



DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
	YMED 407	IV	Teori 2	Pratik 2	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
		X				
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
			Evet			

Dersin Öğretim Dili	TÜRKÇE
---------------------	--------

Dersin Eğitmeni	Görkem Esengöl	E-mail: gorkem.esengol@arucad.edu.tr Office: ES OFF 04	
Dersin Amacı	2B Oyun Animasyonu Kursu, öğrencilere 2B oyunlar için ilgi çekici ve dinamik animasyonlar oluşturmak için gereken beceri ve teknikleri öğretmeye odaklanan bir eğitim programıdır. Bu tür kurslar genellikle anahtar kare animasyonu, donanım, karakter tasarımı ve özel efektler gibi konuları kapsar. Öğrenciler ayrıca Adobe Animate gibi sektörde yaygın olarak kullanılan yazılım ve araçlar hakkında da bilgi edinebilirler. Kursun amacı, öğrencileri oyun geliştirme alanında animatör olarak veya daha büyük bir ekibin parçası olarak kariyer yapmaya hazırlamaktır. Kursun sonunda öğrenciler, oyun animasyonu prensipleri hakkında güçlü bir anlayışa sahip olmalı ve kendileri veya oyun şirketleri için kusursuz animasyonlar oluşturabilmelidir.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirme:
	2B animasyonun temel kavramlarını, tarihsel gelişimini	Düz Anlatım	Proje Teslimi



Dersin İçeriği	ve üretim sürecini tanımlar, animasyon ilkelerini açıklar.		
	12 animasyon prensibini (Squash & Stretch, Timing, Arcs vb.) örneklerle açıklar ve bu ilkelerin hareket tasarımına etkisini yorumlar.	Uygulamalı Stüdyo Çalışmaları	Proje Teslimi + Sunum
	Adobe Animate başta olmak üzere sektörel yazılımları kullanarak anahtar kare (keyframe) animasyonlar oluşturur, zamanlama ve hareket geçişlerini uygular.	Yazılım Çalışmaları	Proje Teslimi
	Mevcut animasyon örneklerini görsel ritim, çizim kalitesi, hareket sürekliliği ve anlatı yapısı bakımından analiz eder.	Vaka Analizi	Vize + Final Projesi
	Oyun veya kısa film bağlamında özgün 2B karakter ve arka plan animasyonları tasarlar, üretim sürecini planlar ve uygular.	Proje Temelli Öğrenme	Final Projesi
	Kendi ve başkalarının animasyonlarını teknik doğruluk, yaratıcılık, anlatım gücü ve profesyonel standartlara uygunluk açısından değerlendirir.	Proje Temelli Öğrenme	Final Projesi + Sunum
	• Adobe Animate kullanarak animasyona giriş ve animasyon prensiplerini öğrenilecek • Adobe Animate'te bulunan araçları kullanarak ilgi çekici animasyonlar oluşturulacak • Animasyonun çeşitli yönlerini öğrenme ve bunu diğer yaratıcı çalışma türlerine uygulayabilmesi gösterilecek		



DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Derse giriş. Ders müfredatının gözden geçirilmesi. Ders iş akışının açıklanması	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar:
2	Animasyonda üretim süreci. Animasyon teknikleri ve hareket türleri.	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
3	Adobe Animate'e Başlarken Animasyonda Zamanlama Kütüphaneyi Tanımak. Semboller. Motion Tween Aracına Giriş. Animasyonun 12 İlkesi. 1. Oturum • Squash & Stretch • Öngörü (Anticipation) • Sahneleme (Staging)	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63



			Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
4	Animasyon Temelleri ve Referanslarla Uygulama. 12 animasyon ilkesi. 2. Oturum • Düz İleri/Pozdan Poza (Straight ahead/Pose to Pose) • Takip ve Üst Üste Hareket (Follow Through & Overlapping action) • Yavaş Giriş ve Yavaş Çıkış (Slow In & Slow Out)	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
5	Nesne ve karakter çizimi. Yazılımları birlikte kullanma Belgede renk yönetimi. Animasyonun 12 ilkesi. 3. Oturum • Yaylar (Arcs) • İkincil Eylem (Secondary Action) • Zamanlama (Timing)	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
6	Yürüyüş animasyon Part 1 Alıştırma ve ara sınav projesine hazırlık. 12 animasyon ilkesi. • Abartma (exaggeration) • Kesintisiz Çizim (Solid Drawing) • Çekicilik (Appeal)	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html



			Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
7	Vize Proje 30%	VİSE	
8	Yürüyüş animasyon Part 2 Final projesi için gruplama	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55 The Animators Survival Kit by Richard Williams
9	Arka plan animasyonu	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63



			Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
10	Yüz ifadeleri, dudak senkronizasyonu, ses ve sınıfta final projeleri üzerinde çalışmaya başlama	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
11	Portfolio Hazırlığı	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
12	Final proje hazırlık	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html



			Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
13	Final proje sunum	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
14	Final proje hazırlık	T/P	Öğretim Görevlisi Notları ve Slaytlar: Web Siteleri ve Notlar: Adobe Animate araç kısayolları: https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55



15	FİNAL PROJE 40%	FİNAL	
----	------------------------	--------------	--

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Malzemeler: USB veya HDD (Sabit Disk) • İsteğe bağlı: Adobe yazılımı yüklü dizüstü bilgisayar. (Adobe Animate) • Okuma Materyali: Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55 Önerilen Siteler: Adobe Animate Kısayolları: • https://helpx.adobe.com/animate/kb/animate-keyboard-shortcuts.html Gösteri Filmi Nedir: https://isaacwho.com/blog/what-is-a-showreel Önerilen Okumalar: Williams, R. (2001). The animator's survival kit. Faber and Faber. REF NC1766.U52 .D58 Whitaker, H., & Halas, J. (2002). Timing for animation (2nd ed.). Focal Press. REF TR 897.5 .W63 Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press. REF NC1765 .W55

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %



Vize Sınavı	1	30
Kısa Sınav	-	
Ödev	1	15
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	1	15
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	40
TOPLAM		100

Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5-en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.		X			
2	Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir.					X
3	Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcıları hakkında bilgi sahibi olur.		X			
4	Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.	X				
5	Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir.			X		
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.					X
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluştuabilir.					X
8	Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.			X		
9	Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.			X		



10	Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.				X	
11	Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir.				X	
12	Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.				X	
13	Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.				X	X
14	Yeni medya alanındaki iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yetkinliğine sahiptir.				X	
15	Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir.				X	
16	Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.	X				
17	Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital prtfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.	X				
18	Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.			X		
19	Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.				X	

ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ				
AKTİVİTE	SAYI	BİRİM	SAAT	TOPLAM (İŞ YÜKÜ)
Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati)	14		4	56
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	14		1	14
Vize Sınavı	1		-	20
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	1		12	12
Proje	-		-	-
Alan Araştırması	-		-	-
Sunum / Seminer	-		-	-
Stüdyo Çalışması	-		-	-



Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1		25	25
Diğer	-		-	-
Toplam İş Yüğü				132
Toplam İş yükü / 25				5.28
ECTS				5

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR

İntihal Uyarısı

Tespit edilen ve tespit edilemeyen intihal, her zaman ciddi bir suçtur ve derece notunuz ve gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı etkilere sahip olabilir.

Kaynaklarınızı dikkatlice tanımlayıp doğru bir şekilde belirlediğinizden ve görsel örneklerden, tasarımlardan veya doğrudan kaynaklarınızdan alınan notlardan kelimesi kelimesine kopyalamadığınızdan emin olursanız, intihalden kaçınmak kolaydır. Maksimum atıf sınırı %20'yi geçemez. Yapay zekâ atıfları da bu kapsamda değerlendirilir. Aksi ispat edilirse, öğrenci dersten kalır.

	SDG 1: Yoksulluğa Son	
	SDG 2: Açlığa Son	
	SDG 3: Sağlık ve Kaliteli Yaşam	
	SDG 4: Nitelikli Eğitim	X
	SDG 5: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği	
	SDG 6: Temiz Su ve Sanitasyon	
	SDG 7: Erişilebilir ve Temiz Enerji	
	SDG 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme	X
	SDG 9: Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı	X
	SDG 10: Eşitsizliklerin Azaltılması	
	SDG 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar	
	SDG 12: Sorumlu Üretim ve Tüketim	



	SDG 13: İklim Eylemi	
	SDG 14: Sudaki Yaşam	
	SDG 15: Karasal Yaşam	
	SDG 16:Barış Adalet ve Güçlü Kurumlar	
	SDG 17:Amaçlar İçin Ortaklıklar	

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final notları, aşağıdaki Ders Öğrenme Etkinlikleri ve Final Sınavı/Proje/Tez Değerlendirme Detaylarına göre belirlenecek ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'ne uygun olacaktır.

Ders boyunca öğrenciler, konunun teorik temellerini öğrenecek ve Reklam prodüksiyonu konusunda pratik bilgi ve becerilerle donanabileceklerdir. Ayrıca, öğrencilerin derste edindikleri bilgilerle yaratıcı bir reklam tasarımları beklenmektedir.

Ders oturumları sırasında katılım, öğrenciler için öğrenme süreci açısından çok önemli bir girdidir. Yaratıcılık girdisinin reklam üretim sürecine olan etkisini anlamak da hayati önem taşımaktadır. Derslere %70 devam zorunluluğu vardır. Sağlık raporları %30 devamsızlık hakkına dahildir.

HAZIRLAYAN Görkem Esengöl

GÜNCELLEME 01.10.2025

ONAY