizual kompozisiya</p> <p>Bu fənn magistrantlara animasiya dilinin əsas ifadə vasitələrini, vizual kompozisiyanın struktur prinsiplərini və ekran məkanının yaradıcı idarə edilməsini dərinlən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrə hərəkətin, kadr quruluşunun, vizual ritmin və məkan dramaturgiyasının animasiya narrativinə necə inteqrasiya olunduğunu analiz etmək bacarığını formalaşdırır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar personaj və obyektlərin vizual davranış qaydalarını, kadrın balansını, dinamikasını, perspektivi, ritm və kadensiyanı müəyyən edən kompozisiya prinsiplərini, həmçinin rəng, işıq və forma kimi vizual komponentlərin emosional və dramaturji funksiyalarını öyrənirlər. Kurs animasiya dilində stilistik müxtəlifliklərin, klassik 2D, rəqəmsal 3D, stilizə olunmuş hibrid formatlar və eksperimental yanaşmaların, kompozisiya baxımından fərqli xüsusiyyətlərini də araşdırır.</p> | 6 |
| 3 | <p>a) 3D-Personaj (əşya, insan, heyvan və s.) animasiyası və hərəkət dinamikası</p> <p>Bu fənn magistrantlara 3D animasiya mühitində personajların, obyektlərin və canlı varlıqların hərəkət qanunauyğunluqlarını, kinematik və dinamik prinsiplərə əsaslanan animasiya metodlarını dərinlən öyrətməyi hədəfləyir. Kursun məqsədi tələbələrə realist hərəkət strukturlarını yaratmaq, fiziki davranışları vizual narrativlə uyğunlaşdırmaq və personaj animasiyasının texnoloji proseslərini idarə etmək bacarığını formalaşdırmaqdır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar 3D personajların rigging sistemi, skelet quruluşu, deformasiya mexanizmləri, ağırlıq mərkəzi, balans, ritm və tempin animasiya üzərində təsiri kimi əsas texniki və estetik anlayışlarla tanış olurlar. Canlı müşahidələr, motion capture məlumatlarının təhlili, referenslərin interpretasiyası və real vaxt animasiya alqoritmləri üzərində işləməklə tələbələr hərəkətin əsas xüsusiyyətlərini dərinlən mənimsəyirlər.</p> | 6 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| | <p>Kurs həmçinin insan, heyvan və obyekt hərəkətlərinin anatomik və fiziki fərqlərini, emosional və xarakter yönümlü animasiya prinsiplərini, habelə 3D mühitdə hərəkətin kamera dili və səhnə kompozisiyası ilə inteqrasiyasını öyrənməyə imkan verir.</p> <p>Magistrantlar Maya və digər 3D proqramlar üzərində praktiki məşğələlər aparır, hərəkət testləri, qısa animasiya səhnələri və personaj performansını üzərində işləyərək 3D animasiya prosesinin dramaturji, vizual və texniki aspektlərini yüksək səviyyədə mənimsəyirlər.</p> <p>b) Rəqəmsal platformalarda animasiya və vizual estetikə</p> <p>Bu fənn magistrantlara müasir rəqəmsal platformalarda (streaming xidmətləri, sosial media, mobil tətbiqlər, interaktiv media və oyun mühərrikləri) animasiya istehsalının vizual-estetik prinsiplərini və onların platformaya uyğunlaşdırılma strategiyalarını dərinlən öyrətməyi hədəfləyir. Kurs tələbələrə müxtəlif ekran formatları və istifadəçi davranışları üçün optimallaşdırılmış animasiya vizuallığını yaratmaq, estetik dilin rəqəmsal mühitdə transformasiyasını təhlil etmək bacarığı formalaşdırır.</p> <p>Fənn çərçivəsində magistrantlar rəqəmsal platformaların vizual tələblərini, qısa formatlı kontent, loop animasiyalar, UI/UX yönümlü vizuallar, interaktiv animasiya strukturları və adaptiv kompozisiya həlləri öyrənirlər. Həmçinin rəng sistemlərinin, hərəkət dizaynının, kompozisiya ritminin və vizual atmosferin istifadəçi təcrübəsinə təsiri metodoloji yanaşmalarla təhlil olunur.</p> <p>Kurs animasiya estetikasının yeni media kontekstində dəyişən funksiyalarını, hibrid vizual üslubları, stilizə edilmiş 2D/3D yanaşmaları, həmçinin süni intellektlə yaradılan vizual materialların estetik və etik tərəflərini müzakirə etməyə imkan verir.</p> | |
| Təcrübə | | |
| ... | Elmi-pedaqoji təcrübə | 6 |
| CƏMI | | 90 |

4. Proqramın və hər bir fənnin təlim nəticələri

- 4.1. Bu təhsil proqramı üzrə məzunlar təhsil və ya fəaliyyət sahəsi ilə bağlı əsas anlayışlar, nəzəri prinsip və tədqiqat metodları haqqında sistemli, ümumi təsəvvürə və geniş biliyə malik olmalı, konkret (ixtisaslaşmış) təhsil və ya fəaliyyət sahəsində dərin biliklərə yiyələnmişlər.
- 4.2. İxtisaslaşmanın təhsil proqramının hər bir fənn üzrə təlim nəticələrinin müəyyənləşdirilməsi və hər bir fənnin sillabusunun hazırlanması ali təhsil müəssisəsinin/akademik heyətin səlahiyyətindədir.
- 4.3. İxtisaslaşma üzrə proqramın təlim nəticələri Əlavə 1-də müəyyən olunur. Fənlər üzrə təlim nəticələri isə hər bir ali təhsil müəssisəsi tərəfindən müəyyənləşdirilir. Təlim nəticələri matrisində (Əlavə 2) fənlərlə təhsil proqramının təlim nəticələri arasındakı əlaqə əks olunmalıdır.
- 4.4. Təhsil proqramının cəmiyyətin və əmək bazarının dəyişən ehtiyaclarına cavab verən elmi və praktiki məzmunu təmin etməsi məqsədilə fənlərin sillabusları müntəzəm şəkildə yenilənməlidir.

