

İLETİŞİM FAKÜLTESİ

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ BİTİRME PROJESİ YÖNERGESİ

BİRİNCİ BÖLÜM

Genel Çerçeve

Bu yönerge, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü GAME403-GAME404 Bitirme Projesi kapsamında yürütülecek tüm proje çalışmalarının kapsamını, yöntemini ve değerlendirme esaslarını belirler. Dersin temel amacı, öğrencinin iki dönem boyunca seçtiği tema doğrultusunda özgün, kullanıcı odaklı ve profesyonel nitelikte bir oyun fikri, tema veya problem doğrultusunda oynanabilir, sistematik, teorik olarak temellendirilmiş ve profesyonel nitelikte bir dijital oyun projesi geliştirmesidir.

Bitirme projesi, yalnızca bir oyun üretimini değil; aynı zamanda oyun fikrinin arkasındaki tasarım düşüncesini, kuramsal çerçeveyi, mekanik kararları, kullanıcı (oyuncu) deneyimini ve geliştirme sürecini bütünlüklü bir şekilde ele alır. Öğrenci, ortaya koyduğu oyunun neden bu şekilde tasarlandığını, hangi tasarım problemlerine yanıt verdiğini ve hangi yöntemlerle geliştirildiğini akademik bir dil ile açıklamakla yükümlüdür. Süreç; problem tanımı, hedef oyuncu analizi ve konsept geliştirme aşamalarıyla başlar. Ardından oyun mekanikleri, dinamikler ve estetik unsurlar (MDA çerçevesi), seviye tasarımı, anlatı yapısı ve etkileşim kararları geliştirilir. Proje, geri bildirimler sonucunda prototipleme ve oyun testleri yoluyla ilerler; alınan geri bildirimler doğrultusunda sürekli olarak iyileştirilir.

Dönem sonunda öğrenci, oynanabilir bir oyun prototipi ile birlikte; oyun tasarım dokümanı (GDD), görsel-işitsel materyaller, oynanış videoları ve destekleyici belgelerden oluşan bir proje paketi sunar. Proje, Final Jürisi önünde profesyonel bir sunum eşliğinde aktarır.

İKİNCİ BÖLÜM

Proje Türleri

Her öğrenci, ilgi alanına ve uzmanlık yönelimine göre aşağıdaki kategorilerden birine veya birden fazlasını bir arada kapsayan bütünlüklü bir proje geliştirebilir.

1. Dijital Oyun Projeleri

Öğrenciler gruplar halinde bir 2B veya 3B dijital oyun, tek oyunculu veya çok oyunculu oyun prototipi, PC, mobil veya web tabanlı oyun, hikâye odaklı, mekanik odaklı veya deneysel oyunlar üzerinden bir özgün çalışma yaratırlar.

Olası çıktıları:

- (1) Oynanabilir oyun prototipi
- (2) Seviye tasarımları
- (3) Temel oyun mekanikleri ve sistemleri

- (4) UI / HUD tasarımları
- (5) Oyuncu etkileşim akışları

2. Ciddi Oyunlar (Serious Games)

Öğrenciler Eğitim ve/veya toplumsal farkındalık ile ilgili sağlık, kültür, tarih veya çevre temalı bir oyun projesi geliştirebilir.

Olası çıktılar:

- (1) Oynanabilir prototip
- (2) Öğrenme hedefleri ve oyun mekanikleri arasındaki ilişki
- (3) Hedef kullanıcı analizi
- (4) Oyun içi geri bildirim sistemleri

3. Anlatı (Narrative) Odaklı Oyun Projeleri

Öğrenciler, hikâye temelli oyunlar geliştirerek etkileşimli anlatılar ve seçime dayalı oyun yapıları üzerine deneysel projeler üretebilir.

Olası çıktılar:

- (1) Oyun senaryosu
- (2) Dallanmış anlatı yapıları
- (3) Karakter ve dünya tasarımı
- (4) Hikâye akış diyagramları

4. Oyunlaştırma (Gamification) Projeleri

Bu kapsamda dijital platformlara yönelik oyunlaştırma sistemleri ile eğitim ve kullanıcı katılımını artırmayı hedefleyen tasarım çözümleri üretilebilir.

Olası çıktılar:

- (1) Oyunlaştırma modeli
- (2) Puan, rozet, ilerleme sistemleri
- (3) Kullanıcı deneyimi senaryoları VR/AR
- (4) İnteraktif hikâye platformu
- (5) Web tabanlı dijital anlatı
- (6) İnteraktif çizgi roman / motion comic

Öğrenciler bir tür seçebilir ya da birleştirilmiş bütünleşik proje geliştirebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Proje Önerisi

5. Öğrenci ilk 7 hafta içinde aşağıdaki başlıklardan oluşan proje önerisini jüri önünde sunarak geribildirimler alır:

- (1) Proje Başlığı
- (2) Oyun Türü ve Platform
- (3) Hedef Oyuncu / Oyuncu Profili
- (4) Kuramsal Arka Plan (oyun teorisi, benzer oyunlar, literatür)

- (5) Temel Oyun Mekanikleri
- (6) Anlatı (varsa)
- (7) Görsel ve işitsel stil yaklaşımı
- (8) Beklenen çıktılar
- (9) Ön zaman planı
- (10) İlk prototip ve/veya konsept eskizleri, modellemeler, ses kayıtları

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Proje geliştirme süreci (Vize Jürisi Sonrası)

Proje geliştirme süreci, öğrencinin seçtiği konu doğrultusunda araştırma, analiz, problem tanımı ve tasarım kararlarının sistemli şekilde ilerlemesini amaçlar. Bu aşamalar, ders izlencesindeki haftalık akışla paralel yürütülür ve projenin temelden güçlü, gerekçeli ve kullanıcı ihtiyaçlarına uygun biçimde şekillenmesini sağlar.

6. Yöntem ve Araçlar

Öğrenciler, oyun tasarım sürecinde aşağıdaki yöntem ve araçlardan yararlanır:

- (1) Oyuncu araştırmaları ve testler
- (2) Persona ve oyuncu senaryoları
- (3) MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) analizi
- (4) Oyun tasarım dokümanı (GDD)
- (5) Oyun motorları (Unity, Unreal vb.)

7. Uygulama Aşaması

Bu aşamada öğrenciler, oyun fikrini oynanabilir bir prototipe dönüştürür. Süreç; test, geri bildirim ve tekrarlama döngüleriyle ilerler. Olası çıktılar ise aşağıdaki şekildedir:

- (1) Oynanabilir prototip
- (2) Seviye tasarımları
- (3) UI / HUD
- (4) Oynanış videosu
- (5) GDD (final versiyon)

BEŞİNCİ BÖLÜM

Sunum ve Jüri

8. Vize Jürisi Değerlendirme Ölçütleri (Toplam notun %40'ı)

Vize aşaması, öğrencinin proje fikrini ne kadar sağlam temellendirdiğini, araştırma ve tasarım sürecine ne ölçüde hazırlıklı olduğunu ve tasarlanmaya başlanılan projenin yeterliliği değerlendirmek üzere yapılır. Aşağıda belirtilen dört ana kriter, projenin başlangıç aşamasının yeterliliğini ölçmek için kullanılır.

(1) Proje Yapısında Açıklık ve Sunulan Oyun Projesinin Açıklama (%40)

Öğrencinin oyun projesine ait temel fikri özgünlük, yaratıcılık ve yenilikçilik açısından net bir şekilde ortaya koyması beklenir. Oyun konsepti açık ve anlaşılır biçimde ifade edilmeli; dinleyicinin oyunun temel fikrini kolaylıkla kavrayabilmesi sağlanmalıdır. Sunumda oyunun oynanış yapısı;

oyuncunun gerçekleştireceği eylemler, temel kurallar ve karşılaşılabilecek zorluklar bağlamında mekanik açıdan tutarlı ve anlaşılır bir biçimde açıklanmalıdır. Ayrıca hedeflenen oyuncu kitlesi ve seçilen oyun türü arasında mantıklı bir ilişki kurulmalı, bu tercih gerekçeleriyle birlikte sunulmalıdır.

(2) Sunum Kalitesi (%30)

Sunumun genel yapısının giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini içerecek şekilde planlanmış olması beklenir. İçeriğin mantıklı bir sırayla ilerlemesi ve bütünlüklü bir anlatım sunması önemlidir. Kullanılan görsel materyallerin (slaytlar, şemalar, eskizler, görsel referanslar vb.) oyunun fikrini desteklemesi ve anlatımı güçlendirmesi gerekmektedir. Öğrencinin sözlü anlatımı; ifade netliği, ses tonu, hız kontrolü ve sunum esnasındaki özgüveni değerlendirme kapsamında dikkate alınacaktır.

