

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Kullanıcı Deneyimi	NM 414	Bahar	03+00+00	Zorunlu	3	6
Akademik Birim:	Yeni Medya Bölümü					
Öğrenim Türü:	Örgün eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Levent SOYSAL					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: Oyun ve siber oyun tasarımı konusunda giriş düzeyinde bilgi sağlaması. Öğrencilerin oyun tasarımı için gerekli olan unsurları anlayabilecek becerilerini geliştirmesi Oyun tasarımının toplumsal ve kültürel etkilerine eleştirel bir bakış geliştirmesi beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	Bu dersin amacı internet ortamı için oyun tasarımı için gereken felsefi ve teknik bilgileri öğrencilere vermek ve sonunda bir oyun projesi üretmektir. Derste oyun tasarımının tarihi, temel kavramları, ortak çalışma mantığı, oyunlarda grafik gerçekçilik ve şiddet pedagojik yönlerden ele alınacaktır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	1- Oyun ve oyun tasarımının temel prensiplerini anlamak 2- Oyun tasarımının belli biçimlerinin görsel, audio, interaktif ve anlatımsal unsurlarını tanımlayabilmek 3- Oyun ve siber oyun tasarımında güncel eğilimleri incelemek 4- Oyun tasarım prensip ve tekniklerini uygulayabilmek 5- Takım çalışması içinde yeni bir oyun fikri geliştirebilmek 6- Mimarlık bilgisi öğrenmek 7- Oyunlaştırma öğrenmek					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders anlatımı, tartışmalar, takım çalışması, oyun tasarım uygulaması					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş	
2	Bilgisayar oyunlarının tarihi	Dersin okumaları
3	Oyunlarda anlatılar	Dersin okumaları
4	Etkileşim ve oyunlar	Dersin okumaları
5	Oyunların gelişimi	Dersin okumaları
6	Oyunlarda belirsizlik	Dersin okumaları
7	Oyunlar ve etik	Dersin okumaları
8	Oyunların toplumsal etkisi	Dersin okumaları
9	Siber ekonomi ve oyunlar	Dersin okumaları
10	Bir enformasyon sistemi olarak oyunlar	Dersin okumaları
11	Sibernetik bir sistem olarak oyunlar	Grup ödevi
12	Oyun hikayesi kurma	Grup ödevi
13	Soyutlama ve simulasyon	Grup ödevi

14	Oyun parçaları	Grup ödevi
----	----------------	------------

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Edward Castronova. Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games, University of Chicago Press, 2006. Richard Bartle. Designing Virtual Worlds, New Riders Games, 2003.

Katie Salen and Eric Zimmerman. Rules of Play: Game Design Fundamentals, 2003. Cambridge: The MIT Press Media

DİĞER KAYNAKLAR

Ders kitapçığı

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	1	10
Ödev	1	30
Sunum/Jüri	1	20
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	-
Final Sınavı	1	40
Total:	5	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Ödev	1	50	50
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	20	20
Final Sınavı	1	38	38
Toplam İş Yüğü (saat):			150

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1			2	1	3	2			
OC2			2	1	3	2			
OC3			2	1	3	2			
OC4			2	1	3	2			
OC5			1	1	1	2	2		
OC6									
OC7									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek