

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EDOT409	
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	4	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	İnternet ortamında oyun dersi, öğrencilere internet üzerinden oynanabilen oyunların tanımı, tarihçesi ve oynama kültürü hakkında bilgi vererek, öğrencilerin oyun dünyasına yönelik anlayışlarını geliştirmeyi amaçlar. Ders ayrıca farklı oyun türleri, oyun platformları ve cihazları, kullanıcı davranışları, oyun yapımı, oyun tasarımı, grafik ve görsel tasarım, müzik ve ses tasarımı, hikaye anlatımı, testler ve hata ayıklama gibi konuları ele alarak, öğrencilerin oyun geliştirme sürecinde temel kavramları öğrenmelerini ve bu alanda kariyer yapma potansiyellerini keşfetmelerini hedefler.	The online game course aims to develop students' understanding of the game world by giving information about the definition, history and playing culture of games that can be played on the internet. The course also covers topics such as different game genres, game platforms and devices, user behavior, game production, game design, graphic and visual design, music and sound design, storytelling, testing and debugging, helping students learn the basic concepts in game development and debugging. It aims to enable them to discover their career potential in this field.
İçeriği / Content	İnternet ortamında oyun dersi, öğrencilere internet üzerinden oynanabilen oyunların tanımı, tarihçesi, oyun oynama kültürü ve oyun toplulukları hakkında bilgi vermektedir. Ders aynı zamanda farklı oyun türlerini ve bunların tarihsel gelişimlerini de ele almaktadır. Oyun oynama platformları, cihazları ve kullanıcı davranışları gibi konular da dersin kapsamı içinde yer almaktadır. Ayrıca ders, oyun yapımının temelleri olan oyun tasarımı, oyun mekaniği, oyun dengesi, grafik tasarımı, sinematikler, kamera hareketleri, müzik ve ses tasarımı, hikaye anlatımı, testler ve hata ayıklama gibi konuları da ele almaktadır. Son olarak, ders internet ortamında oyun geliştirme endüstrisi ve kariyer imkanlarına da değinmektedir.	The online game course provides students with information about the definition, history, gaming culture and gaming communities of games that can be played over the internet. The course also deals with different types of games and their historical development. Topics such as gaming platforms, devices and user behavior are also covered in the course. In addition, the course covers the fundamentals of game making such as game design, game mechanics, game balance, graphic design, cinematics, camera movements, music and sound design, storytelling, tests and debugging. Finally, the course also touches on the online game development industry and career opportunities.
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	Öğrenciler internet üzerinden oynanabilen oyunların tarihçesi, oyun oynama kültürü ve toplulukları hakkında bilgi sahibi olacaklardır.	Students will learn about the history of online games, the culture of playing games and their communities.
2	Öğrenciler farklı oyun türleri, oyun platformları ve cihazları, kullanıcı davranışları, oyun tasarımı, grafik ve görsel tasarım, müzik ve ses tasarımı, hikaye anlatımı, testler ve hata ayıklama gibi konuları öğreneceklerdir.	Students will learn about different types of games, gaming platforms and devices, user behavior, game design, graphic and visual design, music and sound design, storytelling, testing and debugging.
3	Öğrenciler oyun geliştirme sürecinde kullanılan temel kavramları ve teknikleri öğrenerek, oyun yapımı konusunda yeterli bilgi ve beceriye sahip olacaklardır.	By learning the basic concepts and techniques used in the game development process, students will have sufficient knowledge and skills in game making.
4	Öğrenciler, oyun geliştirme endüstrisindeki kariyer imkanları ve bu alandaki iş pozisyonları hakkında fikir sahibi olacaklardır.	Students will gain insight into career opportunities and job positions in the game development industry.
5	Öğrenciler, oyunlarla ilgili etik konular ve oyuncu davranışları hakkında bilgi sahibi olarak, oyun dünyasındaki sosyal sorumluluklarını ve etik değerleri anlayacaklar.	Students will understand their social responsibilities and ethical values in the game world by being informed about the ethical issues and player behaviors related to the games.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnternet ortamında oyunların tanımı ve tarihçesi.				
	Definition and history of online games.				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun oynama kültürü ve oyun toplulukları.				
	Gaming culture and gaming communities.				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun türleri ve tarihsel gelişimleri.				
	Game types and their historical development.				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun oynama platformları ve cihazları.				
	Gaming platforms and devices.				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun etiği ve oyuncu davranışları.				
	Game ethics and player behaviors.				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun pazarlama stratejileri ve kullanıcı kazanımı.				
	Game marketing strategies and user acquisition.				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun mekaniği ve oyun dengesi.				
	Game mechanics and game balance.				
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
	Oyun grafikleri ve görsel tasarım.				
	Game graphics and visual design.				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun sinematikleri ve kamera hareketleri.				
	Game cinematics and camera movements.				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun müziği ve ses tasarımı.				
	Game music and sound design.				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun yapımında hikaye anlatımı.				
	Storytelling in game making.				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İnternet ortamında oyun geliştirme endüstrisi				
	Online game development industry				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun geliştirme endüstrisi ve kariyer imkanları.				
	Game development industry and career opportunities.				

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.Öğrenciler internet üzerinden oynanabilen oyunların tarihçesi, oyun oynama kültürü ve toplulukları hakkında bilgi sahibi olacaklardır. / Students will learn about the history of online games, the culture of playing games and their communities.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	1	3	4	3
2.Öğrenciler farklı oyun türleri, oyun platformları ve cihazları, kullanıcı davranışları, oyun tasarımı, grafik ve görsel tasarım, müzik ve ses tasarımı, hikaye anlatımı, testler ve hata ayıklama gibi konuları öğreneceklerdir. / Students will learn about different types of games, gaming platforms and devices, user behavior, game design, graphic and visual design, music and sound design, storytelling, testing and debugging.	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	1	3	4	5
3.Öğrenciler oyun geliştirme sürecinde kullanılan temel kavramları ve teknikleri öğrenerek, oyun yapımı konusunda yeterli bilgi ve beceriye sahip olacaklardır. / By learning the basic concepts and techniques used in the game development process, students will have sufficient knowledge and skills in game making.	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4
4.Öğrenciler, oyun geliştirme endüstrisindeki kariyer imkanları ve bu alandaki iş pozisyonları hakkında fikir sahibi olacaklardır. / Students will gain insight into career opportunities and job positions in the game development industry.	3	4	2	3	4	4	4	4	5	4	3	2	4	3	3

5.Öğrenciler, oyunlarla ilgili etik konular ve oyuncu davranışları hakkında bilgi sahibi olarak, oyun dünyasındaki sosyal sorumluluklarını ve etik değerleri anlayacaklar. / Students will understand their social responsibilities and ethical values in the game world by being informed about the ethical issues and player behaviors related to the games.	2	3	1	3	3	3	4	3	3	4	4	1	2	2	2
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

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