



## Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyun Tasarımı	BTO5101	3	7.5	3	0	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

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

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

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

Ders Kategorisi	Uzmanlık/Alan Dersleri
-----------------	------------------------

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

Dersi Sunan Akademik Birim	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü
----------------------------	--

Dersin Koordinatörü	Serhat B. Kert
---------------------	----------------

Dersi Veren(ler)	Serhat B. Kert
------------------	----------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Bilgisayar destekli eğitsel oyun tasarım süreçlerinin: -Analiz -Tasarım -Geliştirme -Değerlendirme boyutlarına yönelik bireysel bilgi birikimini desteklemek
--------------	--

Dersin İçeriği	Eğitsel oyun tasarımı nedir? Eğitsel oyun bileşenleri nelerdir? Senaryo yazman. Oyun geliştirmek ve değerlendirmek.
----------------	---

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

### Ders Öğrenim Çıktıları

1	Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarının anahtar kavramlarını söyler.
2	Oyun mimarisi bileşenlerini söyler.
3	Eğitsel oyunları değerlendirir.
4	Storyboard hazırlar.

### Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	İçerik ve ders işleyiş süreçlerinin tanıtımı	
2	Temel oyun bileşenleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
3	Temel oyun bileşenleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
4	Eğitsel oyunların özellikleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
5	Eğitsel oyunların özellikleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
6	Eğitsel oyun tasarım modelleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
7	Ara sınav	

8	Midterm 1 / Practice or Review	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
9	Eğitsel oyun tasarım modelleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
10	Eğitsel oyun tasarım modelleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
11	Eğitsel oyun değerlendirme süreçleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
12	Eğitsel oyun değerlendirme süreçleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
13	Oyun storyboard hazırlama işlemleri	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
14	Proje kontrol ve dönütler	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
15	Final	Bilimsel makaleleri okuma ve yansıma hazırlama
16	Final sınavı	

## Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım	16	10
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev	7	10
Sunum/Jüri		
Projeler	1	20
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	20
Final	1	40
<b>Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı</b>		60
<b>Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı</b>		40
<b>TOPLAM</b>		100

## AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	16	3	48
Laboratuvar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			

Sınıf Dışı Ders Çalışması	16	4	64
Derse Özgü Staj			
Ödev	7	4	28
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler	1	25	25
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	25	25
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	30	30
		<b>Toplam İşyükü</b>	220
		<b>Toplam İşyükü / 30(s)</b>	7.33
		<b>AKTS Kredisi</b>	7.5

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----