Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP107 - Dijital Sanat ve Tasarımın Temelleri**
Ders Türü	I.Yarıyıl
Teori + Uygulama	3+0
AKTS	**5.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Zorunlu Dersler
Öğretim Elemanları	ARAŞ. GÖR. ÖZGE ÖNER

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir. Teorik anlatım ve uygulamalı atölye çalışmaları birlikte yürütülür. Uygulamalarda varsayılan araçlar Krita (raster) ve Inkscape (vektör) olup, öğretim elemanı eşdeğer araçları (ör. Photoshop, Illustrator, GIMP) tercih edebilir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu ders programın I. yarıyıl temel sanat dersidir; önkoşul bulunmamaktadır. XXX7967, XXX7969 ve XXX7958 gibi ileri sanat dersleri için zemin oluşturur.
Önerilen Kaynaklar	Krita. Kullanım kılavuzu: https://docs.krita.org/Inkscape. Dokümantasyon: https://inkscape.org/doc/
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Dijital sanata giriş; sanat tarihi özeti, dijitalleşme süreci, oyun sanatı bağlamı.	
2. hafta		Tasarımın temel ilkeleri I: denge, zıtlık, vurgu.	
3. hafta		Tasarımın temel ilkeleri II: ritim, bütünlük, oran ve orantı.	
4. hafta		Görsel iletişim: renk teorisi, renk tekerleği, sıcak/soğuk, uyum.	
5. hafta		Tipografi temelleri; oyun arayüzü ve okunabilirlik.	
6. hafta		Kompozisyon kuralları; odak noktası, üçte bir kuralı, görsel hiyerarşi.	
7. hafta		Dijital çizim araçları: Krita arayüzü, katmanlar, fırçalar.	
8. hafta		Vektörel grafik: Inkscape temelleri; logo, ikon ve UI şekilleri.	
9. hafta		İki boyutlu tasarım: karakter konsepti, silüet ve şekil dili.	
10. hafta		Çevre ve mekan çizimi; perspektif girişi, derinlik hissi.	
11. hafta		Renk ve ışık: gölgelendirme teknikleri, dijital boyama temelleri.	
12. hafta		Oyun sanatı stilleri: piksel sanat, gerçekçi ve karikatürize/stilize yaklaşım.	
13. hafta		Portfolyo hazırlama: tasarım süreci belgeleme, sunum düzeni.	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
14. hafta		Dönem sonu portfolyo sunumu; geri bildirim ve dönem özeti.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Dijital sanat ve oyun görsel üretim bağlamını tarihsel ve kavramsal olarak açıklar.
2	Tasarımın temel ilkelerini (denge, zıtlık, ritim vb.) görsel çalışmalarda uygular.
3	Renk teorisi ve kompozisyon kurallarını oyun sanatı örneklerinde kullanır.
4	Raster (Krita) ve vektör (Inkscape) araçlarıyla temel dijital çizim yapar.
5	Karakter konsepti için silüet, şekil dili ve okunabilirlik ilkelerini uygular.
6	Çevre/mekan çiziminde perspektif ve derinlik hissi oluşturur.
7	Gölgelendirme ve dijital boyama teknikleriyle renk-ışık uygular.
8	Farklı oyun sanatı stillerini deneyerek portfolyo hazırlar ve 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.