

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Oyun Tasarım İlkeleri | NMD 221 | Güz | 02+02+00 | Seçmeli | 3 | 5 |
| Akademik Birim: | Yeni Medya | | | | | |
| Öğrenim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | Yok | | | | | |
| Öğrenim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | - - | | | | | |
| Dersin Amacı: | Bu dersin amacı, öğrencilere oyun tasarımının süreçlerini, aşamalarını ve zihinsel unsurlarını tanıtarak gelecekteki tasarım pratikleri için sağlam bir temel oluşturmaktır. Dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler, oyun tasarımı ve geliştirmesi için iyi düşünülmüş tasarım akışları ve strateji planları oluşturabileceklerdir. Ders, öğrencilerin oyun tasarımındaki yaratıcı düşünme ve stratejik planlama becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacak, böylece oyun projelerinde daha etkili ve yenilikçi çözümler üretebilmelerini sağlayacaktır. | | | | | |
| Dersin İçeriği: | Bu ders, oyun tasarımının temel ilkelerini, bir anlatı akışı içinde yapılandırılmış olarak sunar. Her hafta, bir oyun tasarımcısının göz önünde bulundurması gereken ana yönler ele alınır; bu, bir fikrin oluşumundan oyunun potansiyel bir müşteriye sunumuna kadar olan süreci kapsar. Ders içeriği, öğrencileri bir oyun tasarımcısının tasarım uygulamadan önce geçmesi gereken zihinsel yolculukla tanıştıracak şekilde yapılandırılmıştır. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">1- Oyun oluşturma sürecinde eleştirel tasarım düşüncesini uygulamak için bir anlayış geliştirmek.2- Temel oyun tasarımı kavramlarını ve süreçlerini tanımlamak ve tasarlamak konusunda uzmanlık kazanmak.3- Yaratıcı, estetik ve hayal gücü ürünlerini somut oyun tasarım planlarına dönüştürmeyi öğrenmek. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Ders, ders anlatımları ve sınıf içi tartışma oturumlarıyla yürütülecektir. Öğrencilerden, haftalık oturumlara atanmış ders materyalini inceleyerek derse katılmaları beklenmektedir. Ders sırasındaki tartışma oturumlarında, dijital yazılım ve donanımların yaygın olarak kullanılacağı göz önünde bulundurularak, öğrencilerin dizüstü bilgisayar, akıllı telefon veya diğer uygun cihazları beraberinde getirmeleri önerilir. | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|---|---------------------------------------|
| 1 | Hazırlık ve Ders Planı- Oyun Tasarımına Giriş | Ders Kitabı, bölüm 1 |
| 2 | Deneyim - Oyunların Yaratımı, Mekanı ve Yükselişi | Ders Kitabı, bölüm 2, 3 & 4 |
| 3 | Oyunların Öğeleri - Tema Şekilleri | Ders Kitabı, bölüm 5 & 6 |
| 4 | Fikir - Başlangıç ve Yeniden Başlama | Ders Kitabı, bölüm 7 & 8 |
| 5 | Oyuncu - Deneyim, Motivasyon ve İlgi | Ders Kitabı, bölüm 9, 10, 11, 15 & 16 |
| 6 | Mekanikler - Öğeler ve Denge | Ders Kitabı, bölüm 12, 13, 14 |
| 7 | Ara Sınavlar (Mid-terms) | |
| 8 | Oyun Hikayesi - Anlatı, Anlatım ve Kontrol | Ders Kitabı, bölüm 17, 18 & 19 |
| 9 | Oyun Dünyası - Karakterler, Mekânlar, Estetik | Ders Kitabı, bölüm 20, 21 & 22 |
| 10 | Oyun Topluluğu - Birlikte Oynama | Ders Kitabı, bölüm 23 & 24 |
| 11 | Ekip - Birlikte Tasarlama | Ders Kitabı, bölüm 25, 26, 27 & 28 |

| | | |
|----|---|--------------------------------|
| 12 | Müşteri - Oyununu Sunma (Pitching the Game) | Ders Kitabı, bölüm 29, 30 & 31 |
| 13 | Oyun - Dönüşüm ve Sorumluluklar | Ders Kitabı, bölüm 32 & 33 |
| 14 | Sınıf İçi Final Sunumları | |

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Coursebook: Schell, Jesse. 2019. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3rd ed. Boca Raton: Taylor & Francis, a Crc Title, Part of the Taylor & Francis Imprint, a Member of the Taylor & Francis Group, the Academic Division of T&F Informa, Plc. <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>.

DİĞER KAYNAKLAR

Haftalık okumalar, videolar ve oyunlar sonrasında duyurulacaktır.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|---|-----------|----------------|
| Katılım | 14 | - |
| Proje | 1 | 50 |
| Ödev | 2 | 20 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 30 |
| Total: | 18 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|---|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati | 14 | 3 | 42 |
| Proje | 1 | 22 | 22 |
| Ödev | 2 | 15 | 30 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 31 | 31 |
| Toplam İş Yüğü (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 | PY12 | PY13 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| OC1 | | | | | | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek