

**İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı**  
**2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı**  
**DİJİTAL OYUN TASARIMINA GİRİŞ**  
**Syllabus**

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
DİJİTAL OYUN TASARIMINA GİRİŞ	MGS4114907	Güz Dönemi	2+1	2,5	5
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Programa Bağlı Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Doç.Dr. İhsan EKEN				
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr.Gör. Yusuf ÖZİŞİK				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Bu dersin amacı, temel oyun tasarımı içeriği kapsamında güncel sayısal oyunların yapıları ve teknolojileri hakkında bilgi verir, uygulamalı olarak bilgisayar ortamında görsel çalışmalar yapar ve örnek bir oyun tasarımı projesi oluşturur.				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders; Oyuncu Türleri,Oyunun Unsurları,Kurallara Giriş,Kuralları Öğrenmek ve Kırmak: Denge,Oyun Mekanikleri Tasarlama,Hikayeye Giriş,Hikayenin Amacı,Hikaye Tasarlama,Karakterlere Giriş,Oyuncu Türleri,Çok Oyunculu Kurallar ve Denge,Karakter Tasarlama,Hikaye ve Karakterizasyonun Mekanik İmplementasyonu,Hikaye ve Karakterizasyonun Mekanik İmplementasyonu; konularını içermektedir.				
<b>Dersin Öğrenme Kazanımları</b>			<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>	
Oyun tasarımı projesi hazırlar.			8	E, F	
Dijital oyun formatlarını ve tasarımlarını listeler, farklarını analiz eder.			16, 9	E, F	
Oyun tasarımının aşamalarını yorumlar.			16, 9	E	
Oyun tasarımında kullanılan güncel yazılımları inceler.			6, 8, 9	E, F	
Çeşitli grafik programlarında hazırlanmış görsel öğeleri uygular.			16, 6, 9	E	
Ses ve görüntüleri kullanarak dijital oyun tasarlar.			16, 6, 9	E, F	
<b>Öğretim Yöntemleri</b>	16: Soru - Cevap Tekniği , 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
<b>Ölçme Yöntemleri</b>	E: Ödev, F: Proje Görevi				
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
1	Oyuncu Türleri	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
2	Oyunun Unsurları	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
3	Kurallara Giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
4	Kuralları Öğrenmek ve Kırmak: Denge	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
5	Oyun Mekanikleri Tasarlama	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
6	Hikayeye Giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
7	Hikayenin Amacı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
8	Hikaye Tasarlama	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
9	Karakterlere Giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
10	Oyuncu Türleri	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
11	Çok Oyunculu Kurallar ve Denge	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
12	Karakter Tasarlama	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
13	Hikaye ve Karakterizasyonun Mekanik İmplementasyonu	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
14	Hikaye ve Karakterizasyonun Mekanik İmplementasyonu	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
<b>Değerlendirme Yöntemleri</b>		<b>Sınava Katkısı</b>			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

<b>Kaynaklar</b>
<a href="https://www.gamasutra.com/">https://www.gamasutra.com/</a> <a href="https://www.youtube.com/extracredits">https://www.youtube.com/extracredits</a> <a href="https://www.youtube.com/@Gdconf">https://www.youtube.com/@Gdconf</a> <a href="https://www.youtube.com/@Brackeys">https://www.youtube.com/@Brackeys</a> <a href="https://www.youtube.com/@GMTK">https://www.youtube.com/@GMTK</a>