GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	2D Graphic Animation / 2D Graphic Animation	
Ders Kodu / Course Code	EDOT203	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	0	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	2	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Bu ders, öğrencilere dijital oyunlar için 2 boyutlu grafik ve animasyon tasarımı hakkında temel bilgileri öğretmeyi amaçlar. Bu ders kapsamında öğrenciler, piksel tabanlı tasarım teknikleri, renk teorisi, karakter tasarımı ve animasyonu, sprite tabanlı animasyon teknikleri, arkaplan tasarımı ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı gibi konuları öğreneceklerdir. Bu ders, öğrencilere oyun dünyasında geniş bir kariyer yelpazesi sunan 2 boyutlu grafik tasarımı ve animasyonu alanında temel becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır.	This course aims to teach students the basics of 2D graphics and animation design for digital games. In this course, students will learn subjects such as pixel-based design techniques, color theory, character design and animation, sprite-based animation techniques, background design and user interface (UI) design. This course aims to provide students with basic skills in 2D graphic design and animation, which offers a wide range of careers in the game world.
İçeriği / Content	2D Grafik ve Animasyon dersi, öğrencilere piksel tabanlı grafik tasarımı, karakter tasarımı ve animasyonu, arka plan tasarımı ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı gibi konuları öğretir. Bu ders ayrıca Adobe Photoshop, Illustrator, Aseprite, GraphicsGale, Unity 2D ve GameMaker Studio gibi popüler 2D grafik tasarım araçları ve yazılımlarını kullanmayı da içerir.	The 2D Graphics and Animation course teaches students topics such as pixel-based graphic design, character design and animation, background design, and user interface (UI) design. This course also includes using popular 2D graphic design tools and software such as Adobe Photoshop, Illustrator, Aseprite, GraphicsGale, Unity 2D, and GameMaker Studio.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Piksel tabanlı grafik tasarımı ve renk teorisi konusunda bilgi sahibi olmak.	To have knowledge of pixel-based graphic design and color theory. 2D character design and gain the ability to make animation.
2	2D karakter tasarımı ve animasyonu yapabilme becerisi kazanmak.	To gain the ability to design game animations using sprite-based
3	Sprite tabanlı animasyon tekniklerini kullanarak oyun animasyonları tasarlayabilme becerisi kazanmak.	To gain the ability to design game animations using sprite-based animation techniques.
4	Arka plan tasarımı ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı yapabilme becerisi kazanmak.	To gain the ability to do background design and user interface (UI) design.
5	2 boyutlu grafik ve animasyon tasarımı alanında kullanılan yazılım araçları hakkında bilgi sahibi olmak.	To have knowledge about the software tools used in the field of 2D graphic and animation design.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Giriş ve Temel Grafik Tasarımı				
	Introduction and Basic Graphic Design				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Vektör Grafikleri				
	Vector Graphics				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Bitmap Grafikleri ve Düzenleme Araçları				
	Bitmap Graphics and Editing Tools				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Renk Teorisi ve Uygulamaları				
	Color Theory and Applications				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Animasyon Temelleri				
	Animation Fundamentals				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Animasyon Oluşturma Araçları				
	Animation Creation Tools				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kompozisyon ve Görsel Hiyerarşi				
	Composition and Visual Hierarchy				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sınav				
	Exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Tipografi ve Tipografi Animasyonları				
	Typography and Typography Animations				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İleri Seviye Animasyon Teknikleri				
	Advanced Animation Techniques				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Efektler ve Efekt Animasyonları				
	Effects and Effect Animations				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Prototipleme ve Önizleme Araçları				
	Prototyping and Preview Tools				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İçerik Optimizasyonu				
	Content Optimization				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje çalışması				
	Project work				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:	100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:	

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yükü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yükü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.Piksel tabanlı grafik tasarımı ve renk teorisi konusunda bilgi sahibi olmak. / To have knowledge of pixel-based graphic design and color theory. 2D character design and gain the ability to make animation.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
2.2D karakter tasarımı ve animasyonu yapabilme becerisi kazanmak. / To gain the ability to design game animations using sprite-based	4	4	3	2	4	4	4	2	4	3	2	2	3	4	5
3.Sprite tabanlı animasyon tekniklerini kullanarak oyun animasyonları tasarlayabilme becerisi kazanmak. / To gain the ability to design game animations using sprite-based animation techniques.	4	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3
4.Arka plan tasarımı ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı yapabilme becerisi kazanmak. / To gain the ability to do background design and user interface (UI) design.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3
5.2 boyutlu grafik ve animasyon tasarımı alanında kullanılan yazılım araçları hakkında bilgi sahibi olmak. / To have knowledge about the software tools used in the field of 2D graphic and animation design.	3	4	2	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high