Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DİT507 - Konsept Tasarım**
Ders Türü	I.Yarıyıl
Teori + Uygulama	4+0
AKTS	**6.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	DOÇENT REMZİ SAN

Dersin Veriliş Biçimi	Yüz yüze
Önkoşullar	-
Önerilen Dersler	-
Önerilen Kaynaklar	-
Staj & Uygulama	-

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Giriş: Konsept tasarımın oyun geliştirme sürecindeki rolü ve aşamaları.	
2. hafta		Görsel Araştırma: Moodboard oluşturma, referans toplama ve tematik geliştirme.	
3. hafta		Karakter Tasarımı Prensipleri: Siluet, anatomi, kişilik yansıtma ve kostüm tasarımı.	
4. hafta		Mekan ve Çevre Tasarımı: Kompozisyon, derinlik algısı ve dünya inşası (world-building).	
5. hafta		Araç ve Eşya (Prop) Tasarımı: Fonksiyonellik, endüstriyel formlar ve oyun içi nesneler.	
6. hafta		Sketching ve Form Arayışı: Hızlı çizim teknikleri, iterasyon ve form dili geliştirme.	
7. hafta		Dijital Çizim Teknikleri: Fırça kullanımı, katman yönetimi ve dijital boyama temelleri.	
8. hafta		Renk ve Işık: Renk teorisi, ışıklandırma teknikleri ve atmosfer oluşturma.	
9. hafta		Anlatı Entegrasyonu: Görsel tasarımın hikaye anlatımı ve mekanikler ile uyumu.	
10. hafta		İleri Modelleme ve Görselleştirme: Konsept aşamasında 3B araçların kullanımı ve bloklama.	
11. hafta		Üretim Kısıtları: Tasarım fikirlerinin teknik ve bütçesel sınırlar içinde yönetimi.	
12. hafta		Teknik Çizimler ve Paftalar: Üretim (pipeline) için ortografik çizimler ve detay sayfaları.	
13. hafta		Portfolyo Hazırlığı: Profesyonel bir konsept sanatı portfolyosunun kürasyonu.	
14. hafta		Sunum Teknikleri: Tasarım fikirlerinin ekip ve yatırımcılara etkili sunumu.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler; konsept tasarımın oyun üretim boru hattındaki (pipeline) yerini açıklayır, görsel araştırma ve moodboard tekniklerini kullanarak özgün temalar geliştirir, karakter ve mekan tasarımlarını hikaye anlatımıyla uyumlu şekilde sentezler, dijital çizim ve modelleme araçlarını kullanarak endüstri standartlarında görsel içerik üretir ve tasarım fikirlerini teknik kısıtlar dahilinde optimize ederek profesyonel bir portfolyo formatında sunar.

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.