5. İnfrastruktur və kadr potensialı

- 5.1. Ali təhsil müəssisəsi tədris, təlim və qiymətləndirmə fəaliyyətlərinin yüksək səviyyədə təşkil olunması üçün informasiya-kommunikasiya texnologiyaları ilə təchiz edilmiş müasir auditoriyalara malik olmalı, tələbələrə lokal şəbəkə və internetə, elektron kitabxanalara və onlayn arxiv resurslarına fasiləsiz çıxış imkanı yaratmalıdır. Eyni zamanda, tələbələrin ixtisaslaşma üzrə dərin biliklərə yiyələnməsi və elmi-tədqiqat işlərinin aparılmasını dəstəkləmək məqsədilə müasir elmi jurnallar, elmi məlumat bazalarına və virtual laboratoriya mühitlərinə, akademik etik mühitə inteqrasiya üçün antiplagiat sistemlərinə çıxışı təmin edilməlidir. Ayrı-ayrı ixtisaslaşmalar üzrə aşağıdakı infrastruktur tələbləri nəzərə alınmalıdır:

Animasiya rejissoru ixtisaslaşması üzrə:

- İnformasiya-kommunikasiya texnologiyaları ilə tam təchiz olunmuş müasir auditoriyalar;
 - Autodesk Maya, Toon Boom Harmony, Adobe Creative Cloud və s. müasir animasiya və montaj proqramları;
 - Kitabxanada rəssamlıq və animasiya nəzəriyyəsi, ssenari və rejissorluq, eləcə də film təhlili və ssenari yazılışı ilə bağlı ixtisaslaşmış ədəbiyyat;
 - Tədris prosesinin praktik yönümlü təşkilini təmin etmək üçün animasiya laboratoriyaları;
 - Müasir standartlara cavab verən montaj və post-produksiya otaqları.
- 5.2. Ali təhsil müəssisələrinin tədrisə cəlb olunan akademik heyəti, bir qayda olaraq, elmi dərəcəyə malik olur. Elmi dərəcəsi olmayan, lakin müvafiq sahədə ən az 5 il iş təcrübəsi olan mütəxəssislər də tədrisə cəlb oluna bilərlər.
- 5.3. Magistrlik dissertasiyalarına elmi rəhbərlik, bir qayda olaraq, elmi ada və ya elmi dərəcəyə sahib olan şəxslər tərəfindən həyata keçirilir.

6. Karyera imkanları və ömürboyu təhsil

- 6.1. Rejissorluq ixtisası üzrə magistratura təhsili almış mütəxəssis sahəsinə müvafiq olaraq işləyə bilər:
- ### **Animasiya ixtisaslaşması üzrə:**
- Animasiya layihələrinin rejissoru, vizual konseptin müəllifi və yaradıcı rəhbər; Azərbaycanda və xaricdə fəaliyyət göstərən animasiya studiyalarında, reklam və media agentliklərində, televiziya və rəqəmsal platformalarda ekran əsərlərinin konseptual və rejissor həllərinə rəhbər; İnkişaf etməkdə olan yerli və xarici oyun və interaktiv media sənayesində narrativ quruluşun və video oyun rejissoru və süjetarası video (cutscene) rejissoru; onlayn platformalar və grant proqramları vasitəsilə öz layihəsini inkişaf etdirən müstəqil animasiya rejissoru; orta və ali təhsil müəssisələrində pedaqoq; yerli və beynəlxalq festivallarda, müsabiqələrdə təşkilatçı, layihə rəhbəri və s. işləyə bilər.
- 6.2. Ali təhsil müəssisəsi təhsil proqramının məzunlarının məşğulluğuna dair müntəzəm sorğular keçirməli, eləcə də vakant iş yerlərinə dair məlumatları öz veb-səhifələrində yerləşdirməlidir.
- 6.3. Təhsil müddətində əldə olunan bilik, bacarıq və yanaşmalar məzunların müstəqil şəkildə ömürboyu təhsil almaları üçün ilkin şərtlərdəndir.

Təhsil proqramı və tədris fəaliyyəti üzrə təlim nəticələri

Animasiya rejissoru ixtisaslaşması üzrə:

| Proqramın təlim nəticələri (PTN) |
|--|
| <p>PTN 1. Klassik (Disney) və müasir (Yapon animesi, Avropa animasiyası və s.) animasiya məktəblərinin estetik konsepsiyalarını, texnoloji infrastrukturunu və metodoloji xüsusiyyətlərini müasir elmi tədqiqat yanaşmaları əsasında sistemli şəkildə təhlil etməyi bacaracaq. Animasiya sənətində formalaşmış müxtəlif üslub və tendensiyaların bədii-praktiki aspektlərini müqayisəli təhlil edə biləcək. Əldə edilmiş məlumatlara əsaslanaraq vizual strategiyanın konseptual inkişafını həyata keçirməyi bacaracaq. Fərqli animasiya ənənələrinin nəzəri və praktiki elementlərini inteqrasiya etməklə, yaradıcı animasiya layihələrinin vizual identifikasiyasını təmin edən yüksək səviyyəli bədii və texniki qərarların qəbulunu həyata keçirəcək.</p> |
| <p>PTN 2. Animasiya layihəsinin pre-production (hazırlıq) mərhələsində rejissor ssenarisini təhlil edərək onun narrativ-struktur xüsusiyyətlərini nəzərə almaqla vizual konsepsiyanın formalaşdırılması üzrə kompleks planlaşdırma fəaliyyətini həyata keçirəcək. Konseptual və dramaturji çərçivəyə əsaslanaraq konsept-art, xarakter və məkan dizaynı, storyboard, animatik, rəng palitrası və vizual üslub kimi əsas komponentləri elmi-metodoloji yanaşmalarla müəyyənləşdirməyi və sistemləşdirməyi bacaracaq. Vizual təxəyyül və estetik baxışlarını interdisiplinar biliklər və müasir sənaye standartları ilə uzlaşdıraraq layihənin stilistik vahidliyini və vizual ardıcılığını təmin edə biləcək. Tətbiq etdiyi metodik vasitələr, o cümlədən narrativ vizuallaşdırma texnikaları, yaradıcılıq yönümlü dizayn prinsipləri və rəng psixologiyası vasitəsilə animasiyanın bədii mahiyyətini, ifadə gücünü və auditoriya ilə ünsiyyət imkanlarını genişləndirməyi bacaracaq. Animasiya istehsalının ilkin mərhələlərində tədqiqata əsaslanan qərarvermə, vizual kommunikasiya bacarığı və konseptual yaradıcılıq qabiliyyətlərini elmi əsaslarla reallaşdırmaq imkanlarını inkişaf etdirəcək.</p> |
| <p>PTN 3. Rəqəmsal animasiya istehsalında geniş tətbiq olunan 2D (Toon Boom, TVPaint, After Effects) və 3D (Autodesk Maya, Blender və s.) proqram təminatlarının texniki imkanlarını və funksional mexanizmlərini dərinlən biləcək və tətbiq etməyi bacaracaq. Müxtəlif janr və texniki yanaşmalar üzrə animasiya layihələrinin planlaşdırılması, koordinasiyası və reallaşdırılması mərhələlərində bu proqram mühitlərindən metodoloji əsaslara söykənərək istifadə etməyi bacaracaq. Animasiya istehsal prosesini, o cümlədən xarakter animasiyası, səhnə quruluşu, kamera hərəkətləri, işıqlandırma və postproduction (montaj) mərhələlərini, proqram mühərrikləri daxilində yaradıcı-estetik baxış bucağı və texnoloji ardıcılıqla təşkil edəcək. Hər bir proqramın imkanlarından məqsədyönlü şəkildə istifadə edərək məzmun və forma arasında əlaqəliliyi təmin edəcək, həmçinin texniki resursların narrativ və vizual ritmə uyğun adaptasiyasını həyata keçirəcək. Animasiya rejissoru kimi kompüter əsaslı istehsal mühitində yaradıcı qərarvermə, proqram inteqrasiyası və çoxmərhələli idarəetmə bacarıqlarını nümayiş etdirəcək. Sənaye yönümlü layihələrə tədqiqat əsaslı yanaşma nümayiş etdirməyi bacaracaq.</p> |
| <p>PTN 4. Animasiya sənətinin fundamental texniki-estetik əsaslarını təşkil edən əsas animasiya prinsiplərini (hərəkət (motion), zamanlama (timing), məsafələndirmə (spacing), formanın deformasiyası (squash & stretch) və qabaqlayıcı hərəkət (anticipation)) sistemli şəkildə tətbiq etməklə xarakter və obyekt animasiyalarını emosional və semantik yüklə zənginləşdirilmiş formada qurmağı bacaracaq. Bu prinsipləri psixoloji davranış modelləri, bədən dili dinamikası və vizual narrativ strukturlar kontekstində təhlil edərək hərəkətin texniki, dramaturji və ekspressiv vasitə kimi istifadəsini təmin etməyi bacaracaq. Hərəkətin ritmik quruluşu və kinetik ardıcılığını xarakterin daxili psixoloji vəziyyəti və süjetin inkişaf mərhələləri ilə uyğunlaşdıraraq reallığa uyğun, inandırıcı və</p> |

tamaşaçı ilə emosional əlaqə yaradan vizual ifadə formaları yaratmağı bacaracaq. Animasiya rejissoru kimi kinetik ifadə vasitələrindən məqsədyönlü istifadə bacarığını, həmçinin bədii niyyətin vizual dinamikaya çevrilməsini bacaracaq.

PTN 5. Animasiya istehsalının kompleks strukturunu nəzərə alaraq interdisiplinar komanda üzvləri, animatorlar, səs rejissorları, montajçılar, rəng tənzimləyiciləri və digər texniki və yaradıcı mütəxəssislərlə məqsədyönlü, funksional və peşəkar ünsiyyət qurmağı bacaracaq. İstehsal prosesinin bütün mərhələləri, Pre-production, Production və Post-production arasında qarşılıqlı asılılıqları nəzərə alaraq idarəetməyə əsaslanan koordinasiya strategiyaları tətbiq edə biləcək. Layihənin struktur məntiqini əsaslandıraraq müxtəlif mərhələlərdə tapşırıqların səmərəli bölgüsü, vaxt resurslarının optimallaşdırılması və tənzimlənməsi, keyfiyyətə nəzarət və nəticələrin monitorinqi üzrə sistemli yanaşma formalaşdırmağı bacaracaq. Komanda daxili kommunikasiya psixologiyası, liderlik modelləri, və konflikt menecmenti kimi metodoloji yanaşmalardan istifadə edərək istehsalın effektivliyini və bədii nəticələrin bütövlüyünü təmin etməyi bacaracaq. Animasiya istehsalında yaradıcı liderlik, kommunikasiya səriştəsi və çoxmərhələli idarəetmə bacarıqlarını inkişaf etdirməklə onu kompleks layihə mühitində koordinator və rəhbər kimi fəaliyyət göstərməyi bacaracaq.

PTN 6. Animasiya layihələrinin məzmununu mədəniyyətlərarası semantik çərçivədə, sosial məsuliyyət və etik prinsiplər kontekstində analitik şəkildə təhlil edə biləcək. Müxtəlif auditoriya qruplarının sosial-mədəni gözləntilərini və qavrayış kodlarını nəzərə almaqla vizual dilin strukturunu, narrativin ideoloji və emosional çalarlarını və semiotik elementlərini auditoriyaya uyğunlaşdırmağı bacaracaq. Vizual kommunikasiya nəzəriyyələri, interkultural ünsiyyət modelləri və etnoqrafik yanaşmalar əsasında animasiya məhsulunun ictimai-mədəni təsir gücünü qiymətləndirməyi və bu təsiri yönləndirmək üçün simvolik, rəng, kompozisiya və temporitmik ardıcılıq və s. ifadə vasitələrindən məqsədyönlü istifadə etməyi bacaracaq. Auditoriya tədqiqatlarına əsaslanan narrativ strategiyalar quraraq mesajın qəbul effektivliyini artıracaq və estetik ifadəni sosial kontekstlə uyğunlaşdırmağı bacaracaq. Animasiya sahəsində tənqidi düşüncə, mədəniyyətlərarası şüur və sosial məsuliyyət daşıyan yaradıcı qərarvermə bacarıqlarını inkişaf etdirəcək.

PTN 7. Rejissor idarəçiliyi, iqtisadiyyat və marketinqi ilə bağlı biliklərə malik olacaq.

PTN 8. Ali təhsil sistemini, təlim prosesini, tədris metodikasını biləcək. Ali təhsil müəssisəsində ixtisas metodikası ilə bağlı biliklərdən istifadə etməklə bakalavriat səviyyəsində ixtisas fənlərini tədris etməyi bacaracaq. Rejissorluq sahəsində elmi-metodiki və pedaqoji səviyyədə təlim və tədris prosesini aparmağı bacaracaq.

PTN 9. Akademik yazı, danışiq və dürüstlüyün əsaslarını biləcək. Mənbələrdən düzgün istifadə etməklə elmi məqalə, esse və digər akademik sənədləri peşəkar şəkildə yazmağı bacaracaq. Konfrans, simpozium, seminar və elmi diskussiyalarda peşəkar şəkildə danışacaq, nəşr etikası bacarıqlarına malik olacaq.

PTN 10. Layihə üzrə komanda quruculuğu və fəaliyyətinin xüsusiyyətlərini, layihədə liderlik, layihə menecerinin vəzifələrini və digər məsələləri biləcək. Layihənin mahiyyəti, vaxt cədvəlləri, kommunikasiyalar, təchizat, maraqlı tərəflərlə peşəkar münasibətlər və digər mövzular haqqında biliklərə malik olacaq. Layihələrin çevik idarə edilməsi ilə bağlı riskləri düzgün qiymətləndirməyi bacaracaq. "Məhsul sahibi" və "Scrum Master" in vəzifələri və s. haqqında biliklərə malik olacaq və tətbiq etməyi bacaracaq.

Akademik yazı və etika fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 - Akademik yazının məqsədi, strukturu və üslub xüsusiyyətlərini anlayaraq elmi esse, dissertasiya, məqalə və digər akademik sənədləri məntiqi və peşəkar şəkildə yazmağı bacaracaq.

FTN 2 - Fərqli akademik janrlarda (məqalə, dissertasiya, tezis, referat və s.) yazı tələblərinə uyğun kontent hazırlamağı və ideyaları ardıcıl və əsaslandırılmış formada ifadə etməyi bacaracaq.

| |
|--|
| FTN 3 - Mənbələrlə işləmə bacarığına yiyələnərək akademik yazılarda müxtəlif istinad sistemlərindən (APA, MLA, IEEE və s.) düzgün istifadə etməyi və plagiatdan yayınmağı bacaracaq. |
| FTN 4 - Elmi diskussiyalar, seminarlar, simpozium və konfranslarda çıxış etmək üçün akademik danışq üslubunu mənimsəməklə fikirlərini peşəkar şəkildə təqdim etməyi bacaracaq. |
| FTN 5 - Elmi fəaliyyət zamanı müəlliflik hüquqları, nəşr etikası və akademik dürüstlük prinsiplərini mənimsəyəcək və elmi araşdırmalarda bu prinsiplərə riayət edəcək. |
| FTN 6 - Elmi tədqiqat və yazı prosesində qarşıya çıxan etik dilemmaları və düzgün davranış modellərini analiz edəcək və elmi mühitdə etik qərarlar verməyi bacaracaq. |

Layihələrin idarə edilməsi fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

| |
|--|
| FTN 1. Layihənin məqsədlərini, mərhələlərini, resurslarını və maraqlı tərəfləri müəyyən etməklə layihənin planlaşdırılması və əsas idarəetmə elementlərini tətbiq etmə bacaracaq. |
| FTN 2. Layihələrdə effektiv komanda qurmaq, rolları bölüşdürmək və layihə menecerinin funksiyalarını yerinə yetirmək üçün liderlik və kommunikasiya bacarıqları nümayiş etdirəcək. |
| FTN 3. Layihənin vaxt cədvəllərini, büdcəsini, təchizat zəncirini və resurslarını idarə edərək layihənin icrasını planlı şəkildə həyata keçirə biləcək. |
| FTN 4. Risklərin proaktiv qiymətləndirilməsi, risk cavab planlarının hazırlanması və dəyişikliklərin idarə olunması üzrə biliklərə əsaslanaraq layihə davamlılığını təmin edə biləcək. |
| FTN 5. "Agile" (çevik) yanaşmaları, o cümlədən Scrum metodologiyasını mənimsəyərək "Məhsul sahibi" və "Scrum Master" rollarını və onların funksiyalarını layihə idarəetməsində tətbiq edə biləcək. |
| FTN 6. Layihə hesabatları, status yeniləmələri və maraqlı tərəflərlə peşəkar ünsiyyət vasitəsilə layihə fəaliyyətləri üzrə hesabatlılığı və şəffaflığı təmin edəcək. |

Ali məktəb pedaqogikası və psixologiya fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

| |
|---|
| FTN 1 - Ali təhsil müəssisələrində tədris prosesinin nəzəri və metodoloji əsaslarını izah edə biləcək. |
| FTN 2 - Müasir pedaqoji prinsiplər və təlim metodlarını dərs planlaşdırılmasında tətbiq edə biləcək. |
| FTN 3 - Auditoriya ilə effektiv ünsiyyət və təlim texnologiyalarından istifadə bacarıqları qazanacaq. |
| FTN 4 - Təhsilalanların bilik və bacarıqlarının qiymətləndirilməsi üçün müxtəlif qiymətləndirmə üsullarını tətbiq edəcək. |
| FTN 5 - Tədris prosesində innovativ və interaktiv metodlardan istifadə etməklə motivasiyanı artıracaq. |
| FTN 6 - Elmi-pedaqoji fəaliyyətində peşəkar standartlara riayət edərək dərs və tədqiqat işlərini təşkil edəcək. |

Rejissor sənəti (Animasiya istehsalının dramaturji strukturu, texnoloji inteqrasiya prosesləri və performativ rejissura modelləri) fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

| |
|--|
| FTN 1 Animasiya istehsalının dramaturji struktur modellərini (klassik üçətkli struktur, epizodik və serial narrativlər, eksperimental və qeyri-xətti dramaturgiya) elmi-nəzəri kontekstdə təhlil edərək, bu modellərin animasiya rejissorluğunda funksional imkanlarını və məhdudiyyətlərini əsaslandıracaq. |
| FTN 2 Animasiya rejissorluğunun nəzəri konsepsiyalarını və metodoloji yanaşmalarını (audiovizual narratologiya, vizual semiotika, performativlik nəzəriyyəsi) dərinlən mənimsəyəcək və onları konkret animasiya layihələrinə tətbiq edəcək. |

| |
|--|
| FTN 3 Rejissor yozumunun dramaturji struktura, vizual dilə və ritm quruluşuna təsirini sistemli şəkildə analiz edəcək, rejissor qərarlarının narrativ mənaya və emosional təsire təsir mexanizmlərini izah edəcək. |
| FTN 4 Animasiya istehsalının texnoloji mərhələlərini (pre-production, production, post-production) rejissura baxımından qiymətləndirəcək, hər mərhələdə yaradıcı və texniki qərarların qarşılıqlı əlaqəsini təhlil edəcək. |
| FTN 5 2D və 3D animasiya istehsalında texnoloji inteqrasiya proseslərini (modelləmə, rigging, animasiya, render, kompozitinq) dramaturji və estetik məqsədlərlə uzlaşdıracaq, texnologiyanın yaradıcılığa təsirini tənqidi şəkildə dəyərləndirəcək. |
| FTN 6 Maya proqramı mühitində animatorların iş prinsiplərini rejissor mövqeyindən dərinlən anlayır, texniki proseslərə yaradıcı nəzarət edəcək və animatorlarla effektiv kommunikasiya strategiyaları quracaq. |
| FTN 7 Performativ rejissura modellərini animasiya mühitində (hərəkət dramaturgiyası, plastika, bədən dili, zaman-məkan ritmi) tətbiq edəcək, animasiya personajlarının davranış və emosional ifadə mexanizmlərini dramaturji kontekstdə şərh edəcək. |
| FTN 8 Animasiya personajlarının psixoloji, vizual və hərəkət strukturlarını kompleks şəkildə təhlil edəcək, personaj inkişafının narrativ funksiyasını və tamaşaçı qavrayışına təsirini əsaslandıracaq. |
| FTN 9 Rejissor qərarlarının animasiya məhsulunun bədii-estetik keyfiyyətlərinə, texnoloji səmərəliliyinə və istehsalat prosesinə təsirini multidissiplinar yanaşma əsasında qiymətləndirəcək və alternativ yaradıcı həllər təklif edəcək. |
| FTN 10 Müasir animasiya rejissorluğu sahəsində elmi-tədqiqat metodlarından istifadə edəcək, yerli və beynəlxalq animasiya nümunələrini müqayisəli şəkildə təhlil edərək müstəqil elmi nəticələr formalaşdıracaq. |

| |
|--|
| Rejissor sənəti (Animasiya layihələrin koordinasiyası, rejissor yozumunun metodologiyası və tematik-emosional strategiyası) fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
| FTN 1 Animasiya rejissorluğunun konseptual və metodoloji əsaslarını elmi-nəzəri kontekstdə dərk edəcək, rejissor yozumunun formalaşma mərhələlərini və yaradıcılıq strategiyalarını əsaslandırılmış şəkildə izah edəcək. |
| FTN 2 Rejissor yozumunun metodologiyasını (ideya seçimi, mövzu və mesajın vizual ifadəsi, bədii prioritetlərin müəyyənləşdirilməsi) klassik və müasir animasiya nümunələri üzərində tətbiq edəcək və müqayisəli şəkildə təhlil edəcək. |
| FTN 3 Tematik və emosional strategiyaların animasiya layihəsinin ümumi dramaturji strukturu və vizual dili ilə əlaqəsini müəyyən edəcək, bu strategiyaların tamaşaçı qavrayışına təsir mexanizmlərini izah edəcək. |
| FTN 4 Animasiya məhsulunun vizual, dramaturji və emosional tələblərini kompleks şəkildə analiz edəcək, rejissor və yaradıcı qərarların konseptual nəticələrini qiymətləndirəcək. |

