

DERS TANIMLAMA FORMU

Dersin Kodu ve Adı	BM379 YENİLİKÇİ OYUN TASARIMI (TEK. SEÇ.)
Dersin Yarıyılı	5
Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Oyun Tasarımı Temelleri, Oyun Tasarımcısının Rolü, Oyun Mekanikleri ve Dinamikleri, Oyun Geliştirme Süreci, Prototip Oluşturma, Dengeleme ve Oyun Testi:
Temel Ders Kitabı	Fullerton, T. (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (4th ed.). A K Peters/CRC Press.
Yardımcı Ders Kitapları	Adams, E. (2023). Fundamentals of game design (4th ed.). CRC Press. Schell, J. (2008). The art of game design: A playful approach. A K Peters/CRC Press.
Dersin Kredisi (AKTS)	6
Dersin Önkoşulları (Ders devam zorunlulukları, bu maddede belirtilmelidir.)	Bu dersin önkoşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Dersin Türü	Seçmeli Ders
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Dersin Amacı ve Hedefi	Bu ders, öğrencilere yinelemeli oyun tasarımı temellerini, oyun tasarımının başarısının değerlendirilmesini ve özellikle takım tabanlı geliştirmeyi öğretir. Tasarım süreci hakkında pratik bilgi ve deneyim kazanmak için öğrenciler, yerleşik en iyi endüstriyel uygulamalardan türetilen teknikleri ve ilkeleri kullanarak bir oyun üzerinde çalışacaklar. Kurs, oyun tasarımının, teorilerinin ve oyun programlamanın ve oyun yapımının diğer yöntemlerinin ayrıntılı incelemesini içerir,
Dersin Öğrenim Çıktıları	1.Oyun tasarımı teorisini ve pratiğini anlama sürecinin teorisini ve pratiğini kavrar ve uygular. 2. Oyun tasarımı ve geliştirme süreçlerini uygulamak, tasarım fikirlerinin üretilmesini canlandıran yaratıcı teknikleri analiz eder, oyun tasarımının başarısını değerlendirme tekniklerini ve oyun prototipleme tekniklerini inceler. 3. Oyun tasarımı ve geliştirme alanında pratik deneyim kazanır. 4. Basit bir oyunun yinelemeli tasarımı, değerlendirmesi ve oyun testi dahil olmak üzere bir grup projesi geliştirir.
Dersin Veriliş Biçimi (Yüz yüze, Uzaktan vb.)	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Dersin Haftalık Dağılımı	Hafta 1: Oyun Tasarımı Temelleri, Bileşenler ve Süreç Hafta 2: Oyun Tasarımcısının Rolü Hafta 3: Oyunların Yapısı Hafta 4: Dramatik Elementler: Oyunlarda hikâye anlatımı, karakter geliştirme, dünya inşa etme vb. Hafta 5: Sistem Dinamikleri: Oyunda mekaniklerin nasıl etkileşimde bulunduğu, zorluk-ödül dengesi vb. Hafta 6: Konsept Oluşturma: Oyun fikirleri üzerinde beyin fırtınası yapma Hafta 7: Ara Sınav & Gözden Geçirme Hafta 8: Kâğıt Prototipleme: Düşüncelerinizi düşük çözünürlüklü prototiplerle hayata geçirme Hafta 9: Oyun Testi: Oyununuzu kullanıcılarla test ederek geribildirim toplama Hafta 10: Oyun Prototipleme: Oyun motorlarında oyun prototipi geliştirme Hafta 11: Oyun Prototipleme: Prototipinizi geliştirmeye devam etme Hafta 12: Proje Testi & Dağıtım: Tamamlanmış oyununuzu test etme ve sunma Hafta 13: Bütünlük, Denge ve Eğlence: Oyununuzun oynanabilirlik, denge ve eğlence düzeyini değerlendirme

	Hafta 14: Oynanabilirlik Testi & Gelecek Trendler: Oyununuzun işlevselliğini test etme ve oyun tasarımındaki gelecek eğilimleri inceleme								
Öğretim Faaliyetleri (Burada belirtilen faaliyetler için harcanan zaman krediyi belirleyecektir. Dikkatli doldurulması gerekmektedir.)	Haftalık teorik ders saati Materyal tasarlama, uygulama Rapor hazırlama Sunu hazırlama ve sunum Ara sınav ve ara sınava hazırlık Yarıyıl sonu sınavı ve yarıyıl sonu sınavına hazırlık								
Değerlendirme Ölçütleri (Toplam katkı yüzdesi 100 olacak şekilde ayarlanmalıdır.)		Sayısı	Katkısı (%)						
	Ara sınav	1	30						
	Ödev								
	Uygulama								
	Projeler	1	30						
	Pratik								
	Kısa sınav								
	Yarıyıl sonu sınavı	1	30						
Toplam	3	100							
Dersin İş Yükü	Etkinlik	Toplam Hafta Sayısı	Süre (Haftalık Saat)	Dönem Sonu Toplam İş Yükü					
	Haftalık teorik ders saati	14	3	42					
	Haftalık uygulamalı ders saati								
	Okuma faaliyetleri								
	İnternette tarama, kütüphane çalışması								
	Materyal tasarlama, uygulama	5	3	15					
	Rapor hazırlama	12	4	48					
	Sunu hazırlama ve sunum	5	3	15					
	Ara sınav ve ara sınava hazırlık	1	15	15					
	Final sınavı ve final sınavına hazırlık	1	15	15					
	Toplam iş yükü			150					
	Toplam iş yükü/ 25			6					
	Dersin AKTS Kredisi			6					
Ders Çıktıları ile Program Çıktıları Arasındaki Katkı Düzeyi	No	Program Çıktıları			1	2	3	4	5
	1	Matematik, fen bilimleri, temel mühendislik, bilgisayarla hesaplama ve bilgisayar mühendisliği disiplinine özgü konularda bilgi; bu bilgileri, karmaşık mühendislik problemlerinin çözümünde kullanabilme becerisi.				x			
	2	Karmaşık mühendislik problemlerini, temel bilim, matematik ve mühendislik bilgilerini kullanarak ve ele alınan problemle ilgili BM Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarını gözeterek tanımlama, formüle etme ve analiz becerisi.				x			
	3	Karmaşık mühendislik problemlerine yaratıcı çözümler tasarlama becerisi; karmaşık sistemleri, süreçleri, cihazları, yazılımları, algoritmaları veya ürünleri						x	

	gerçekçi kısıtları ve koşulları gözetererek, mevcut ve gelecekteki gereksinimleri karşılayacak biçimde tasarlama becerisi.						
4	Karmaşık mühendislik problemlerinin analizi ve çözümüne yönelik, tahmin ve modelleme de dâhil olmak üzere, uygun teknikleri, kaynakları ve modern mühendislik ve bilişim araçlarını, sınırlamalarının da farkında olarak seçme, kullanma ve geliştirme becerisi.					x	
5	Karmaşık mühendislik problemlerinin veya bilgisayar mühendisliği alanındaki araştırma konularının incelenmesi için literatür araştırması, deney tasarlama, deney yapma, veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama dahil, araştırma yöntemlerini kullanma becerisi.					x	
6	Mühendislik uygulamaları ve bu uygulamalarda kullanılan standartların BM Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları kapsamında, topluma, sağlık ve güvenliğe, ekonomiye, sürdürülebilirlik ve çevreye etkileri hakkında bilgi; mühendislik çözümlerinin bilgi güvenliği ve hukuk alanlarında doğurduğu sonuçlar konusunda farkındalık.					x	
7	Mühendislik meslek ilkelerine uygun davranma, etik sorumluluk hakkında bilgi; hiçbir konuda ayrımcılık yapmadan, tarafsız davranma ve çeşitliliği kapsayıcı olma konularında farkındalık.					x	
8	Bireysel olarak ve disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda (yüz yüze, uzaktan veya karma) takım üyesi veya lideri olarak etkin biçimde çalışabilme becerisi.						x
9	Hedef kitlenin çeşitli farklılıklarını (eğitim, dil, meslek gibi) dikkate alarak, teknik konularda Türkçe veya İngilizce sözlü, yazılı etkin iletişim kurma, rapor hazırlama, etkili sunum yapma ve yazılım dokümantasyon hazırlama becerisi.						x
10	Proje, risk ve değişiklik yönetimi ve ekonomik yapılabirlik analizi gibi iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik ve yenilikçilik hakkında farkındalık.					x	
11	Bağımsız ve sürekli öğrenebilme, yeni ve gelişmekte olan bilimsel uygulamalara ve teknolojilere uyum sağlayabilme ve teknolojik değişimlerle ilgili sorgulayıcı düşünebilmeyi kapsayan yaşam boyu öğrenme becerisi.					x	
Dersi Verecek Öğretim Eleman(lar)ı ve İletişim Bilgileri	Öğretim Elemanlarının Adı-Soyadı: Doç. Dr. Murat YILMAZ E-posta adresi: my@gazi.edu.tr						