

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EDOT306	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	3	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Dijital oyun tasarımı bölümündeki bu dersin amacı, öğrencilere dijital oyunlarda ses ve müziğin nasıl kullanılabileceği konusunda kapsamlı bir anlayış kazandırmaktır. Bu ders, öğrencilere dijital ses ve müzik temellerini öğretmenin yanı sıra, foley sanatı, ses kaydı ve düzenleme, ses efektleri, müzik besteleme ve düzenleme, diyalog kaydı ve düzenleme, kaynak yönetimi, dinamik oyun sesleri, ve dokunsal ses efektleri gibi konularda da bilgi sahibi olmalarını sağlar. Öğrenciler, öğrendikleri teorik bilgileri pratik uygulamalarla pekiştirir ve dijital oyunlar için özgün ve kaliteli ses ve müzik tasarımları yapabilmek için gerekli becerileri kazanırlar.	The aim of this course in the department of digital game design is to provide students with a comprehensive understanding of how sound and music can be used in digital games. In addition to teaching students the fundamentals of digital sound and music, this course also provides knowledge of foley art, sound recording and editing, sound effects, music composing and editing, dialogue recording and editing, resource management, dynamic game sounds, and haptic sound effects. allows them to be. Students reinforce the theoretical knowledge they have learned with practical applications and gain the necessary skills to make original and quality sound and music designs for digital games.
İçeriği / Content	Dijital oyun tasarımı bölümünde yer alan ses ve müzik dersi, öğrencilere oyunlarda ses ve müziğin önemini ve nasıl kullanılacağını öğretir. Dijital ses ve müzik temelleri, ses kaydı ve düzenleme, ses efektleri, müzik besteleme ve düzenleme, foley sanatı, diyalog kaydı ve düzenleme, ses ölçeklendirme, oyun müzik uyumu, oyun seslerinde rötuş, kaynak yönetimi, dinamik oyun sesleri, ses tasarımında dokunsallık gibi konular dersin kapsamında yer alır. Öğrenciler, projelerde kullanabilecekleri beceriler kazanmak için bu konuları öğrenir ve son haftada bir final projesi sunarlar.	The sound and music course in the digital game design department teaches students the importance of sound and music in games and how to use them. Digital audio and music fundamentals, sound recording and editing, sound effects, music composition and editing, foley art, dialogue recording and editing, sound scaling, game music harmony, retouching in game sounds, resource management, dynamic game sounds, tactile in sound design are covered in the course. Students learn these topics to gain skills they can use in projects and present a final project in the final week.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		

Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Oyunlar için etkileyici ses efektleri ve müzikler üretmek için gerekli olan temel ses tasarımını yapabilme.	Ability to do basic sound design to produce impressive sound effects and music for games.
2	Oyun tasarımı sürecinin bir parçası olarak ses tasarımına nasıl yaklaşacaklarını ve oyunun atmosferini, hikayesini ve oynanabilirliğini artırmak için uygun ses efektleri ve müzikler seçmelerini sağlayacak tekniklerin kavranılması.	Understand how to approach sound design as part of the game design process and techniques to enable them to select appropriate sound effects and music to enhance the atmosphere, story and playability of the game.
3	Kayıt, düzenleme ve işleme gibi temel ses üretimi tekniklerinin öğrenimi.	Learning basic audio production techniques such as recording, editing and processing.
4	Oyuna uygun seslerin alternatif olarak nerelerden bulunabileceğinin öğrenimi.	Learning where to find alternative sounds suitable for the game.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ders hakkında genel bilgi Oyunlarda sesin önemi Dijital ses ve müzik temelleri Dijital ses düzenleyicileri ve müzik besteleme yazılımları				
	General information about the course The importance of sound in games Digital sound and music fundamentals Digital sound editors and music composition software				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sesin doğası ve fiziksel özellikleri Ses dosyaları ve formatları Ses kaydı ve düzenleme				
	The nature and physical properties of sound Audio files and formats Audio recording and editing				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyunlarda sesin kullanımı ve önemi Oyunlarda farklı ses türleri ve amaçları Ses efektleri oluşturma				
	The use and importance of sound in games Different types of sounds and their purpose in games Creating sound effects				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyunlarda müziğin kullanımı ve önemi Oyun müziği türleri ve amaçları Müzik besteleme ve düzenleme				
	The use and importance of music in games Game soundtrack genres and purposes Composing and arranging music				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Foley sanatının anlamı ve önemi Foley sanatçısı olarak çalışmak Foley efektleri oluşturma				
	The meaning and importance of Foley art Working as a Foley artist Creating Foley effects				

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
6	Ses ölçeklendirme nedir ve neden önemlidir Oyunlarda doğru ses ölçeklendirme Ses kaynakları ve dinamik aralık yönetimi				
	What is audio scaling and why is it important Accurate audio scaling in games Sound sources and dynamic range management				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Diyalog kaydı için hazırlık Diyalog düzenleme teknikleri Diyalog ses dosyalarının formatı				
	Preparation for the dialogue recording Dialogue editing techniques Format of dialog audio files				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sınav				
	Exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ses efektlerinde rötuş teknikleri Müzikte rötuş teknikleri Oyun seslerinde eksiklikleri ve boşlukları doldurma				
	Retouching techniques in sound effects Retouching techniques in music Filling in the gaps and gaps in game sounds				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ses tasarımında kaynakların yönetimi Bellek kullanımı ve ses optimizasyonu Çoklu ses kaynakları yönetimi				
	Management of resources in sound design Memory usage and sound optimization Multiple audio sources management				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyunlarda dinamik seslerin kullanımı Duygusal oyunlar için müzik oluşturma				
	Use of dynamic sounds in games Creating music for emotional games				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun Seslerinin Önceliği				
	Priority of Game Sounds				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun dinamiklerine göre ses önceliğinin belirlenmesi				
	Determining the sound priority according to the game dynamics				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dinamik seslerle oyun atmosferi yaratma				
	Creating a game atmosphere with dynamic sounds				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:	100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:	

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.Oyunlar için etkileyici ses efektleri ve müzikler üretmek için gerekli olan temel ses tasarımını yapabilme. / Ability to do basic sound design to produce impressive sound effects and music for games.	2	3	1	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4
2.Oyun tasarımı sürecinin bir parçası olarak ses tasarımına nasıl yaklaşacaklarını ve oyunun atmosferini, hikayesini ve oynanabilirliğini artırmak için uygun ses efektleri ve müzikler seçmelerini sağlayacak tekniklerin kavranılması. / Understand how to approach sound design as part of the game design process and techniques to enable them to select appropriate sound effects and music to enhance the atmosphere, story and playability of the game.	3	4	1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3
3.Kayıt, düzenleme ve işleme gibi temel ses üretimi tekniklerinin öğrenimi. / Learning basic audio production techniques such as recording, editing and processing.	2	3	1	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
4.Oyuna uygun seslerin alternatif olarak nerelerden bulunabileceğinin öğrenimi. / Learning where to find alternative sounds suitable for the game.	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	4	2	3

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high