| |
|---|
| FTN 5 Səhnə və ekran məkanının təşkili prinsiplərini (kadr quruluşu, mizansəhnə, kompozisiya, ritm və vizual balans) animasiya rejissorluğu kontekstində metodoloji əsaslarla tətbiq edəcək. |
| FTN 6 Personaj və obyekt animasiyasının vizual və emosional quruluşunu tematik-struktur baxımından təhlil edəcək, hərəkət, plastika və davranışın narrativ funksiyasını müəyyənləşdirəcək. |
| FTN 7 Dramaturji ritm və səhnə gedişatını animasiya layihəsinin emosional dinamizmi ilə əlaqələndirəcək, zaman, məkan, temporitm və keçidlərin rejissor həlli baxımından əhəmiyyətini əsaslandıracaq. |
| FTN 8 Tamaşaçı ilə emosional əlaqənin yaradılması mexanizmlərini (emosional kulminasiya, vizual simvolika, ritmik təsir) elmi və praktik aspektdən təhlil edəcək və layihələrə inteqrasiya edəcək. |
| FTN 9 Klassik və müasir animasiya layihələrində rejissor yozumunu dekonstruksiya edəcək, tematik-emosional strategiyaların strukturunu açacaq və əldə olunan nəticələri yeni yaradıcı həllərə çevirəcək. |
| FTN 10 Müstəqil animasiya rejissor konsepsiyası hazırlayır, konsepsiyanı tematik, emosional, estetik və performativ parametrlər üzrə əsaslandıracaq və akademik təqdimat standartlarına uyğun müdafiə edəcək. |

| Animasiya filmi üzrə hazırlıq mərhələsi (Pre-production) fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
|--|
| FTN 1 Animasiya filminin pre-production mərhələsinin konseptual və funksional rolunu audiovizual istehsal sistemində elmi əsaslarla izah edəcək və bu mərhələnin layihənin ümumi bədii-struktur keyfiyyətinə təsirini təhlil edəcək. |
| FTN 2 Animasiya layihəsinin ideya və konseptual inkişaf prosesini (mövzu seçimi, əsas ideya, janr və hədəf auditoriya) sistemli şəkildə planlaşdıracaq və əsaslandıracaq. |
| FTN 3 Rejissor ssenarisinin hazırlanması metodologiyasını (narrativ struktur, səhnə bölgüsü, vizual və performativ göstərişlər) magistr səviyyəsində tətbiq edəcək və dramaturji baxımdan təhlil edəcək. |
| FTN 4 Storyboard və animatiklərin yaradılması proseslərini animasiya dramaturgiyası və vizual ritm kontekstində qiymətləndirəcək, onların narrativ və texniki funksiyalarını əsaslandıracaq. |
| FTN 5 Animasiya filminin vizual konsepsiyasını (stilistika, rəng həlli, kompozisiya, işıq və məkan təsviri) rejissor yozumu ilə əlaqələndirəcək və konseptual sənəd formasında təqdim edəcək. |
| FTN 6 Personaj dizaynının dramaturji və emosional funksiyasını təhlil edir, personajın vizual quruluşunun xarakter inkişafına və tamaşaçı qavrayışına təsirini müəyyən edəcək. |
| FTN 7 Səhnə və ekran məkanının quruluşunu (mizansəhnə, miqyas planları, rakurslar, məkan dərinliyi və hərəkət trayektoriyaları) animasiya filminin vizual dilinə uyğun şəkildə planlaşdıracaq. |
| FTN 8 Pre-production mərhələsində texniki resursların planlaşdırılmasını (proqram təminatı, texnoloji həllər, istehsal pipeline-i) rejissor baxımından qiymətləndirib optimallaşdıracaq. |

FTN 9 Maliyyə və zaman resurslarının ilkin planlaşdırılmasını (istehsalat qrafiki, büdcə eskizi, mərhələlər üzrə bölgü) animasiya layihəsinin yaradıcı məqsədləri ilə uzlaşdıracaq.

FTN 10 Animasiya filminin pre-production paketini (rejissor ssenarisi, storyboard, animatik, vizual konsepsiya, ilkin planlaşdırma sənədləri) müstəqil şəkildə hazırlayacaq və akademik standartlara uyğun təqdim edəcək.

2D-Personaj (əşya, insan, heyvan və s.) animasiyası və hərəkət dinamikası fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 2D animasiya sahəsində personaj və obyekt hərəkətinin nəzəri əsaslarını (klassik animasiya prinsipləri, fiziki qanunauyğunluqlar, hərəkət mexanikası) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək və praktik tətbiqlərlə əlaqələndirəcək.

FTN 2 İnsan, heyvan və əşya animasiyasının spesifik xüsusiyyətlərini müqayisəli şəkildə təhlil edəcək, hər bir kateqoriya üçün uyğun hərəkət dinamikasını və performativ yanaşmanı əsaslandıracaq.

FTN 3 Hərəkət dinamikasının planlaşdırılmasını (timing, spacing, weight, inertia) dramaturji struktur və vizual ritmlə uzlaşdıraraq animasiya prosesinə inteqrasiya edəcək.

FTN 4 Keyframe və pose-to-pose texnikalarını magistr səviyyəsində tətbiq edəcək, hərəkətin axıcılığı və ifadəliliyi baxımından texniki və estetik nəticələri qiymətləndirəcək.

FTN 5 Personaj xarakterinin hərəkət vasitəsilə ifadəsini (acting for animation) dramaturji və psixoloji aspektlərdən dəyərləndirib, hərəkət tərzini personajın daxili motivasiyası ilə uyğunlaşdıracaq.

FTN 6 Emosional ifadə vasitələrini (jest, mimika, pauza, temp dəyişkənliyi) 2D animasiya dilinə uyğun şəkildə strukturlaşdıracaq və vizual hərəkətə inteqrasiya edəcək.

FTN 7 Janr-spesifik və stilistik animasiya yanaşmalarını (realist, karikatural, simvolik, eksperimental) təhlil edib, uyğun hərəkət modellərini praktik layihələrdə tətbiq edəcək.

FTN 8 Real və nümunəvi 2D animasiya layihələri üzərində personaj və obyekt animasiyasını praktik olaraq icra edib, performativ və dramaturji elementləri vizual formada əsaslandıracaq.

FTN 9 Animasiya prosesində texniki və yaradıcı qərarların (hərəkət intensivliyi, ritm, ifadəlilik səviyyəsi) məhsulun ümumi keyfiyyətinə təsirini təhlil edib, optimallaşdıracaq.

