Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP116 - Metin ve Senaryo Yazımı**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+1
AKTS	**3.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. GÜVENÇ USANMAZ

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir. Teorik anlatım, atölye çalışmaları ve laboratuvar uygulamaları birlikte yürütülür. Uygulamalarda varsayılan araçlar Twine ve Ink olup, öğretim elemanı eşdeğer bir araç (ör. Yarn Spinner, articy:draft) tercih edebilir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersi almadan önce OGP102 Oyun Tasarımı İlkeleri dersini almış olmanız ya da bu ders ile eş zamanlı almanız önerilir. Temel oyun tasarımı ve anlatı kavramları ders sürecini kolaylaştırır.
Önerilen Kaynaklar	Inkle. Ink dokümantasyonu: https://github.com/inkle/ink/blob/master/Documentation/WritingWithInk.mdTwine: https://twinery.org/
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Oyun senaryosuna giriş; oyun yazarlığının sinema/edebiyattan farkları; ludonarrative kavramı.	
2. hafta		Anlatı ve mekanik ilişkisi; hedef kitle analizi; anlatı odaklı vs mekanik odaklı oyunlar.	
3. hafta		Dünya yaratımı (world building): evren kuralları, tarihçe, lore bible oluşturma.	
4. hafta		Sosyolojik ve kültürel altyapı; tutarlılık, iç mantık ve ipuçları.	
5. hafta		Karakter tasarımı: motivasyon, arka plan, ses tonu ve karakter özeti.	
6. hafta		Gelişim kavisleri (character arc) ve çatışma türleri; antagonist ve yardımcı karakterler.	
7. hafta		Etkileşimli diyaloglar: seçim ağacı yazımı; Twine/Ink ile branching örnekleri.	
8. hafta		Doğrusal olmayan diyalog akışları; oyuncu kararlarının sonuçları ve fail-forward.	
9. hafta		Bölüm ve görev tasarımı: çevresel anlatı (environmental storytelling), ipucu yerleştirme.	
10. hafta		Görev metinleri, günlükler (journal), UI metinleri ve kısa flavor text.	
11. hafta		Format ve belgelendirme: senaryo formatı, GDD anlatı bölümü, seslendirme senaryosu.	
12. hafta		Yarn Spinner veya eşdeğeri ile diyalog entegrasyonu; metin–kod sınırı.	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
13. hafta		İterasyon: playtest geri bildirimine göre metin revizyonu; ton ve pacing ayarı.	
14. hafta		Dönem sonu anlatı paketi sunumu; diyalog örnekleri ve süreç belgelemesi.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun yazarlığının diğer anlatı disiplinlerinden farklarını ve ludonarrative kavramını açıklar.
2	Hedef kitleye uygun anlatı tonu ve tema belirler.
3	Tutarlı dünya kuralları ve lore bible oluşturur.
4	Motivasyon, arka plan ve gelişim kavisine sahip oyun karakterleri tasarlar.
5	Seçim ağacı ve doğrusal olmayan diyalog akışları yazar.
6	Çevresel anlatı ve görev metinleriyle ipuçları ve hedefleri iletir.
7	Senaryo, seslendirme metni ve GDD anlatı bölümü hazırlar.
8	Playtest geri bildirimine göre metin revizyonu yaparak anlatı paketi sunar.

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.