Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DOT106 - Dijital Oyun Tasarımına Giriş**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+2
AKTS	**5.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Zorunlu Dersler
Öğretim Elemanları	DOÇ. DR. UFUK TUĞTEKİN

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır.
Önerilen Kaynaklar	Homo Ludens, The Art of Game Design, Fundamentals of Game Design, Game Mechanics: Advanced Game Design
Staj & Uygulama	Bu ders için uygun değildir.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Oyun kavramının tanımı ve tarihsel gelişimi	
2. hafta		Dijital ve geleneksel oyunların karşılaştırılması	
3. hafta		Oyun türleri ve türsel mekanikler	
4. hafta		Oynanış (gameplay) ve oyuncu etkileşimi	
5. hafta		Oyuncu tipolojileri ve hedef kitle analizi	
6. hafta		Oyun döngüsü, görev yapıları ve geri bildirim	
7. hafta		Oyun estetiği: görsel, işitsel ve deneyimsel boyutlar	
8. hafta		Hikâye anlatımı, anlatı yapısı ve oyun içi senaryo	
9. hafta		Kurallar, sistemler ve oyun içi dinamikler	
10. hafta		Puanlama, ödüllendirme, seviye geçişi gibi başarı sistemleri	
11. hafta		Oyun platformları, dağıtım sistemleri ve kullanıcı deneyimi	
12. hafta		Oyun tasarım dokümanları (GDD) ve yapılandırma süreçleri	
13. hafta		Temel prototipleme teknikleri ve etkileşimli yapı	
14. hafta		Oyun kültürü, etik sorunlar, temsiliyet ve çeşitlilik	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun kavramının temel özelliklerini ve tarihsel gelişimini açıklar.
2	Oyun türlerini ve bu türlerin oynanış yapılarını karşılaştırır.
3	Oyun estetiği ve oynanabilirlik ilkelerini tanımlar.

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
4	Oyun kurgusunda anlatı, kurgu ve kullanıcı deneyimi arasındaki ilişkiyi analiz eder.
5	Oyun tasarımında temel mekanik, dinamik ve estetik yapı taşlarını açıklar.
6	Oyuncu tipolojilerini değerlendirir ve hedef kitleye uygun tasarım önerir.
7	Oyun tasarım sürecine ilişkin dokümantasyon oluşturur.
8	Etik, kültürel ve temsili sorunsalları oyun bağlamında sorgular.

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.