

DİJİTAL OYUN TASARIMI
Ders İzence Formu

Diploma Programı Görsel İletişim Tasarımı Yüksek Lisans Programı				Kodu: GİT 519				
				Dersin Adı: DİJİTAL OYUN TASARIMI				
Yarıyıl	Teorik Kredisi	Uygulama Kredisi	Laboratuvar Kredisi	Toplam Saat	Kredisi	AKTS	Dersin Anlatıldığı Dil	Dersin Türü
1-2	3	0	0	3	3	7	Türkçe	Seçmeli
Derse Kabul Koşulları:								
Devam Zorunluluğu				Teorik	Uygulama	Laboratuvar		
				70	70	0		
Dersi Veren YARD. DOÇ. DR. ÇETİN TÜKER								
Dersin İçeriği Oyun tasarımının tarihi, temel kavramları, ortak çalışma mantığı, oyunlarda grafik gerçekçilik ve pedagojik yönleri. Dijital oyunlarının türleri ve etkileri. Dijital oyun tasarım süreci.								
Dersin Öğrenme Çıktıları Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler; <ul style="list-style-type: none">• Kavramsal çizim tekniklerini uygulayabilecektir• 3. boyut platformuna kavram çizimlerini aktarabilecektir.• 3. boyutta temel modelleme tekniklerini tasarlayabilecektir.• Modelleri bilgisayar oyunu illüstrasyonlarına göre manipüle edebilecektir.• 3 boyut modellerine doku, ışık ve ortamlar ekleyebilecektir.								
Dersin İşleniş Yöntemi Anlatım, Alıştırma ve Uygulama								

Dersin Düzeyi	Lisans
İletişim	cetin_tuker@yahoo.com
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ebru Özbakır
Dersin Amacı	Temel video oyun kültürü ve kavramları hakkında bilgi vermek. Oyun tasarım ve geliştirme sürecini uygulamalı olarak tecrübe etmek. Türkiyede ve dünyada oyun endüstrisi ve tarihçesi hakkında bilgi sahibi olmak. Temel programlama bilgisi ve tecrübesine sahip olmak.

HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI / TEORİ
1	Temel oyun tasarımı (Uygulamalı ders)
2	Oyunların çıkışı ve sayısal oyunların gelişim süreci
3	Unity3D arayüzü (Uygulamalı ders)
4	Video oyunları temel kavramları ve Cinema4D veya bir başka modelleme programı ile üretilmiş modellerin oyun ortamına aktarılması (Uygulamalı ders)
5	Scratch ile Temel programlama (Uygulamalı ders) (Dönem içi proje başlangıcı)
6	Unity3D oyun arayüzü geliştirilmesi. (proje kritikleri)
7	Oyun türleri ve Türkiye’de video oyunu tarihçesi (Teori) (proje kritikleri)
8	Dünya video oyunu tarihçesi (Teori)
9	Unity3D ile programlama (Uygulamalı ders)
10	Unity3D ile oyun içi ışıklandırma ve kamera yerleşimleri (Uygulamalı 1 ders)
11	Unity3D oyun içi animasyon sistemi (Uygulamalı ders)
12	Unity3D oyun içi dokulama ve malzeme yaratma (Uygulamalı ders)
13	Unity3D mobil cihaz için oyun geliştirme (teori ve uygulama dersi)
14	Final projelerinin geliştirilmesi

Kaynaklar	<ol style="list-style-type: none">1. Unity Game Development Essentials (Will Goldstone)2. The Medium of The Video Game (Mark Wolf)3. Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun (Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü)
------------------	---

	<p>4. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu (Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner)</p> <p>5. Youtube video dersler http://www.youtube.com/user/Brackkeys?feature=watch</p> <p>6. Online tutorials http://unity3d.com/learn</p>
Ders Materyali (Yardımcı ekipman, maket vs)	taslak defteri, kalem, silgi, gönye, cetvel, bilgisayar.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	Sayı	Katkı Payı (%)
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0
Raporlar	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0
Seminer / Workshop	0	0
Derse Özgü Staj	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final	1	60
Ödevler	0	0
Sunum / Jüri	0	0
Arasınavlar	2	40
Proje	0	0
Laboratuvar	0	0
Diğer		
Toplam	3	100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	40
YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI	-	60
Toplam		100
Derslerin sürekli iyileştirilmesi bağlamında (anket, mülakat, vb.) ön görülen ölçme ve değerlendirme araçları nelerdir ve hangi amaca yönelik uygulanmaktadır? Tanımlayınız (hedef ve amaç belirleme/ders içeriği/öğrenim ihtiyaçları/öğrenim ortamının düzenlenmesi/konuların sıralanışı ve bağlantısı/ materyal ve yöntemler/ölçme planlamasının değerlendirilmesi)	<p>Kriter-referanslı (mutlak) değerlendirme, Ortak standart bir ölçüt alınarak ya da belirli derecede bir performans kriteri alınarak değerlendirme yapılır. Öğrencinin belirlenmiş bir standarta ulaşmış olup olmadığına bakılarak veya öğrenmenin kriterlerinin neresinde olduğuna göre karar verilir. Sonuç bağıl (curve) not sistemine uyarlanır.</p> <p>Dersin iyileştirilmesi ve güncellenmesi için öğrencilerden anket ve mülakat yoluyla geri besleme alınmakta ve güncellemeler yapılmaktadır.</p>	

