

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EDOT403	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	4	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Bu ders, dijital oyun tasarımı bölümü öğrencilerine karakter tasarımı sürecini öğretmeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler, bu ders sayesinde karakter tasarımı için gerekli olan temel kavramları, teknikleri ve araçları öğreneceklerdir. Ayrıca, yaratıcılık becerilerini geliştirecekleri ve tasarım estetiğini öğrenecekleri ödevlerle karşılaşacaklardır. Dersin sonunda öğrenciler, dijital oyunlar için başarılı karakter tasarımları yapabilme yeteneğine sahip olacaklardır.	Ayrıntılara bakın 464 / 5.000 Çeviri sonuçları Çeviri sonucu This course aims to teach the digital game design department students about the character design process. Through this course, students will learn the basic concepts, techniques and tools required for character design. They will also encounter assignments where they will develop their creativity skills and learn about design aesthetics. At the end of the course, students will have the ability to make successful character designs for digital games.
İçeriği / Content	Dijital oyun tasarımı bölümü karakter tasarımı dersi, öğrencilere karakter tasarımı sürecini öğretmeyi amaçlamaktadır. Ders içeriği, karakter tasarımının temel prensipleri, karakter tasarımı için kullanılan araçlar ve yazılımlar, karakter tasarımı için gerekli olan yaratıcılık teknikleri, karakter tasarımlarının dünya ve hikaye ile uyumu, karakter tasarımlarının sunumu ve eleştirisi gibi konuları içermektedir. Ders boyunca öğrenciler, karakter tasarımı için kullanılan programları öğrenecek, karakter tasarımında estetik ve hikayeyi nasıl dikkate alacaklarını öğrenecek, yaratıcılık becerilerini geliştirecek ve ödevler aracılığıyla öğrendiklerini uygulayacaklar. Dersin sonunda öğrenciler, dijital oyunlar için başarılı karakter tasarımları yapabilme yeteneğine sahip olacaklardır.	The character design course of the digital game design department aims to teach students the character design process. The course content includes topics such as the basic principles of character design, tools and software used for character design, creativity techniques required for character design, harmony of character designs with the world and story, presentation and criticism of character designs. Throughout the course, students will learn about the programs used for character design, learn how to consider aesthetics and story in character design, develop creativity skills, and apply what they learn through assignments. At the end of the course, students will have the ability to make successful character designs for digital games.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		

Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Dijital oyunlar için karakterlerin yaratılması için gerekli olan temel kavramları ve teknikleri anlama ve uygulama yeteneği.	The ability to understand and apply the basic concepts and techniques required for the creation of characters for digital games.
2	Karakter tasarımında kullanılan araçları ve yazılımları kullanabilme yeteneği.	Ability to use tools and software used in character design.
3	Yaratıcılık becerilerini geliştirme ve bunları karakter tasarım sürecine yansıtabilme yeteneği.	The ability to develop creativity skills and reflect them in the character design process.
4	Karakter tasarımlarının hikayeye, dünyaya ve oyunun genel estetiğine uygunluğunu değerlendirebilme yeteneği.	The ability to evaluate the relevance of character designs to the story, the world, and the overall aesthetic of the game.
5	Karakter tasarımlarını sunma ve eleştiriye açma becerisi.	The ability to present character designs and open them up to criticism.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun dünyasındaki karakter tipleri Karakter tasarımının temel unsurları: görünüş, kişilik, geçmiş Karakter yaratma süreci İlk tasarım ödevinin verilmesi				
	Character types in the game world Key elements of character design: appearance, personality, background Character creation process Giving the first design assignment				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Karakter görünümünün önemi Karakter görünümünün unsurları: yüz hatları, vücut tipi, giysi seçimi Görünüşün karakterin kişiliğini yansıtmaması İkinci tasarım ödevinin verilmesi				
	The importance of character appearance Elements of character appearance: facial features, body type, choice of clothing Appearance reflects the personality of the character Giving the second design assignment				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Karakterin kişiliğinin oluşturulması Kişilik özelliklerinin tasarımda kullanımı Karakterin kişiliğinin hikayesi ve arka planı Üçüncü tasarım ödevinin verilmesi				
	Establishing the personality of the character Use of personality traits in design The story and background of the character's personality Giving the third design assignment				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Karakter tasarımında konsept çizimlerin önemi Konsept çizimlerin kullanımı ve tasarımda fark yaratması Konsept çizimlerin çeşitleri ve örnekleri Dördüncü tasarım ödevinin verilmesi				
	The importance of concept drawings in character design Using concept drawings and making a difference in design Types and examples of concept drawings Giving the fourth design assignment				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	2D tasarım araçları ve teknikleri Karakter tasarımında kullanılan 2D programlar İlk 2D tasarım ödevinin verilmesi				
	2D design tools and techniques 2D programs used in character design Giving the first 2D design assignment				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D modelleme araçları ve teknikleri Karakter tasarımında kullanılan 3D programlar İlk 3D modelleme ödevinin verilmesi				
	3D modeling tools and techniques 3D programs used in character design Giving the first 3D modeling assignment				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlk 2D ve 3D tasarım ödevlerinin sunumu ve eleştirisi Karakter tasarımının doğru şekilde sunulması İkinci 2D tasarım ödevinin verilmesi				
	Presentation and critique of the first 2D and 3D design assignments Correct presentation of character design Giving the second 2D design assignment				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sınav				
	Exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Renklerin karakter tasarımındaki önemi Renklerin duygusal ve psikolojik etkileri Renk uyumu ve karışıklığı Beşinci tasarım ödevinin verilmesi				
	The importance of colors in character design Emotional and psychological effects of colors Color harmony and contrast Giving the fifth design assignment				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Karakter animasyonlarının önemi Animasyon teknikleri ve programları Karakter animasyonları için storyboard hazırlama Altıncı tasarım ödevinin verilmesi				
	Importance of character animations Animation techniques and programs Storyboarding for character animations Giving the sixth design assignment				

11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ses tasarımının karakter tasarımındaki önemi Karakter seslerinin oluşturulması Ses tasarımı için kullan				
	The importance of sound design in character design Creation of character voices Use for sound design				
12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun efektlerinin önemi ve kullanım alanları Karakter efektlerinin tasarımı ve uygulanması Efekt programları ve araçları Sekizinci tasarım ödevinin verilmesi				
	The importance and uses of game effects Design and implementation of character effects Effects programs and tools Giving the eighth design assignment				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun dünyasının yaratılması için çevre tasarımı Çevre tasarımında kullanılan teknikler ve programlar Çevre tasarımının karakterlerin kişiliklerine ve hikayelerine uyumu Dokuzuncu tasarım ödevinin verilmesi				
	Environment design for the creation of the game world Techniques and programs used in environmental design The harmony of the environmental design with the personalities and stories of the characters Giving the ninth design assignment				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İleri seviye karakter tasarımı teknikleri Karakter özelleştirme seçenekleri Özelleştirme seçeneklerinin oyuncuların deneyimini artırması Onuncu tasarım ödevinin verilmesi				
	Advanced character design techniques Character customization options Customization options increase players' experience Giving the tenth design assignment				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.Dijital oyunlar için karakterlerin yaratılması için gerekli olan temel kavramları ve teknikleri anlama ve uygulama yeteneği. / The ability to understand and apply the basic concepts and techniques required for the creation of characters for digital games.	5	4	1	3	4	4	3	1	5	4	4	4	5	4	3
2.Karakter tasarımında kullanılan araçları ve yazılımları kullanabilme yeteneği. / Ability to use tools and software used in character design.	3	3	2	4	4	3	4	1	4	3	4	4	4	4	5
3.Yaratıcılık becerilerini geliştirme ve bunları karakter tasarım sürecine yansıtabilme yeteneği. / The ability to develop creativity skills and reflect them in the character design process.	5	2	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	5	2	4
4.Karakter tasarımlarının hikayeye, dünyaya ve oyunun genel estetiğine uygunluğunu değerlendirebilme yeteneği. / The ability to evaluate the relevance of character designs to the story, the world, and the overall aesthetic of the game.	2	3	2	4	4	3	2	1	3	3	3	3	5	2	4
5.Karakter tasarımlarını sunma ve eleştiriye açma becerisi. / The ability to present character designs and open them up to criticism.	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	4	5	3	2

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high