Animasiya filmi üzrə çəkiliş mərhələsi (Production) fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 Animasiya filminin production (reallaşdırma/icra) mərhələsinin audiovizual istehsal prosesində rolunu və funksional əhəmiyyətini elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək.

FTN 2 2D və 3D animasiya filmlərinin icra mərhələsində tətbiq olunan texnoloji və yaradıcı prinsipləri (istehsalat pipeline-i, texnoloji inteqrasiya, yaradıcılıq nəzarəti) sistemli şəkildə təhlil edəcək.

| |
|---|
| FTN 3 Animatiklərin production mərhələsində reallaşdırılmasını dramaturji ritm, zamanlama və vizual ardıcılıq baxımından qiymətləndirəcək və optimallaşdıracaq. |
| FTN 4 Səhnə və ekran məkanının idarə olunması prinsiplərini (kadr kompozisiyası, mizansəhnə, məkan dərinliyi, hərəkət trayektoriyaları) animasiya rejissorluğu kontekstində tətbiq edəcək. |
| FTN 5 Personaj və obyekt animasiyasının koordinasiyasını istehsalat prosesi çərçivəsində həyata keçirib, hərəkət dinamikasının narrativ və emosional funksiyasını əsaslandıracaq. |
| FTN 6 Vizual-temporal ritmin yaradılmasını (timing, pacing, montaj məntiqi) animasiya filminin dramaturji quruluşu ilə əlaqələndirəcək. |
| FTN 7 Vizual effektlərin (VFX) və texnoloji alətlərin animasiya filminin vizual dili ilə inteqrasiyasını metodoloji baxımdan qiymətləndirəcək. |
| FTN 8 Rejissorluq və texnoloji qərarların production mərhələsində dramaturji, vizual və performativ keyfiyyətlərə təsirini analitik şəkildə şərh edəcək. |
| FTN 9 Animasiya filminin production mərhələsinə dair kompleks praktiki tapşırıq və layihə hazırlayıb, layihəni estetik, dramaturji və texnoloji meyarlar əsasında əsaslandıraraq akademik standartlara uyğun təqdim edəcək. |

| Müasir rəqəmsal texnologiyalar (Süni intellektin tətbiq imkanları) fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
|---|
| FTN 1 Animasiya sahəsində müasir rəqəmsal texnologiyaların və süni intellektin rolunu elmi-nəzəri kontekstdə izah edib, AI əsaslı yanaşmaların audiovizual istehsal sisteminə təsirini təhlil edəcək. |
| FTN 2 Süni intellekt alətlərinin animasiya istehsalında tətbiq sahələrini (2D/3D animasiya, personaj və obyekt hərəkəti, vizual effektlər, render və optimallaşdırma prosesləri) sistemli şəkildə müəyyən edəcək. |
| FTN 3 AI əsaslı texnologiyalardan istifadə etməklə animasiya layihələrinin vizual və texnoloji strukturunu optimallaşdırıb, istehsalat səmərəliliyini və yaradıcı elastikliyi qiymətləndirəcək. |
| FTN 4 Süni intellektin hərəkət dinamikası və animasiya performansına təsirini (motion analysis, avtomatlaşdırılmış keyframe, procedural animasiya) metodoloji və praktik baxımdan tətbiq edəcək. |
| FTN 5 AI alətləri vasitəsilə vizual effektlərin və stilistik həllərin yaradılmasını dramaturji və estetik məqsədlərlə əlaqələndirib, yaradıcı qərarların nəticələrini əsaslandıracaq. |
| FTN 6 Multiplatform animasiya məzmununun istehsalında süni intellektin imkanlarını (format adaptasiyası, render optimallaşdırması, avtomatlaşdırılmış workflow) tətbiq edəcək və qiymətləndirəcək. |
| FTN 7 Süni intellekt əsasında yaradılmış animasiya elementlərinin (personaj, mühit, hərəkət) estetik, dramaturji və performativ keyfiyyətlərini tənqidi şəkildə təhlil edəcək. |
| FTN 8 Rejissor və yaradıcı qərarların süni intellekt vasitəsilə dəstəklənməsinin layihənin konseptual bütövlüyünə təsirini metodoloji baxımdan izah edəcək. |

FTN 9 AI texnologiyalarının animasiya layihələrində etik, müəlliflik və yaradıcılıq məsuliyyəti aspektlərini dəyərləndirəcək və akademik müzakirə predmetinə çevirəcək.

FTN 10 AI əsaslı animasiya layihəsi və ya tədqiqat işi hazırlayır, layihəni konseptual, estetik və texnoloji baxımdan əsaslandıraraq akademik standartlara uyğun müdafiə edəcək.

Animasiyada səs və musiqi tərtibatı (Süni intellektin tətbiq imkanları) fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 Animasiya layihələrində səs və musiqi tərtibatının nəzəri əsaslarını (dramaturji ritm, vizual-emotional sinxronizasiya, musiqi motivləri və səs effektləri) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək.

FTN 2 Süni intellekt alətlərinin animasiya layihələrində səs və musiqi yaradıcılığına tətbiq imkanlarını (səs sintezi, musiqi generasiyası, audio mastering, avtomatlaşdırılmış mix və sync) sistemli şəkildə təhlil edəcək.

FTN 3 Animasiya səhnələrinin və personaj hərəkətlərinin səs dizaynı ilə uyğunlaşdırılmasını dramaturji və performativ tələblər kontekstində planlaşdıracaq və həyata keçirəcək.

FTN 4 AI alətləri vasitəsilə səs effektlərinin və musiqi motivlərinin yaradılmasını (tematik musiqi, ritmik vurğular, ambient və effekt səslər) praktik şəkildə tətbiq edəcək və optimallaşdıracaq.

FTN 5 Audio elementlərin vizual struktura inteqrasiyasını (keyframe sync, temporal alignment, emosional vurğu) animasiya dramaturgiyası ilə əlaqələndirəcək.

FTN 6 Səs və musiqi tərtibatının dramaturji temporitm və vizual ardıcılığa təsirini metodoloji və analitik baxımdan təhlil edəcək.

FTN 7 Animasiya layihələrinin müxtəlif janr və stilistik kontekstində səs və musiqi dizayn strategiyalarını müqayisəli şəkildə qiymətləndirəcək və adaptasiya edəcək.

FTN 8 Texnoloji qərarların (render, mixing, sync, mastering) səs və musiqi keyfiyyətinə təsirini tənqidi və analitik şəkildə qiymətləndirəcək.

FTN 9 Real və nümunəvi animasiya layihələri üzərində AI əsaslı səs və musiqi tərtibatını praktik olaraq icra edəcək və layihənin estetik, dramaturji və performativ nəticələrini əsaslandıracaq.

Animasiya filmi üzrə montaj mərhələsi (Post-production), layihənin təqdimatı fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 Animasiya layihələrinin post-production mərhələsinin konseptual və texnoloji rolunu elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək, bu mərhələnin dramaturji və vizual keyfiyyətlərə təsirini təhlil edəcək.

FTN 2 Animasiya səhnələrinin montajı və vizual ardıcılığın qurulması prinsiplərini dramaturji ritm və performativ təsir kontekstində tətbiq edəcək.

FTN 3 Vizual effektlərin (VFX), rəng korreksiyası və final görüntü tərtibatının animasiya layihəsinin estetikasına və vizual-temporal ritminə təsirini qiymətləndirəcək və optimallaşdıracaq.

| |
|--|
| FTN 4 Səs və musiqinin post-production mərhələsində yekun tərtibatını (mix, mastering, sync) animasiya dramaturgiyası və vizual ritm ilə əlaqələndirəcək. |
| FTN 5 Post-production mərhələsində texnoloji inteqrasiyanı (render, compositing, layering, efekt inteqrasiyası) layihənin konseptual və vizual bütövlüyü ilə uzlaşdıracaq. |
| FTN 6 Animasiya seqmentlərinin montaj vasitəsilə birləşdirilməsi (cut, trim, transition, pacing) və vizual ritmin yaradılması üzrə praktik bacarıqları nümayiş etdirəcək. |
| FTN 7 Layihənin auditoriyaya təqdimatı üçün hazırlanmasını (final output, format adaptasiyası, vizual və səs keyfiyyətinin uyğunluğu) planlaşdırır və icra edəcək. |
| FTN 8 Rejissor və post-production texnoloji qərarlarının animasiya məhsulunun estetik, dramaturji və performativ keyfiyyətlərinə təsirini sistemli şəkildə təhlil edəcək. |
| FTN 9 Animasiya layihəsinin final təqdimat paketini (montaj olunmuş film, səs və musiqi tərtibatı, vizual effektlər, rəng korreksiyası) müstəqil şəkildə hazırlayacaq. |
| FTN 10 Müstəqil animasiya layihəsini post-production mərhələsi üzrə akademik standartlara uyğun təqdim və müdafiə edəcək, yaradıcı və texnoloji qərarların nəticələrini şərh edəcək. |

| |
|---|
| Animasiya filmləri üzrə narrativ sistemlər və vizual struktur fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
| FTN 1 Animasiya filmlərində narrativ sistemlərin nəzəri əsaslarını (lineer və qeyri-lineer narrativlər, klassik və eksperimental strukturlar) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək. |
| FTN 2 Dramaturji və vizual strukturun elementlərini (personaj, səhnə, obyekt, hadisələrini məntiqi ardıcılığı) sistemli şəkildə təhlil edəcək və onların layihənin emosional və performativ təsirinə rolunu müəyyən edəcək. |
| FTN 3 Vizual kompozisiya və ekran dilinin stilistik vasitələrini (simvolika, metafora, poetik elementlər, janr-spesifik ifadələr) metodoloji və analitik baxımdan təhlil edəcək. |
| FTN 4 Animasiya hadisələrinin dramaturji ardıcılığını və vizual ritmini qiymətləndirib layihəyə uyğun praktiki həllər təqdim edəcək. |
| FTN 5 Klassik və müasir animasiya nümunələrini dekonstruksiya edərək narrativ və vizual strukturların interpretasiyasını aparacaq. |
| FTN 6 Vizual metaforalar və simvolik elementlərin dramaturji və poetik funksiyasını layihə kontekstində təhlil və tətbiq edəcək. |
| FTN 7 Müstəqil animasiya layihəsi və ya tədqiqat işi hazırlayacaq, narrativ və vizual struktur elementlərini konseptual və praktiki səviyyədə təqdim edəcək. |

| |
|---|
| İşgüzar xarici dil fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
| FTN 1. Tələbə akademik yazı və danışmaq qaydalarını, elmi dürüstlük prinsiplərini izah edə biləcək. |
| FTN 2. Tələbə elmi məqalənin strukturu və əsas komponentlərini sadalaya biləcək. |

| |
|--|
| FTN 3. Tələbə akademik və işgüzar sənədləri (məktub, müraciət, CV, hesabat və s.) xarici dildə düzgün tərtib edə biləcək. |
| FTN 4. Tələbə esse yazma qaydalarını tətbiq edərək müxtəlif mövzularda esse hazırlaya biləcək. |
| FTN 5. Tələbə elmi məqalələri struktur, məzmun və üslub baxımından təhlil edə biləcək. |
| FTN 6. Tələbə nəşr etikası normalarını (istinad, müəlliflik hüquqları, plagiat) qiymətləndirə və öz işində tətbiq edə biləcək. |
| Animasiya filmlərinin semiotikası və vizual təhlil fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
| FTN 1 Animasiya filmlərində semiotikanın nəzəri əsaslarını (vizual simvollar, ikonlar, indeks və metaforik elementlər) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək. |
| FTN 2 Animasiya vizual strukturlarının simvolik və semantik təhlilini aparır, personaj, səhnə və hadisələrin mənasını(yozumunu) interpretasiya edəcək. |
| FTN 3 Vizual kodlaşdırma və ekran dilinin semiotik mexanizmlərini (rəng, forma, kompozisiya, kadr perspektivi) animasiya dramaturgiyası kontekstində təhlil edəcək. |
| FTN 4 Animasiya filmlərinin janr və stilistika baxımından semiotik analizini həyata keçirir, müxtəlif estetik və performativ üsulları müqayisəli şəkildə qiymətləndirəcək. |
| FTN 5 Real və nümunəvi animasiya layihələrini semiotik və vizual təhlil vasitəsilə dekonstruksiya edəcək və nəticələri layihə dizaynına inteqrasiya edəcək. |
| FTN 6 Tədqiqat və praktik layihələrdə vizual semiotik metodlardan istifadə edərək analitik nəticələr formalaşdıracaq. |

| |
|--|
| Animasiya dilinin prinsipləri və vizual kompozisiya fənni üzrə təlim nəticələri (FTN) |
| FTN 1 Animasiya dilinin əsas prinsiplərini (timing, spacing, squash & stretch, anticipation, follow-through, exaggeration, staging və s.) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək və praktiki tətbiq imkanlarını dəyərləndirəcək. |
| FTN 2 Vizual kompozisiya və ekran quruluşunun prinsiplərini (kadr quruluşu, simmetriya/asimmetriya, dərinlik, perspektiv, balans, vizual ağırlıq) animasiya dramaturgiyası və performativ məqsədlərlə əlaqələndirəcək. |
| FTN 3 Animasiya dilinin dramaturji və emosional ifadəyə təsirini təhlil edir və hərəkət, ritm və kompozisiyanın konseptual funksiyasını müəyyən edəcək. |
| FTN 4 Janr və stilistika spesifik vizual ifadə vasitələrini (realist, karikatural, abstrakt, eksperimental) təhlil edir və animasiya layihəsinə inteqrasiya edəcək. |
| FTN 5 Animasiya dilinin prinsiplərini vizual kompozisiya, personaj və hadisələrin dramaturji strukturu ilə sintez edəcək. |
| FTN 6 Montaj və kadr ardıcılığının vizual və dramaturji təsirlərini animasiya dilinin prinsipləri ilə əlaqələndirəcək və optimallaşdıracaq. |

3D-Personaj (əşya, insan, heyvan və s.) animasiyası və hərəkət dinamikası fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 3D animasiya mühitində personaj və obyekt hərəkətinin nəzəri və texniki əsaslarını (kinematika, dinamika, fiziki qanunauyğunluqlar) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək.

