Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP120 - Oyunlar için Görsel Sanat Tasarımı**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	1+2
AKTS	**3.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. GÜVENÇ USANMAZ

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir. Teorik anlatım ve laboratuvar uygulamaları birlikte planlanmıştır. Uygulamalarda varsayılan araçlar Krita ve Aseprite olup, öğretim elemanı eşdeğer araçları (ör. Photoshop, Procreate) tercih edebilir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersi almadan önce XXX7968 Dijital Sanat ve Tasarımın Temelleri dersini almış olmanız önerilir. OGP102 Oyun Tasarımı İlkeleri ile eş zamanlı alınması, görsel dilin oyun tasarımına bağlanması açısından faydalı olabilir.
Önerilen Kaynaklar	Krita. Kullanım kılavuzu: https://docs.krita.org/Aseprite / LibreSprite — piksel sanat ve sprite dokümantasyonu
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Oyun sanatı temelleri; konsept sanat süreçleri, moodboard, görsel dil oluşturma.	
2. hafta		Atmosfer ve ruh hali; art direction, referans toplama, stil rehberi taslağı.	
3. hafta		Karakter tasarımı I: silüet okunabilirliği, şekil dili, iterasyon.	
4. hafta		Karakter tasarımı II: oran, anatomi (stilize), ifade ve duruş.	
5. hafta		Giysi ve ekipman detayları; katmanlı tasarım, oyun okunabilirliği.	
6. hafta		Çevre ve mekan tasarımı I: mimari üsluplar, biyom özellikleri.	
7. hafta		Çevre ve mekan tasarımı II: arka plan kompozisyonu, parallax katmanları.	
8. hafta		Arayüz görselleri I: ikon tasarımı, tutarlılık, çözünürlük.	
9. hafta		Arayüz görselleri II: menü bileşenleri, UX odaklı görselleştirme.	
10. hafta		İki boyutlu varlık üretimi: tileset hazırlama, grid uyumu, tekrar eden desenler.	
11. hafta		İzometrik çizim teknikleri; izometrik tile ve prop üretimi.	
12. hafta		Renk ve ışık: palet oluşturma, kontrast ile odak yönlendirme.	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
13. hafta		Stilizasyon: gerçekçi, soyut ve çizgi roman tarzı grafikler; stil tutarlılığı.	
14. hafta		Dönem sonu oyun görsel sanat paketi sunumu; portfolyo ve süreç belgelemesi.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Konsept sanat süreci ve görsel dil oluşturma adımlarını oyun projesinde uygular.
2	Silüet okunabilirliği yüksek oyun karakteri tasarlar ve iterasyon yapar.
3	Stilize anatomi, giysi ve ekipman detaylarıyla karakter tasarımını tamamlar.
4	Mimari üslup ve biyom özelliklerine uygun çevre/mekan görseli üretir.
5	Oyun arayüzü için ikon ve menü bileşeni tasarlar.
6	Tileset ve izometrik varlık üretir; grid uyumlu 2B asset hazırlar.
7	Renk paleti ve kontrast kullanarak odak yönlendiren kompozisyon oluşturur.
8	Tutarlı stilizasyonla oyun görsel sanat paketini portfolyo olarak 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.