

DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Logo Animasyon	YMED322	IV	Teori 2	Pratik 2	2	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
		X				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
			X			

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

Dersin Eğitmeni	Sen, Ins, Görkem Esengöl	E-posta: gorkem.esengol@arucad.edu.tr Office: ES OFF 04 (Kütüphane arkası Eternal Spring, 2. kat)	
Dersin Amacı	Öğrencilerin bir marka kimliğini hareketli bir görsel dile dönüştürebilecek bilgi ve becerileri kazanmalarını sağlamak; animasyonun temel ilkeleri, hareket tasarımı prensipleri ve marka kimliği ile hareket arasındaki ilişkiyi kavrayarak özgün, estetik ve teknik açıdan güçlü logo animasyonları üretebilmelerini hedeflemektir.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirme:
	Öğrenciler Logo Animasyonda kullanılan temel terimleri ve araçları belirleyip tanımlayacak, Logo hazırlayıp ve kompozisyonları oluşturmada yer alan adımları listeleyecek, animasyon tabanlı yazılımlardaki temel teknikleri ve işlevleri hatırlayacak, belirli tasarım ve animasyon görevleri için uygun araçları ve yöntemleri seçecek ve bağlantı noktaları ve yollar aracılığıyla temiz,	Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.

	ölçeklenebilir animasyonlar oluşturma sürecini açıklayacaktır.		
	Öğrenciler, logo animasyon oluşturmak için animasyon tekniklerini kullanarak kompozisyonlar planlayacak ve tasarlayacak, düzende hassasiyeti sağlamak için boyutları ve hizalamaları hesaplayacak, adım adım ilerlemeyi göstererek ve araç kullanımını örnekledirerek tasarım süreçlerini açıklayacak ve verimli düzenleme ve ölçeklenebilirlik için animasyon öğelerini sistematik olarak düzenleyeceklerdir.	Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.
	Öğrenciler karmaşık logo animasyon ayıracak, çizim araçlarını ve tekniklerini işlevlerine ve sonuçlarına göre sınıflandıracak, tutarlılık ve verimlilik açısından animasyon öğelerinin yapısını ve hizalamasını inceleyecek, yerleşik tasarım ilkelerini ve yazılım yeterliliğini kullanarak logo animasyon eleştirecek ve araç kullanımı, tasarım seçimleri ve kompozisyonun genel etkinliği arasında neden-sonuç ilişkileri kuracaklardır.	Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.
	Öğrenciler belirli temalara veya briefinglere göre uyarlanmış orijinal logo animasyon üretecek ve tasarlayacak, belirli tasarım seçimlerinin görsel iletişimi nasıl etkilediğine dair hipotezler geliştirecek, tel çerçeveler veya eskizler aracılığıyla animasyon kompozisyonlarını planlayacak ve yapılandıracak, şekilleri, renkleri ve tipografiyi tutarlı tasarımlara sentezleyecek ve animasyon araçlarını kullanarak benzersiz stiller icat ederek veya alternatif görsel çözümler oluşturarak çalışmalarına yenilik getirecek.	Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları beklenmektedir.
	Öğrenciler, görsel tasarım prensipleri ve teknik uygulama temelinde animasyon eleştirecek, güçlü ve zayıf yönleri vurgulamak için farklı animasyon stillerini ve tekniklerini karşılaştıracak, tasarım seçimlerini açık açıklamalar ve tasarım teorisine referanslarla destekleyecek, kompozisyonlarında	Gösterim ve Doğrudan öğretim tekniği	Öğrencilerden tasarım ve animasyon kalitesi ile genel tasarım yaratıcılığı kriterlerini karşılamaları

Dersin İçeriği	düzen, renk ve araç kullanımıyla ilgili bilinçli kararlar alacak ve sonuçları analiz ederek ve kullanıcı veya eğitmen geri bildirimlerini yorumlayarak animasyon tasarımlarının etkinliğini değerlendirecektir.		beklenmektedir.
	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe After Effect kullanarak animasyon fikirleri ve tekniklerine giriş • After Effect'te temel prensipleri ve efektleri kullanarak animasyonlar oluşturma • Adobe İllüstratörden Adobe After Effects e tasarım transfer • Kompleks ve ilgi çekici logo animasyon yaratıp sunmak 		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Ders müfredat ve Logo animasyon basit giriş	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html
2	Animasyonun temel ilkeleri ve After Effect'in temel kullanma (Yeni belge oluşturma, açma, kaydetme ve export etmek, temel şekilleri manipüle etme ve canlandırma, katmanlar) Adobe After Effects kare animasyon	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
3	Animasyondan Önce Tasarım (Konsept geliştirme süreci) Marka kişiliği analizi, Moodboard hazırlama, Storyboard oluşturma, Hareket fikirlerini kâğıt üzerinde planlama, Style frame hazırlama	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016,

			0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
4	3. Hafta ders işini animasyona çevirme	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
5	Tipografinin hareketi	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
6	Logo reveal teknikleri	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
7	VİZE PROJE	VİZE PROJE	

8	Logo animasyonunda ses tasarımı	T/P	<p>Adobe After Effect's kısıyolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html</p> <p>Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p> <p>The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100</p>
9	İleri seviye hareket teknikleri	T/P	<p>Adobe After Effect's kısıyolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html</p> <p>Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p> <p>The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100</p>
10	Adobe Illustrator'da bir logo oluşturmak ve bunu After Effects'e aktarmak. Part 1 (Tasarım, Marka Kişiliği, Moodboard ve Storyboard)	T/P	<p>Adobe After Effect's kısıyolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html</p> <p>Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p> <p>The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100</p>
11	Adobe Illustrator'da bir logo oluşturmak ve bunu After Effects'e aktarmak. Part 2 (Animasyon)	T/P	<p>Adobe After Effect's kısıyolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html</p> <p>Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p>

			The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
12	Final proje başlangıç	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
13	Final proje hazırlık	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
14	Final proje hazırlık	T/P	Adobe After Effect's kısayolları: https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
15	FİNAL PROJE	FİNAL PROJE	

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	<ul style="list-style-type: none">• Malzemeler: USB veya HDD (Sabit Disk)• İsteğe bağıl: Adobe After Effect yazılımı yüklü dizüstü bilgisayar.• Okuma materyali: Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034 The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	<p>Design for Motion motion design techniques & fundamentals written by Austin Shaw. REF TR 897.7 .S3885 2016, 0004034</p> <p>The Animator's Survival Kit a manual of methods principles and formulas for classical computer, games, stop motion and internet animators Richard Williams. REF NC1765 .W55 2009, 0004100</p> <p>Önerilen Siteler: <u>Adobe After Effect Kısayolları:</u> https://helpx.adobe.com/tr/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html</p>

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-

Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	60
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.					
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 oluşturabilir.					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
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 portfolyo 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		2	28
Vize Sınavı	1		20	20
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-

Proje	-	-	-
Alan Araştırması	-	-	-
Sunum / Seminer	-	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1	25	25
Diğer	-	-	-
Toplam İş Yüğü			129
Toplam İş yükü / 25			5.16
ECTS			5

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR

Yasal 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	

 <p>8 DEĞERLİ İŞ VE EKONOMİK BÜYÜME</p>	SDG 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme	X
 <p>9 İLERİ TEKNOLOJİLER VE ENDÜSTRİYEL YENİLİKÇİLİK</p>	SDG 9: Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı	X
 <p>10 EŞİTSİZLİKLERİN AZALTILMASI</p>	SDG 10: Eşitsizliklerin Azaltılması	
 <p>11 SÜRDÜRÜLEBİLİR ŞEHİRLER VE TOPLULUKLAR</p>	SDG 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar	
 <p>12 SORUMLU TÜKETİM VE ÜRETİM</p>	SDG 12: Sorumlu Üretim ve Tüketim	X
 <p>13 İKLİM EYLEMİ</p>	SDG 13: İklim Eylemi	
 <p>14 SAĞLIKLI YAŞAM</p>	SDG 14: Sudaki Yaşam	
 <p>15 KARASAL YAŞAM</p>	SDG 15: Karasal Yaşam	
 <p>16 BARİŞ ADALET VE GÜÇLÜ KURUMLAR</p>	SDG 16:Barış Adalet ve Güçlü Kurumlar	
 <p>17 AMAÇLAR İÇİN ORTAKLIKLAR</p>	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	Sen, Ins, Görkem Esengöl
GÜNCELLEME	02.03.2026
ONAY	