FTN 2 Realist hərəkət strukturlarını yaratmaq üçün fiziki və anatomik prinsipləri (balans, ağırlıq mərkəzi, bədən elastikliyi, ritm və tempo) 3D personaj animasiyasına tətbiq edəcək.

FTN 3 Rigging sistemi, skelet quruluşu və deformasiya mexanizmlərini 3D proqramlar (Maya) vasitəsilə praktik şəkildə istifadə edəcək.

FTN 4 Personaj və obyekt hərəkətlərinin vizual narrativ və dramaturji funksiyalarını təhlil edəcək və animasiya səhnələrinə inteqrasiya edəcək.

FTN 5 Canlı müşahidələr və motion capture məlumatlarını animasiya prosesinə tətbiq edəcək, referenslərin interpretasiyası və real vaxt alqoritmlər vasitəsilə hərəkət keyfiyyətini təhlil edəcək.

FTN 6 İnsan, heyvan və obyekt hərəkətlərinin anatomik və fiziki fərqlərini müqayisəli şəkildə qiymətləndirəcək və animasiya dizaynında uyğunlaşdıracaq.

FTN 7 Emosional və xarakter yönümlü animasiya prinsiplərini 3D mühitdə praktik olaraq tətbiq edəcək və personaj performansını vizual şəkildə ifadə edəcək.

FTN 8 Hərəkətin kamera dili və səhnə kompozisiyası ilə inteqrasiyasını təmin edəcək, vizual ardıcılığı və dramaturji ritmi optimallaşdıracaq.

FTN 9 3D animasiya prosesində texnoloji və yaradıcı qərarların layihənin vizual, dramaturji və performativ keyfiyyətinə təsirini metodoloji və analitik baxımdan təhlil edəcək.

FTN 10 Müstəqil 3D personaj animasiya layihəsi və ya səhnəsi hazırlayır, hərəkət, ritm, performans və texnoloji qərarları konseptual və praktik baxımdan təqdim edəcək və akademik standartlara uyğun müdafiə edəcək.

Rəqəmsal platformalarda animasiya və vizual estetik fənni üzrə təlim nəticələri (FTN)

FTN 1 Rəqəmsal platformalarda animasiya istehsalının vizual-estetik prinsiplərini (streaming, sosial media, mobil tətbiqlər, interaktiv media) elmi-metodoloji baxımdan izah edəcək.

FTN 2 Platforma spesifik ekran formatları və istifadəçi davranışlarını nəzərə alaraq vizual estetik qərarları planlayır və tətbiq edəcək.

FTN 3 Qısa formatlı kontent, loop animasiyalar, UI/UX yönümlü vizuallar və adaptiv kompozisiya həlləri üçün yaradıcı və texnoloji strategiyalar hazırlayacaq.

FTN 4 Rəng sistemləri, hərəkət dizaynı, vizual ritm və atmosferin istifadəçi təcrübəsinə təsirini metodoloji və analitik baxımdan qiymətləndirəcək.

FTN 5 2D/3D hibrid vizual üslubların və stilizə edilmiş yanaşmaların rəqəmsal platformalar üçün adaptasiyasını həyata keçirəcək.

FTN 6 Animasiya estetikasının yeni media kontekstində funksional transformasiyasını araşdıracaq və təcrübə əsasında tətbiq edəcək.

FTN 7 İstifadəçi interaktivliyi və vizual estetikanın harmoniyasını layihələrdə effektiv şəkildə dizayn edəcək və nümayiş etdirəcək.

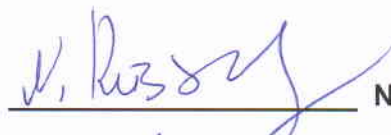
FTN 8 Real və nümunəvi rəqəmsal animasiya layihələri üzərində vizual estetik prinsipləri praktik olaraq tətbiq edib, ekran dilini və istifadəçi təcrübəsini optimallaşdıracaq.

Təhsil proqramı və tədris fəaliyyətlərinin təlim nəticələrinin matrisi

| Tədris fəaliyyətinin (fənnin) adı | Proqramın təlim nəticələri | | | | | | | | |
|--|----------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | PTN 1 | PTN 2 | PTN 3 | PTN 4 | PTN 5 | PTN 6 | PTN 7 | PTN 8 | PTN 9 |
| Rejissor sənəti (Animasiya istehsalının dramaturji strukturu, texnoloji inteqrasiya prosesləri və performativ rejissura modelləri) | x | | | x | | x | | | |
| Rejissor sənəti (Animasiya layihələrin koordinasiyası, rejissor yozumunun metodologiyası və tematik-emosional strategiyası) | x | x | | | | x | | | |
| Animasiya filmi üzrə hazırlıq mərhələsi (Pre-production) | | x | x | | | x | | | |
| 2D-Personaj (əşya, insan, heyvan və s.) animasiyası və hərəkət dinamikası | | | x | x | | | | | |
| Animasiya filmi üzrə çəkiliş mərhələsi (Production) | | | x | x | | x | | | |
| Müasir rəqəmsal texnologiyalar (Süni intellektin tətbiq imkanları) | | | x | | | | | | x |
| Animasiyada səs və musiqi tərtibatı (Süni intellektin tətbiq imkanları) | | | x | | | | | | x |
| Animasiya filmi üzrə montaj mərhələsi (Post-production), layihənin təqdimatı | | | x | | | x | | | x |
| Animasiya filmləri üzrə narrativ sistemlər və vizual struktur | x | x | | | | | | | x |
| İşgüzar xarici dil | | | | | | | | | |
| Animasiya filmlərinin semiotikası və vizual təhlil | x | | | | | | | | x |
| Animasiya dilinin prinsipləri və vizual kompozisiya | | x | | x | | | | | |
| 3D-Personaj (əşya, insan, heyvan və s.) animasiyası və hərəkət dinamikası | | | x | x | | | | | |
| Rəqəmsal platformalarda animasiya və vizual estatika | | | x | | | | | | x |
| Akademik yazı və etika | | | | | | | | | |
| Layihələrin idarə olunması | x | | | | | | x | | |
| Elmi-pedaqoji təcrübə | | | | | | | | | |
| Ali məktəb pedaqogikası və psixologiya | | x | | | x | | | | |
| İşgüzar xarici dil | | | | | | | | x | x |

Razılaşdırıldı:

ADMİU-nun Tədris işləri üzrə prorektoru:



Nigar Rüstəmovaya

ADMİU-nun Tədris şöbəsinin müdiri:



Namiq Qafarov

ADMİU-nun Kino-televiziya sənətləri

kafedrasının müdiri:



Elnur Mehdiyev

ADMİU-nun Audiovizual sənətlər fakültəsinin

dekanı:



Gülnarə Hüseynovaya