

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: <ul style="list-style-type: none">• 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): | <ul style="list-style-type: none">• 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 projeye 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 Yüğü (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 Yüğü (saat): | | | 125 |

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

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

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

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek