



Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
2B Oyun Tasarımı	GRA3200	3	3	3	0	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

Yarıyıl	Güz, Bahar
---------	------------

Dersin Dili	Türkçe
-------------	--------

Dersin Seviyesi	Lisans Seviyesi
-----------------	-----------------

Ders Kategorisi	Temel Meslek Dersleri
-----------------	-----------------------

Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze
----------------------	----------

Dersi Sunan Akademik Birim	Sanat Bölümü
----------------------------	--------------

Dersin Koordinatörü	Kader SÜRMEİ
---------------------	--------------

Dersi Veren(ler)	Kader SÜRMEİ
------------------	--------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Uygulamalı yaratıcılık ve video oyunları tasarım ve yapımında yaratıcı uygulamaları tanıtmak. Bu ders, öğrencilerin video oyunu üretim döngüsü anlayışını genişletir ve grup tabanlı katılım ve etkinlikleri teşvik etme amacı taşımaktadır.
--------------	--

Dersin İçeriği	Geleneksel oyun tasarımının temelleri ve temel uygulamaları. Ders, oyun tasarımının çerçevelerini ve oyun yaratmanın teknik ve organizasyon sürecinin nasıl yapıldığını içerir. Öğrenciler kavramsallaştırma, görselleştirme, prototipleme ve kullanıcı testlerinde teknik beceriler geliştirir.
----------------	--

Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok
-------------------------------	-----

Ders Öğrenim Çıktıları

1	Video oyunları üretimi alanındaki belli başlı eğilimleri ve yörüngeleri tanımlayın ve anlatır.
2	Video oyunları yapım sürecindeki yapım döngülerini, olayları, toplulukları analiz etmek ve araştırmak için farklı bakış açıları kullanır.
3	Kendi araştırmalarından elde ettiği bulguları video oyunları kültürünün belirli bir yönüne sunar.

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Ders hakkında genel bilgi verilmesi, ders planı ve gereklilikleri	NA
2	Türler, Platformlar ve Uygulamalar.	NA
3	Oyuncu Elemanları: Piyasa, Teori ve Etkileşim.	NA
4	İçerik Oluşturma.	NA
5	Hikaye Anlatımı: Hikayeyi Oluşturmak.	NA
6	Karakterler ve Nesnelere: Kimlik Oluşturma.	NA
7	İç ve Dış Mekanlar: Dünyayı İnşa Etme	NA
8	Kullanıcı Arayüzü: Bağlantı Seviyesini İnşa Etmek	NA
9		NA

10	Tasarım: Deneyim Oluşturma. Müzik ve Ses.	NA
11	Strateji Geliştirme ve İş Döngüsü.	NA
12	Hazırlık: Planlama ve İşleme.	NA
13	Üretim: Prototipleme ve Oynatma testi.	NA
14	Üretim Sonrası: Bakım ve Pazarlama.	NA
15		NA

Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev		
Sunum/Jüri		
Projeler		
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	2	30
Final	1	40
Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı		30
Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı		40
TOPLAM		70

AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	12	3	36
Laboratuvar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması			
Derse Özgü Staj			
Ödev	3	8	24
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler			
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	2	9	18
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	12	12
Toplam İşyükü			90

Toplam İşyükü / 30(s)	3.00
AKTS Kredisi	3

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----