(3) Proje Dağılımı Ve Zaman Çizelgesi (%20)

Öğrencinin sunum için belirlenen süreyi etkin ve dengeli biçimde kullanması beklenir. Sunumun verilen süre sınırları içerisinde tamamlanması zorunludur. Sunum bölümleri arasında dengeli bir zaman dağılımı yapılmalı; hiçbir bölüm gereğinden fazla uzatılmamalı veya aceleyle geçilmemelidir. Zaman yönetimi, sunumun anlaşılabilirliği ve ikna ediciliği açısından önemli bir değerlendirme ölçütüdür.

(4) Sunum Sonrasında Soru-Cevap bölümündeki tutarlılık (%10)

Soru-cevap bölümünde öğrencinin yöneltilen sorulara açık, net ve tutarlı yanıtlar vermesi beklenir. Verilen cevaplar, öğrencinin oyun fikrine, mekaniklerine ve planlanan üretim sürecine hâkimiyetini yansıtmalıdır. Bu aşamada öğrencinin yalnızca fikrini değil, projenin uygulanabilirliğini ve mantıksal bütünlüğünü de savunabilmesi değerlendirme açısından önem taşımaktadır.

9. Final Jürisi (Toplam notun %60'ı)

Final Jürisi, öğrencilerin veya öğrenci grubunun dönem boyunca geliştirdiği oyun projesini, başlangıçta belirlenen hedefler doğrultusunda ne ölçüde tamamladığını değerlendirir. Bu aşamada oynanabilir bir oyun prototipi, tasarım sürecini belgeleyen materyaller ve profesyonel bir sunum beklenir.

(1) Nihai Oyunun Sunulan Proje Hedefleri ile Tutarlılığı (%25)

Sunulan projenin nihai hâlinin, vize aşamasında tanımlanan problem, hedef ve kapsam ile ne ölçüde örtüştüğü değerlendirilir. Oyun sürecinde yapılan değişikliklerin gerekçeli, tutarlı ve tasarım hedefleriyle uyumlu olması beklenir. Öğrencilerin, oyunun neden bu biçimde sonuçlandığını ve alınan tasarım kararlarının projeye nasıl yön verdiğini açık biçimde ifade edebilmesi bu kriter kapsamında ele alınır.

(2) Oyun Tasarımının Yaratıcılığı (%25)

Sunulan projenin oyun tasarımı açısından yaratıcılığı; sunduğu deneyimin özgünlüğü, problem çözme yaklaşımı ve tasarım vizyonu üzerinden değerlendirilir. Yaratıcılık yalnızca fikir düzeyinde değil; oynanış yapısı, etkileşim biçimleri, seviye tasarımı ve anlatı kullanımı gibi unsurlar aracılığıyla oyuna nasıl yansıtıldığı üzerinden ele alınır. Oyunun, oyuncuya anlamlı ve ayırt edici bir deneyim sunup sunmadığı bu kriterin temelini oluşturur.

(3) Oyun Mekanikleri ve Tasarım Kalitesi (%25)

Sunulan projenin oyun mekanikleri ve genel tasarım kalitesi, oyunun hedeflediği deneyimi ne ölçüde bilinçli, tutarlı ve işlevsel biçimde üretebildiği üzerinden değerlendirilir. Oyunda kullanılan mekanikler, kurallar, etkileşim biçimleri, ilerleme ve geri bildirim sistemlerinin, belirlenen tasarım hedeflerine hizmet edecek şekilde kurgulanmış olması beklenir. Mekanikler arasındaki ilişki, oynanış döngüsünün netliği ve sistem bütünlüğü, tasarım kalitesinin temel göstergeleri olarak ele alınır. Sunulan projenin, mekanik ve tasarım kararları aracılığıyla tutarlı, anlaşılır ve sürdürülebilir bir oyun deneyimi oluşturup oluşturmadığı bu kriter kapsamında değerlendirilir.

