

# 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"><li>1- Oyun oluşturma sürecinde eleştirel tasarım düşüncesini uygulamak için bir anlayış geliştirmek.</li><li>2- Temel oyun tasarımı kavramlarını ve süreçlerini tanımlamak ve tasarlamak konusunda uzmanlık kazanmak.</li><li>3- Yaratıcı, estetik ve hayal gücü ürünlerini somut oyun tasarım planlarına dönüştürmeyi öğrenmek.</li></ul>					
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
<b>Total:</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

## 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
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>125</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1									
OC2									
OC3									

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek