



DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Oyun Tasarımı Konseptleri	YMED 201	IV	Teori 2	Pratik 2	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
	Evet	-	-	-	-	-
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
			Evet			

Dersin Öğretim Dili	TÜRKÇE
---------------------	--------

Dersin Eğitmeni	Yrd. Doç. Dr. Yunus Luckinger	E-mail : yunus.luckinger@arucad.edu.tr	
Dersin Amacı	Bu dersin temel amacı, öğrencilere oyun tasarımının konseptlerini anlama ve uygulama kabiliyetlerini tüm yönleri ile geliştirmek ve öğretmeye odaklı bir derstir.Bu ders sırasında öğrenci, oyun mekaniklerinin ne olduğunu ve medya reklam amaçlı nasıl kullanabileceklerini öğretmektedir. Derste Temel el becerileri ve masaüstü oyun geliştirme becerileri sağlamaktadır.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirm e:
	Oyunların tarihsel gelişimini tanımlayabilir.	Düz Anlatım	Vize Proje
	Farklı oyun türleri ve platformlarının temel özelliklerini açıklayabilir.	Vaka Analizi	Vize Proje
	Belirli bir tür ve platform için oyun fikri geliştirebilir ve uygun anlatı ile grafik öğelerini uygulayabilir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize Proje
	Oyun sunumlarını içerik, hedef kitleye uygunluk ve profesyonellik açısından değerlendirebilir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Final Proje



Dersin İçeriği	Özgün bir oyun fikri geliştirerek, bu fikri hikâye, karakter, grafik ve platform özelliklerini içeren bütüncül bir ön prodüksiyon paketi halinde sunabilir.	Proje Tabanlı Öğrenme	Final Proje
	Dersi tamamlayan öğrenciler, farklı türler ve farklı oyun platformları için hikayeden tasarım konseptlerine, karakter ve grafiklerinden yapım öncesi aşamasında bir oyun tasarlayabileceklerdir. Öğrenciler ayrıca oyunlar için profesyonel oyun sunumları oluşturabilecek ve fikirlerini hikaye ve grafik öğeleri içeren eksiksiz bir pakette sunmayı öğrenecekler. • Oyunların tarihi • Farklı oyun türleri ve platformları hakkında bilgi sahibi olmak. • Oyun tasarımı süreci. • Oyunları analiz etme. • Ön prodüksiyonda oyun tasarımı.		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Derse giriş ve ders içeriklerinin tanıtılması	T/P	
2	Dijital oyunların tarihi. Oyun tasarımı dünyasına giriş. Farklı oyun türleri hakkında açıklama Sektörü tanımak. Video oyunlarının karanlık yüzü.	T/P	Gibson Bond J., . (2023). Introduction to game design, prototyping, and development. Boston: Addison-Wesley. Kütüphane Katalog No: QA76.76.C672 B66 2023
3	Yeni teknoloji ve sosyal yönler göre oyun tasarımı yeni bakış açısı. Oyun için kimlik oluşturma, Oyuncuları anlama ve analiz etme	T/P	Öğretmen tarafından verilecek
4	Eğlenceli, çekici ve bağımlılık yapan bir oyun yaratmak. Fikir taslağını konseptten prototipe ve üretime sunmaya hazırlanır. Oyun storyboard hazırlanması	T/P	Gibson Bond J., . (2023). Introduction to game design, prototyping, and development. Boston: Addison-Wesley. Kütüphane Katalog No: QA76.76.C672 B66 2023
5	Derste storyboardların Sunulması Geliştirilmesi	T/P	Öğretmen tarafından verilecek
6	Stüdyo; Aşağıdakileri içeren oyun için eksiksiz bir konsept tasarlayın: Grafikler, Karakter, çevre ve genel görünüm.	T/P	Öğretmen tarafından verilecek