DERS KATEGORİSİ

ISCED GENEL ALAN KODU	GENEL ALANLAR	ISCED TEMEL ALAN KODU	EĞİTİM VE ÖĞRETİM TEMEL ALANLARI	
1	Eğitim	14	Öğretmen Yetiştirme ve Eğitim Bilimleri	0
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	21	Sanat	80
2	Beşeri Bilimler ve Sanat	22	Beşeri Bilimler	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	31	Sosyal ve Davranış Bilimleri	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	32	Gazetecilik ve Enformasyon	0
3	Sosyal Bilimler, İşletme ve Hukuk	38	Hukuk	0
4	Bilim	42	Yaşam Bilimleri	0
4	Bilim	44	Doğa Bilimleri	0
4	Bilim	46	Matematik ve İstatistik	0
4	Bilim	48	Bilgisayar	20

5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	52	Mühendislik	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	54	Üretim ve İşleme	0
5	Mühendislik, Üretim ve İnşaat	58	Mimarlık ve Yapı	0
6	Tarım	62	Tarım, Ormancılık, Hayvancılık ve Su Ürünleri	0
6	Tarım	64	Veterinerlik	0
7	Sağlık ve Refah	72	Sağlık	0
7	Sağlık ve Refah	76	Sosyal Hizmetler	0
8	Hizmet	81	Kişisel Hizmetler	0
8	Hizmet	84	Ulaştırma Hizmetleri	0
8	Hizmet	85	Çevre Koruma	0
8	Hizmet	86	Güvenlik Hizmetleri	0

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ

No	Program Yeterlilikleri	1	2	3	4	5
1	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel kavramları kavramak.					X
2	Tasarım ve sanat dilini kullanarak görsel iletişim sorunları için alternatif çözümler yaratabilmek.					X
3	Grafik tasarım ürünlerinde ve grafik sanatlarda kullanılan malzeme bilgisine sahip olmak.			X		
4	Tasarımlarda kullanacak özgün fotoğraf, görüntü ve uygun tipografiyi oluşturabilmek.	X				
5	Yazılı ve sözlü iletişim kurabilmek.	X				
6	Taslakları uygulayabileceği teknik yetkinliğe kavuşmak, tasarım için gerekli bilgisayar programlarını kullanabilmek.	X				
7	Titiz ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazanmak.					X
8	Duygu ve düşüncelerini baskiresim, fotoğraf vb. yöntemlerle estetik düzeyde anlatabilmek.		X			
9	Etik değerlere bağlı kalmak. Sosyal adaleti, kalite kültürünü ve kültürel değerleri korumak.			X		
10	Yaşam boyu öğrenme isteği taşımak ve buna zaman ayırmak.				X	
11	Farklı kişi ve guruplarla uyumlu çalışabilmek.		X			
12	Ülke sorunlarına karşı duyarlı olmak.		X			
13	Çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olmak.					X

Katkı Derecesi: 1 düşük, 5 yüksek.

Dersin Öğrenme Çıktılarının Program Yeterliliklerine Katkısı	Görsel İletişim Tasarımı alanındaki temel bilgileri kavrama, uygulama yapma, farklılıklar yaratma.
---	--

AKTS - İŞ YÜKÜ TABLOSU

ETKİNLİKLER	Sayı	Süre (Saat)	İş Yüğü
Ders Süresi	14	3	42
Yarıyıl Sonu Sınavı / Final (Hazırlık Süresi Dahil)	1	23	23
Kısa Sınavlar / Stüdyo Kritiği	0	0	0
Dönem Ödevi / Projesi	0	0	0
Raporlar	0	0	0
Bitirme Tezi/Projesi	0	0	0
Seminer / Workshop	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma Süresi	8	10	80
Ödevler	0	0	0
Sunum /Jüri	0	0	0
Arasınavlar (Hazırlık Süresi Dahil)	2	15	30
Proje	0	0	0
Laboratuvar	0	0	0

Derse Özgü Staj	0	0	0
Toplam İş Yüğü			175
Toplam İş Yüğü / 25			7
Dersin AKTS Kredisi			7

Onaylayan Prof. Dr. Örsan Öymen Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü	Diploma Programının Başkanı Prof. Hasip Pektaş Görsel İletişim Tasarımı Anabilim Dalı Başkanı
---	--