(4) Sunum ve İfade Becerileri (%25)

Projenin final sunumunda, öğrencilerin projeyi açık, düzenli ve ikna edici bir biçimde aktarabilmesi beklenir. Sunumun akışı, zaman yönetimi, oynanış videosu veya canlı demo kullanımı ve görsel materyallerin etkinliği bu kapsamda değerlendirilir. Grup projelerinde, her öğrencinin projeye katkısı ve sorumluluk alanını açıkça ifade edebilmesi önemlidir. Jüri sorularına verilen yanıtlar, öğrencilerin konuya hâkimiyetini, tasarım sürecini anlama düzeyini ve eleştirel düşünme becerisini yansıtmalıdır.

10. Dersin Devam Zorunluluğu: %70

ALTINCI BÖLÜM

Etik kurallar

Bitirme projesinde öğrenciler, akademik dürüstlük ve tasarım etiği ilkelerine tam uyum göstermekle yükümlüdür. Projede kullanılan tüm içeriklerin özgün olması esastır ve benzerlik oranı, yapay zekâ tarafından üretilen içerikler de dâhil olmak üzere, %20'yi geçemez. Öğrenci yapay zekâ araçlarından yararlanmışsa, bu kullanım projede açık ve şeffaf biçimde belirtilmeli, gerekçesi ve kapsamı açıklanmalıdır. Yapay zekâ kullanımı hiçbir koşulda içerik kopyalama veya özgün tasarım süreçlerinin yerini alma amacı taşıyamaz.

Proje sürecinde gerçekleştirilen tüm kullanıcı araştırmaları etik ilkelere uygun biçimde yürütülmelidir. Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alınması, kişisel bilgilerin gizli tutulması ve anonimlik ilkesine uyulması zorunludur. Kullanıcıların isimleri, yüzleri veya özel bilgileri izin alınmadan paylaşılmamalı; kullanıcı geri bildirimleri değiştirilmeden, manipüle edilmeden olduğu gibi raporlanmalıdır. Araştırma sırasında elde edilen verilerin uydurulması, test yapılmamış süreçlerin yapılmış gibi gösterilmesi ya da sahte katılımcılar üzerinden sonuç üretimi ciddi bir etik ihlal kabul edilir.

Projede kullanılan her tür görsel, video, ses, mockup ya da benzeri materyal telif haklarına uygun olmalıdır. Lisans gerektiren içerikler izinsiz kullanılamaz. Telif hakkına tabi olmayan materyaller ise ilgili lisans türüne uygun şekilde kaynak gösterilerek kullanılmalıdır. Öğrenci, başkalarına ait tasarımları, illüstrasyonları veya marka öğelerini izinsiz biçimde projesine dahil edemez. Eğer proje gerçek bir marka, kurum veya birey üzerine kuruluyorsa, çalışmanın eğitim amaçlı bir konsept proje olduğunun belirtilmesi ve kurumdan izin alınması gereklidir.

Gerçek kişilerin fotoğraf, video veya ses kaydı projede kullanılacaksa, kişiden açık izin alınmalı ve mahremiyet ilkelerine uygun hareket edilmelidir. Üretilen içerikler hiçbir şekilde ayrımcı, dışlayıcı, nefret söylemi içeren ya da toplumsal hassasiyetleri ihlal eden bir dil barındırmaz. Dijital manipülasyon, örneğin mockup veya temsili görseller kullanılıyorsa, bunların gerçek ürünü yansıtmadığı raporda net bir şekilde belirtilmelidir.

Öğrenci, tasarım sürecinin tüm aşamalarını şeffaf, doğru ve etik bir şekilde belgelemekle sorumludur. Etik ilkelerin ihlali durumunda proje jüri tarafından reddedilebilir ve öğrenci dersten başarısız

sayılabilir. Bu nedenle tüm öğrencilerin, bitirme projesi sürecinde akademik dürüstlüğü ve profesyonel etik standartlarını gözeterek hareket etmeleri beklenir.

Öğrenci aşağıdaki bağlantıların içeriğindeki bilgilerden sorumludur:

<https://arucad.edu.tr/wp-content/uploads/2024/12/26b.-YAPAY-ZEKA-KULLANIMINA-DAIR-Ogrenci-Kilavuzu57.pdf>

<https://arucad.edu.tr/wp-content/uploads/2024/12/26a.-URETKEN-YAPAY-ZEKA-KULLANIMINA-DAIR-ETIK-REHBER.pdf>