7	Stüdyo; Proje üzerinde çalışmaya devam edin.	T/P	Öğretmen tarafından verilecek
8	VİZE		
9	Oyun tasarımı için Dosya hazırlıkları	T/P	Öğretmen tarafından verilecek
10	RPG oyunlarına giriş. En çok satan oyunlar hakkında tartışma ve örneklemeler üzerinden başarı konularının tartışılması.	T/P	Gibson Bond J., . (2023). Introduction to game design, prototyping, and development. Boston: Addison-Wesley. Kütüphane Katalog No: QA76.76.C672 B66 2023
11	RPG oyunları, yeni bir dünya yaratıyor. Fikir taslağını konseptten prototipe ve üretime sunmaya hazırlık	T/P	Gibson Bond J., . (2023). Introduction to game design, prototyping, and development. Boston: Addison-Wesley. Kütüphane Katalog No: QA76.76.C672 B66 2023
12	Masa üstü prototip hazırlıkları	T/P	Öğretmen tarafından verilecek
13	Oyun fikirleri sunumu için gerekli olan hazırlıklar	T/P	Öğretmen tarafından verilecek
14	Serious Games Nedir Nasıl yapılır	T/P	Gibson Bond J., . (2023). Introduction to game design, prototyping, and development. Boston: Addison-Wesley. Kütüphane Katalog No: QA76.76.C672 B66 2023
15	Oyun türlerin açıklamaları sorunları ve nasıl geliştirildikleri	T/P	
16	Final Projesi değerlendirme ve geliştirme çalışması	T/P	
17	FINAL		

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	Temel Kırtasiye eşyaları (2b Kalem, A3 kağıt, vb...) İstek üzerine Laptop ve adobe programları kullanılabilir Gibson Bond J., . (2023). Introduction to game design, prototyping, and development. Boston: Addison-Wesley. Kütüphane Katalog No: QA76.76.C672 B66 2023 Sharp H., . (2019). Interaction design. Hoboken, NJ: Wiley. Kütüphane Katalog No: QA76.9.H85 S53 2019
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	



DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-
Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tezin Final Notuna Katkısı	1	60
TOPLAM		100

Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5- en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.	X				
2	Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir.				X	
3	Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcıları hakkında bilgi sahibi olur.	X				
4	Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.	X				
5	Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir.				X	
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.	X				
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluşturabilir.			X		
8	Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.	X				



9	Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.			X		
10	Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.	X				
11	Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir.			X		
12	Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.		X			
13	Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.			X		
14	Yeni medya alanındaki iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yetkinliğine sahiptir.		X			
15	Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir.				X	
16	Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.				X	
17	Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital portfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.			X		
18	Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.			X		
19	Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.		X			

ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ				
AKTİVİTE	SAYI	BİRİM	SAAT	TOPLAM (İŞ YÜKÜ)
Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati)	15	-	4	60
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	15	-	1	15
Vize Sınavı	1	-	20	20
Kısa Sınav	-	-	-	-
Ödev	-	-	-	-
Proje	-	-	-	-
Alan Araştırması	-	-	-	-
Sunum / Seminer	-	-	-	-



Stüdyo Çalışması	-	-	-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	1	-	30	30
Diğer	-	-	-	-
Toplam İş Yüğü				125
Toplam İş yüğü / 25				5
ECTS				5

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR

Yasal İntihal Uyarısı

Tespit edilen ve tespit edilmeyen intihal, herhangi bir zamanda ciddi bir suçtur ve diploma ile gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olabilir.

Kaynaklarınızı iyice tanımladığınızdan ve tanıdığınızdan emin olursanız, doğrudan kaynaklarınızdan kelime kelime olarak alınan görsel örneklerden, tasarımlardan veya notlardan kopyalayamazsınız intihalden kaçınmak kolaydır. Maksimum alıntı limiti %20'yi geçemez. Yapay zeka alıntıları da bu orana dahildir. Aksi kanıtlandığı takdirde öğrenci dersten kalır.

Yapay zekâ (YZ) araçlarının, metin üreticileri, kod asistanları ve görsel oluşturucular da dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, ödev veya projelerde kullanımı önceden öğretim elemanı tarafından onaylanmalıdır. Onaysız yapay zekâ kullanımı intihal olarak değerlendirilecek ve akademik dürüstlük kurallarına tabi olacaktır. Öğrenciler, çalışmalarını açıklayabilmeli ve derste ele alınan kavramları anladıklarını gösterebilmelidir.

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final Notları, yukarıda belirtilen Ders Öğrenme etkinlikleri ve Final sınavı değerlendirme detaylarına göre belirlenir ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim ve Sınav Yönetmeliğine uygun olarak belirlenir.

Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisine dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.

HAZIRLAYAN	Yrd. Doç. Dr. Yunus Luckinger
-------------------	-------------------------------

GÜNCELLEME	19.09.2024
-------------------	------------

ONAY	
-------------	--