DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyun ve Siberoyun Tasarımı	COMM 354	Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	İletişim Fakültesi
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Oyun teorisinin temeli hakkında bir anlayış geliştirmek • Oyun tasarımı alanının teorik ve kavramsal anlayışı hakkında bilgi sahibi olmak • Oyun geliştirme sürecine genel ve pratik bir bakış sağlayabilme. • Oyunları tasarımlarına göre değerlendirme, analiz etme ve adım adım inceleyebilme yetisini kazanma.
Dersin İçeriği:	Bu ders şu konularda bilgi vermeyi amaçlamaktadır: Bir oyunun içindeki öğeleri, anlatı, temel mekanikler, kontroller, hedefler, dünya, çevre, müzik, ses ve oyun grafikleri. Bu noktada karakter tasarımı ve oyuncu deneyimi, tasarım yaklaşımlarının odak noktası olacaktır, bu yüzden psikoloji, sosyoloji, istatistik, sanat ve dijital kültür gibi alanlara ilgi göstermeleri beklenmektedir.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Oyun geliştirme öğelerinin nasıl tasarlanacağını ve özgün yapıtların nasıl oluşturulacağını öğrenecek, • **2-** Farklı oyun türleri, oyun teknolojileri ve platformları hakkında edindiği bilgileri uygulayabilecek, • **3-** Oyunun mekaniği, dinamiği ve estetiği hakkında bilgi edinecek, • **4-** Oyun endüstrisini ve oyun geliştirme süreçlerini öğrenecek, • **5-** Oyun tasarımı programını kullanmak için gerekli becerileri kazanacaklardır.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 3 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Oyun konseptini oluşturma 2. Oyun içi sistemi ve dinamikleri 3. Oyunu Oluşturma Modüller, oyun teorisinin anlaşılmasına yardımcı olan bir projeyle başlar. Öğrencilerden oyun tasarımı konusundaki gözlemlerini sunmaları istenir.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon haftası: Oyun ve oyun tasarımını tanımlama	
2	(Modül I: Oyun konseptini oluşturma) Oyunların öğeleri	Okuma ödevi
3	(Modül I: Oyun konseptini oluşturma) Oyunların dramatik unsurları	Seçili görsel
4	(Modül I: Oyun konseptini oluşturma) Anlatı	Seçili görsel & araştırma projesi
5	(Modül I: Oyun konseptini oluşturma) Karakter tasarımı	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
6	(Modül II: Oyun içi sistemi ve dinamikleri) Temel mekanik	Seçili görsel
7	(Modül II: Oyun içi sistemi ve dinamikleri) Kontroller	Seçili görsel
8	(Modül II: Oyun içi sistemi ve dinamikleri)	Seçili görsel & Proje

	Seviye veya çevre tasarımı	
9	(Modül II: Oyun içi sistemi ve dinamikleri) Kullanıcı arayüzü	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
10	(Modül III: Oyunu oluşturma) Grafik stili	Seçili görsel
11	(Modül III: Oyunu oluşturma) Oyunun Kazanma / Kaybetme koşulu	Seçili görsel & proje
12	(Modül III: Oyunu oluşturma) Müzik tarzı, Ses tarzı	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
13	Proje sunumları	
14	Tekrar	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Kitaplar:
Challenges for Game Designers, Brenda Brathwaite and Ian Schreiber

Game Design Workshop a Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Tracy Fullerton

Rules of Play - Game Design Fundamentals Katie Salen and Eric Zimmerman

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Katılım	14	-
Proje	3	60
Sunum/Jüri	3	30
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler (okuma, bireysel çalışma vb.)	2	10
Total:	**22**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	**Sayısı**	**Süresi (saat)**	**Toplam İş Yükü (saat)**
Ders Saati	14	3	42
Proje	3	15	45
Sunum/Jüriye Hazırlık	3	10	30

Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	2	4	8
Toplam İş Yükü (saat):			**125**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1											
OC2											
OC3											
OC4											
OC5											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek