

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 | Bahar | 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): | <ul style="list-style-type: none">• 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 Yüğü (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 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 | PY11 | PY12 | PY13 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| OC1 | | | | | | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek