# 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:<br>Oyun ve siber oyun tasarımı konusunda giriş düzeyinde bilgi sağlaması.<br>Öğrencilerin oyun tasarımı için gerekli olan unsurları anlayabilecek becerilerini geliştirmesi<br>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<br>• **2-** Oyun tasarımının belli biçimlerinin görsel, audio, interaktif ve anlatımsal unsurlarını tanımlayabilmek<br>• **3-** Oyun ve siber oyun tasarımında güncel eğilimleri incelemek<br>• **4-** Oyun tasarım prensip ve tekniklerini uygulayabilmek<br>• **5-** Takım çalışması içinde yeni bir oyun fikri geliştirebilmek<br>• **6-** Mimarlık bilgisi öğrenmek<br>• **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 Yükü (saat)** |
|---|---|---|---|
| Ders Saati | 14 | 3 | 42 |
| Ödev | 1 | 50 | 50 |
| Sunum/Jüriye Hazırlık | 1 | 20 | 20 |
| Final Sınavı | 1 | 38 | 38 |
| **Toplam İş Yükü (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