Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP229 - Oyun Psikolojisi ve Oyuncu Deneyimi**
Ders Türü	III.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+1
AKTS	**3.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	PROF. DR. MEHMET KESİM

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersi alan/alacak öğrencilerin OGP102 Oyun Tasarımı İlkeleri dersini almış olması önerilir.
Önerilen Kaynaklar	McGonigal, J. (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin.Koster, R. (2013). A Theory of Fun for Game Design (2. baskı). O\'Reilly Media.Isbister, K. (2016). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press.Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses (3. baskı). CRC Press.
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Ders tanıtımı, oyun psikolojisinin alan tanımı, temel kavramlar ve dersin hedefleri.	
2. hafta		Motivasyon teorileri, oyun oynama nedenleri ve oyuncu davranış modelleri.	
3. hafta		Oyuncu tipleri, Bartle ve Yee sınıflandırmaları; oyuncu profillerinin tasarıma yansıması.	
4. hafta		Bilişsel süreçler: dikkat, algı ve oyun ortamında bilişsel yük.	
5. hafta		Öğrenme, hafıza ve oyun içi bilgi aktarımı; öğretici oyun tasarımı ilkeleri.	
6. hafta		Karar verme mekanizmaları, seçim mimarisi ve oyuncu ajansı.	
7. hafta		Akış (Flow) teorisi, Csikszentmihalyi yaklaşımı ve oyuncu tutundurma.	
8. hafta		Oyun zorluğu, beceri-denge ilişkisi, ödül ve ceza sistemleri.	
9. hafta		Oyuncu deneyimi (UX) tasarım ilkeleri ve oyun içinde etkileşim tasarımı.	
10. hafta		Kullanıcı arayüzü, erişilebilirlik, geri bildirim döngüleri ve mikro-etkileşimler.	
11. hafta		Duygusal tasarım, hikâye, empati ve atmosfer oluşturma.	
12. hafta		Ses, görsel unsurlar ve duyusal deneyimin oyuncu algısına etkisi.	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
13. hafta		Oyun bağımlılığı, etik, karanlık desenler (dark patterns) ve sağlıklı oyun alışkanlıkları.	
14. hafta		Kullanıcı testleri, deneyim metrikleri, oyun analizi raporu hazırlama ve dönem özeti.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun psikolojisinin temel kavramlarını ve oyuncu motivasyon teorilerini açıklar.
2	Oyuncu tiplerini ve sınıflandırma modellerini oyun tasarımına uygular.
3	Bilişsel süreçlerin (dikkat, öğrenme, hafıza, karar verme) oyun deneyimine etkisini analiz eder.
4	Akış teorisini ve zorluk-beceri dengesini oyun mekaniklerinde değerlendirir.
5	Oyuncu deneyimi tasarım ilkelerini kullanarak arayüz ve geri bildirim sistemleri önerir.
6	Duygusal tasarım ve etik konularda oyun projelerini eleştirel biçimde değerlendirir.
7	Kullanıcı testleri ve deneyim metrikleri ile oyun analizi yapar.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.