DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyun Teorisi, Kültür ve Analiz	VCD 223	Güz	02+02+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	Görsel İletişim Tasarımı
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: 1. Teoriler ve uygulamalar aracılığıyla oyun kültürlerini ve simüle edilmiş dünyaları keşfetmek 2. Oyunların oyuncuları ve toplumu nasıl etkilediğini eleştirel olarak değerlendirmek 3. Oyunların toplumların geçim kaynaklarını iyileştirmek için nasıl kullanılabileceğini tartışmak. 4. Literatürü dikkate alarak oyun araştırması yapmak ve verileri analiz etmek
Dersin İçeriği:	Bu ders öğrencilere oyun kültürü, teorisi ve analizi konularına başlangıç seviyesinde giriş yapmayı amaçlar. Ders, oyun tasarımının temel ilkelerine de yoğunlaşır. Böylelikle, geleceğin tasarımcılarına sosyo-kültürel birikim sağlayarak oyun tasarımı hazırlar.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Oyunların karşılaştırmalı bir felsefi açıklamasını keşfetmek. • **2-** Oyunların sosyo-kültürel yönlerine ilişkin teorik bir değerlendirme geliştirmek • **3-** Oyunların etkilerini eleştirel olarak analiz etmek • **4-** Farklı türlerin amaçları ve tasarım mantığı için oyun türlerinin estetiğini ayırt eder
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	-Konu anlatımları -Ara sınav olarak makale yazımı -Final sınavı olarak makale yazımı -Konular üzerinde tartışma -Medya gösterimleri

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Derse giriş	Ders izlencesi gözden geçirimi
2	“Play” olarak Oyun/”Game” olarak Oyun	Huizinga, J. (1955). Homo Ludens A Study of the Play- Element in Culture. Beacon Press. Boston, USA
3	Oyun Felsefesi	Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.P., Methel, G. & Molinier, P. (2008). A Gameplay Definition through Videogame Classification, International Journal of Computer Games Technology,
4	Motivasyon	Koster, R. (2013). Theory of fun for game design. " O'Reilly Media, Inc.".
5	Kapsayıcılık konuları	Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., Ivory, J., (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. New Media & Society 11 (5), 815- 834 Kowert, R., & Kilmer, E. (2023). Toxic Gamers Are Alienating Your Core Demographic: The Business Case for Community Management
6	Ara sınav (Açık kitap)	Course lectures readings overview
7	Oyun tasarımının estetik elementleri	Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design (2nd Ed). New Riders: Berkeley, CA.

8	Oyun için Tasarım metotları	Pagulayan, R. J., Keeker, K., Wixon, D., Romero, R. L., & Fuller, T. (2003). User-centered design in games.
9	Oyuncu Kullanıcı deneyimi araştırması	Pagulayan, R. J., Keeker, K., Wixon, D., Romero, R. L., & Fuller, T. (2003). User-centered design in games.
10	Estetik ve Etik	Sicart, M. (2009). the Ethics of Computer Games, MIT Press:Cambridge,
11	Sanal Gerçeklik ve Yapay Zekanın Rolü	M. Zyda, (2005)"From visual simulation to virtual reality to games," in Computer, vol. 38, no. 9, pp. 25-32 Ballesteros, A. J. (2020). Research on application of artificial intelligence in VR games.
12	Soru & Cevap Haftası	Ders tekrarı
13	Final Sınavı Çalışması	Ders tekrarı
14	Final Sınavı (Açık kitap)	Ders tekrarı

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Wolf, M.J.P., & Perron, B. (Eds.). (2023). The Routledge Companion to Video Game Studies (2nd ed.). Routledge.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Katılım	14	20
Arazi Çalışması	1	10
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	30
Final Sınavı	1	40
Total:	**17**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	**Sayısı**	**Süresi (saat)**	**Toplam İş Yükü (saat)**
Ders Saati	14	4	56
Arazi Çalışması	1	2	2
Diğer Uygulamalara Hazırlık	14	1	14
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	13	1	13

Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	20	20
Final Sınavı	1	20	20
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	3	3	2					3			3
OC2			3	1			3		3		2
OC3		2							3		3
OC4	3	3		3					2		3

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek