GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Fundamentals of Game Design II / Fundamentals of Game Design II	
Ders Kodu / Course Code	EDOT102	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	0	
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	1	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Oyun Tasarımının Temelleri I	
Amacı / Purpose	Oyun tasarımı yapım sürecinde temelleri oluşturan farklı eğitim alanlarının oluşuma etkisi, yapım sürecindeki zaman kalite çizgisinin yükseltilmesi ve oyun tasarımında kullanılan temel oyun mekaniklerini kavraması amaçlanmaktadır.	It is aimed to understand the effect of different educational areas that form the foundations of the game design process, to raise the time quality line in the production process and to comprehend the basic game mechanics used in game design.
İçeriği / Content	Dersin içeriği; oyun estetiğinin alanları ve katmanlarını, tasarım ve oyun tasarımının odak noktalarını irdeleyerek yapım öncesi, yapım ve yapım sonrasında oyunun kullanıcı ile ilişkisi ve devamındaki planlamaların yönetilebilmesi için gerekli kavramsal ve uygulamalı önerileri içerir.	Course content; It examines the areas and layers of game aesthetics, the focal points of design and game design, and includes conceptual and practical suggestions for the management of the game's relationship with the user and subsequent planning before, during and after production.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status	Yok	
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	1- Mehmet Naci Dedeal, Karakter Tasarımı 2- Game Design Workshop by Tracey Fullerton 3- Johan Huizinga, Homo Ludens 4- Rules of Play Çeşitli diğer yayınlar, periyodik yayınlar, internet yayınları.	1- Mehmet Naci Dedeal, Karakter Tasarımı 2- Game Design Workshop by Tracey Fullerton 3- Johan Huizinga, Homo Ludens 4- Rules of Play Various other publications, periodicals, webcasts.
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Begüm Erçam	

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	İletişim alanında oyunun kavramsal olarak önemini anlayıp, oyuncuyu merkeze alan tasarım odaklı uygulama yapabilme yeteneği kazandırmak.	To understand the conceptual importance of the game in the field of communication and to gain the ability to make design-oriented applications centered on the player.
2	Çeşitli perspektiflerden bilgi ve fikirleri analiz ederek, sentezlemek ve değerlendirebilme yetisi kazandırmak	To gain the ability to analyze, synthesize and evaluate information and ideas from various perspectives
3	Tasarım işlevleri ve oyun türlerini, etkileşim ve anlatım biçimlerini oluşturan temel öğeleri analiz edebilme ve nasıl kullanıldığını anlamak	To be able to analyze the basic elements that make up design functions and game types, interaction and narrative forms and to understand how they are used
4	Oyun estetiği hakkında fikir sahibi olur.	Have an idea about game aesthetics.

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 içeriği ile ilgili bilgilendirme / Oyun Konseptleri ve Temel Mekanikler				
	Information about course content / Game Concepts and Basic Mechanics				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun estetiğinin alanları, ortam ve koşullar	Anlatılan konulara göre proje geliştirme ve oyun yapısı kurgulama			
	Fields, environment and conditions of game aesthetics				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun katmanları	Anlatılan konulara göre proje geliştirme ve oyun yapısı kurgulama arayüz çalışması üzerinden örnekleme			
	game layers				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İçerik ve amaç belirleme aşamasında tasarımın odakları	Anlatılan konulara göre proje geliştirme ve oyun yapısı kurgulama arayüz çalışması üzerinden örnekleme			
	Foci of design at the stage of content and purpose determination				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Tasarımın odakları ve uygulama çalışması	Anlatılan konulara göre proje geliştirme ve oyun yapısı kurgulama arayüz çalışması üzerinden örnekleme final teslimi			
	Tasarımın odakları ve uygulama çalışması				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Yeni Proje çalışmasının açıklanması ve tasarım odaklarının belirlenmesi	Tasarım odaklarının belirlenmesi ve 3B modelleme programı gösterimi			
	Yeni Proje çalışmasının açıklanması ve tasarım odaklarının belirlenmesi				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Uygulama çalışmasına yönelik araştırmaların ve analizlerin yapılması	3B modelleme programı gösterimi üzerinden uygulama çalışması			
	Conducting research and analysis for application				
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
	Tasarıma yönelik method, stratejilerin belirlenmesi ve alternatiflerin ortaya konması				
	Identifying methods, strategies for design and revealing alternatives				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Teslim projelerinin geri bildirimi ve yeni proje konusunun açıklanması				
	Feedback of delivery projects and explanation of new project topic				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sunum teknikleri ve prototipleme				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Planlanan iş akışının değerlendirilmesi				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final test hazırlığı				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term 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 için Bireysel Çalışma / Individual Study for 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 Yükü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yükü (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.İletişim alanında oyunun kavramsal olarak önemini anlayıp, oyuncuyu merkeze alan tasarım odaklı uygulama yapabilme yeteneği kazandırmak. / To understand the conceptual importance of the game in the field of communication and to gain the ability to make design-oriented applications centered on the player.															
2.Çeşitli perspektiflerden bilgi ve fikirleri analiz ederek, sentezlemek ve değerlendirebilme yetisi kazandırmak / To gain the ability to analyze, synthesize and evaluate information and ideas from various perspectives															
3.Tasarım işlevleri ve oyun türlerini, etkileşim ve anlatım biçimlerini oluşturan temel öğeleri analiz edebilme ve nasıl kullanıldığını anlamak / To be able to analyze the basic elements that make up design functions and game types, interaction and narrative forms and to understand how they are used															
4.Oyun estetiği hakkında fikir sahibi olur. / Have an idea about game aesthetics.															

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