## Ders İzlencesi

| | |
|---|---|
| **Ders Kodu - Ders Adı** | **DOT210 - Hareket Tasarımı** |
| **Ders Türü** | IV.Yarıyıl |
| **Teori + Uygulama** | 2+2 |
| **AKTS** | **5.0** |
| **Ders Dili** | Türkçe |
| **Ders Türü** | Zorunlu Dersler |
| **Öğretim Elemanları** | ÖĞR. GÖR. CAN PEKİN |

| | |
|---|---|
| **Dersin Veriliş Biçimi** | Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir. |
| **Önkoşullar** | Bu dersin önkoşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır. |
| **Önerilen Dersler** | Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır. |
| **Önerilen Kaynaklar** | Homo Ludens, The Art of Game Design, Fundamentals of Game Design, Game Mechanics: Advanced Game Design |
| **Staj & Uygulama** | Bu ders için uygun değildir. |

## Ders İzlencesi

| Haftalar | Öğrenme Çıktıları | Konular | Öğretim Yöntemleri |
|---|---|---|---|
| **1. hafta** | | 2B animasyonun oyun içi kullanım alanlarına giriş | |
| **2. hafta** | | Animasyon ilkeleri ve zamanlama kuralları | |
| **3. hafta** | | Karakter çizimi ve temel hareket döngüleri | |
| **4. hafta** | | Yürüyüş ve koşu animasyonları | |
| **5. hafta** | | Zıplama ve iniş sekansları | |
| **6. hafta** | | Frame-by-frame ile hareket üretme | |
| **7. hafta** | | Rig tabanlı animasyon sistemleri | |
| **8. hafta** | | Kullanıcı arayüzü (UI) animasyonları | |
| **9. hafta** | | VFX ve mikro etkileşim animasyonları | |
| **10. hafta** | | Sprite sheet üretimi ve optimizasyon | |
| **11. hafta** | | Oyun motoruna animasyon entegrasyonu | |
| **12. hafta** | | Katmanlı animasyon ve etkileşim tasarımı | |
| **13. hafta** | | Proje uygulaması: oyun içi animasyon geliştirme | |
| **14. hafta** | | Animasyon projelerinin sunumu ve değerlendirmesi | |

## Öğrenme Çıktıları

| # | Öğrenme Çıktıları |
|---|---|
| **1** | Oyun içi 2B animasyonun temel ilkelerini açıklar ve uygular. |
| **2** | Karakter ve çevresel animasyonları üretmek için uygun teknikleri kullanır. |
| **3** | UI ve efekt animasyonlarını tasarlar ve oyun motorlarına entegre eder. |

## Öğrenme Çıktıları

| # | Öğrenme Çıktıları |
|---|---|
| **4** | Animasyonları optimize eder ve performansa uygun hale getirir. |
| **5** | Oyun projesi kapsamında uygulanabilir 2B animasyonlar geliştirir. |

## Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

*İçerik girilmemiştir.*

## Dersin Teması

*İçerik girilmemiştir.*

## AKTS İş Yükü

| Etkinlik | Süre (Saat) | Sayı | İş Yükü |
|---|---|---|---|
| Teorik Derse Katılım | 0 | 0 | 0 |
| Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı) | 0 | 0 | 0 |
| Ödevler | 0 | 0 | 0 |
| Proje - Rapor - Sunum Hazırlama | 0 | 0 | 0 |
| Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil) | 0 | 0 | 0 |
| Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil) | 0 | 0 | 0 |
| Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.) | 0 | 0 | 0 |
| Staj Uygulaması | 0 | 0 | 0 |
| | | **Hesaplanan AKTS** | **0** |

## Ölçme ve Değerlendirme

*İçerik girilmemiştir.*