

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ – TASARIM BÖLÜMÜ
DERS İZLENESİ

Dersin Kodu	Dersin Adı	Dersin Türü	AKTS Kredisi	Dersin Önkoşul Bilgisi	İzlenenin Hazırlanma Tarihi
GTP132	HAREKETLİ GRAFİK TASARIM	Seçmeli	4	YOK	27.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	Öğr. Gör. Rüstem Erdem & rustemerdem@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Salı, 16.00 – 17.00 ve Cuma, 16.00 – 17.00 & A Blok 106/B Blok MacLab				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Bu dersin amacı, öğrencilerin hareketli grafik tasarımın temel prensiplerini öğrenerek görsel öğeleri zaman ve sesle uyumlu şekilde hareketlendirebilme becerisi kazanmalarını sağlamaktır.				
Ders Kitabı / Kitapları	Meyer, C., & Meyer, T. (2010). Creating Motion Graphics with After Effects. Focal Press. Williams, R. (2009). The Animator’s Survival Kit. Faber & Faber. Adobe Inc. (Güncel). Adobe After Effects User Guide. https://helpx.adobe.com/after-effects				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, ödev, sınıf içi tartışma, problem çözme ve gösterip yaptırma kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	1	Hareketli grafik tasarımın temel kavramlarını ve kullanım alanlarını tanımlayabilir.			
	2	Grafik öğeleri zaman, ses ve hareketle ilişkilendirerek anlatım gücü yüksek içerikler oluşturabilir.			
	3	Adobe After Effects başta olmak üzere ilgili yazılımları kullanarak temel animasyonlar ve geçiş efektleri tasarlayabilir.			
	4	Storyboard ve zaman çizelgesi oluşturarak hareketli tasarım sürecini planlayabilir.			
	5	Farklı görsel tasarım öğelerini hareketli tasarıma uygun biçimde düzenleyebilir.			
	6	2D ve 3D grafik öğeleriyle çalışarak farklı düzeylerde hareketli içerikler oluşturabilir.			
	7	Sosyal medya, reklam, film ve arayüz tasarımı gibi alanlara yönelik uygulamalı projeler üretebilir.			
Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)				
	PÇ 1	Grafik Tasarım ile ilgili mesleki ortam ve araçları kullanmayı öğrenirler ve tasarım sorununa yönelik geliştirdikleri projeleri el becerisi ile uygulaması öğrenirler.			
	PÇ 2	Sorumluluğu altında çalışanların mesleki gelişimine yönelik etkinlikleri planlayıp yönetir.			
	PÇ 3	Öğrenmeyi öğrenmiş bir birey olarak karşılaştığı sorunların çözümünde eleştirel düşünceyi harekete geçirerek durum analizi yapar ve hatalardan ders çıkarır.			
	PÇ 4	Grafik Tasarımın çeşitli teknik ve uygulama yaklaşımlarını bilerek, kazanılmış becerilerin bilgisayar destekli tasarım çalışmalarında kullanımını sağlayabilirler ve sanatsal becerilerini ve çalışmalarını dijital ortamda tasarlayabilirler.			
	PÇ 5	Çalıştıkları ortamda mesleki etik kurallara özen göstererek, mesleki etiğin sürdürülebilirliğini sağlarlar.			
	PÇ 6	Grafik Tasarımın tarihsel değişim ve gelişimi inceleyerek, toplumsal ve uluslararası, ekonomik ve politik belirleyenlerini saptayabilirler.			
	PÇ 7	Grafik Tasarım programından mezun olan öğrenciler, ilgili olduğu reklamcılık, basın yayın, web, gazetecilik, matbaa ve kurumsal kimlik (marka) alanının gerektirdiği diğer disiplinlerle ilgili kuramlar ve uygulamalar hakkında tam bilgi sahibi olurlar.			
	PÇ 8	Grafik Tasarım ile ilgili mesleki ortam ve araçları kullanmayı öğrenirler ve tasarım sorununa yönelik geliştirdikleri projeleri el becerisi ile uygulaması öğrenirler.			

Dersin Alan Öğretimine Katkısı	Bu ders, tasarım öğrencilerine başta kavramsal hikâye anlatımı olmak üzere, animasyonun temel ilkelerini, tipografi ve görselleri profesyonel yazılımlar (örneğin Adobe After Effects) aracılığıyla hareketlendirmeyi öğretir. Öğrenci, bu beceri seti sayesinde reklam, tanıtım filmi, jenerik, logo animasyonu, web içeriği ve kullanıcı arayüzü (UI) animasyonları gibi günümüz medya sektörünün en çok talep ettiği çok kanallı görsel projeleri üretme yeterliliğine ulaşır, böylece alanında yenilikçi ve rekabetçi bir uzmanlık kazanır.		
Derste İşlenen Konular	1. Hafta	Hareketli Grafik Tasarıma Giriş: Kavramlar, kullanım alanları, Prodüksiyon ve Post Prodüksiyon Süreçlerinin Açıklanması.	
	2. Hafta	Zaman ve Hareket Algısı: Zaman çizelgesi, tempo, ritim kavramlarıyla görsel örnekler.	
	3. Hafta	Adobe After Effects Arayüz Tanıtımı: Temel araçlar, kompozisyon oluşturma, proje ayarları.	
	4. Hafta	Katmanlar ve Anahtar Kareler: Katman mantığı, hareketlendirme teknikleriyle egzersiz.	
	5. Hafta	Metin Animasyonları: Tipografi ile hareket: giriş, çıkış, vurgu efektleri.	
	6. Hafta	Geçiş Efektleri ve Maskeler: Katmanlar arası geçişler, maske kullanımıyla sahne düzenleme.	
	7. Hafta	Ses ve Görsel Senkronizasyon: Müzik ve ses efektleriyle animasyon eşleştirme.	
	8. Hafta	Ara Sınav Haftası	
	9. Hafta	Vektörel grafiklerin hareketlendirilmesi: Illustrator'dan After Effects'e içerik aktarma.	
	10. Hafta	Görsel düzenleme: Photoshop ile Görsel Hazırlığı, arka plan silme, katmanlı içerik üretimi.	
	11. Hafta	2D Karakter Animasyonu: Basit karakter hareketleri, rigleme ve zamanlama.	
	12. Hafta	Sosyal Medya İçin Hareketli İçerik: Instagram hikayesi, YouTube intro, reklam animasyonu tasarımı.	
	13. Hafta	Kukla Animasyon Tekniği Uygulaması.	
	14. Hafta	Stop-motion Tekniği Uygulaması.	
	15. Hafta	Reklam Packshot Animasyonu Uygulaması.	
Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav	1	%40
	Kısa Sınav		%
	Ödev		%
	Devam		%
	Uygulama		%
	Proje		%
	Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
	Toplam	2	%100
Engellilik Politikası	Bu derste performansınızı etkileyebilecek belgelenmiş bir engeliniz (görme, işitme veya fiziksel engel vb.) varsa, bu dersin tüm gereksinimlerini eşit bir şekilde karşılamak için makul koşulları ayarlamak üzere Engelsiz AYBU (https://aybu.edu.tr/engelsiz/icerik_listesi-327-yildirim-beyazit-universitesi-engelsiz-universite-birimi-yonergesi.html) ile görüşmeniz önerilir. Ayrıca, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi yönetimiyle de iletişime geçebilirsiniz. Sınavlar, ders materyalleri vb. ile ilgili herhangi bir ders ihtiyacının karşılanmasını sağlamak için ihtiyaçlarınızı mümkün olan en kısa sürede ders öğretim elemanına bildirmelisiniz.		