

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Fundamentals of Game Design I / Fundamentals of Game Design I	
Ders Kodu / Course Code	EDOT101	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	5.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuvar 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		
Amacı / Purpose	Öğrenciye bir oyunu tasarlama süreci hakkında bilgilendirme ve bu süreci resimsel ifade, eskiz yapmanın teknik becerilerinin geliştirilmesi ve çizerek düşünebilme yeteneklerini geliştirilmesi ile destek olunmasını sağlamaktır.Oyun tasarımı yapım sürecinde temelleri oluşturan farklı eğitim alanlarının oluşuma etkisi ve yapım sürecindeki zaman kalite çizgisinin yükseltilmesi amaçlanmaktadır.	It is aimed to inform the student about the process of designing a game and to support this process by developing the technical skills of pictorial expression, sketching, and the ability to think by drawing.
İçeriği / Content	Ders; yapım öncesi , yapım ve yapım sonrasında oyunun kullanıcı ile ilişkisi ve devamındaki planlamaların yönetilebilmesi için gerekli kavramsal ve uygulamalı önerileri içerir.	Lesson; It includes conceptual and practical suggestions for managing 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	None
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	Kaynaklar: 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.	Kaynaklar: 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)		

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 that put the player in the center.
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 the design functions and game types, interaction and expression styles and to understand how they are used
4	Farklı oyun mekaniği türlerini tanımak ve bir oyunun dengesini oluşturmak için mekaniklerin nasıl kullanılacağını anlamak.	Recognize different types of game mechanics and understand how to use mechanics to create the balance of a 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 içeriği ile ilgili bilgilendirme (temel kavramlarla genel bir başlangıç)				
	Information on course content (a general introduction to basic concepts)				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ana Sanat Kavramları, Oyunun Tanımı ve Temel Özellikleri, Tasarım İşlevleri	3 boyutlu görme yetisi kazandırma çalışması			
	Main Art Concepts, Definition and Basic Features of the Game, Design Functions				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Tasarım İşlevleri, Amaca yönelik çizim araçları tercihi beden dili ve çizime katkılarının aktarılması	3 boyutlu görme yetisi kazandırma çalışması, Oran-orantı figür çalışmaları			
	Design Functions, Purpose-oriented drawing tools preference, body language and transfer of their contribution to drawing				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Tasarım İşlevleri ve uygulama çalışması, İş planının hazırlığı	İş planının hazırlığı			
	Design Functions and implementation work, Preparation of the business plan				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Perspektife Giriş, Çalışma alanı boyutları seçimi ve uygulaması	Perspektif ve çalışma alanları üzerinde uygulamalar			
	Introduction to Perspective, Selection and application of workspace dimensions				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Işık-Gölge, Tarama yöntemlerinin kullanımı ve uygulaması	Yöntemlerinin kullanımı ve uygulaması			
	Use and application of Light-Shadow, Scanning methods				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Renkler ve İşlev alanları				
	Colors and Function areas				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ara sınav (Sunum ve Dosya Teslimi)				
	Midterm (Presentation and File Submission)				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Teslim projelerinin geri bildirimi	Eksikler, gerekli olmayanların aktarımı			
	Feedback of delivery projects				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kompozisyon ve Çerçeveleme Yöntemleri	Senaryo kurgulamaları üzerinden kompozisyon ve çerçeve kurgulamaları			
	Composition and Framing Methods				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sunum teknikleri	Hedef kitle hazırlama - fragmanlar tanıtım promosyon vs. ön hazırlıklar			
	Presentation techniques				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İş planının test edilmesi	Planlanan iş akışının değerlendirilmesi			
	Testing the business plan				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final test hazırlığı 2				
	Final test preparation 2				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final Test Hazırlığı				
	Final test preparation 2				

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 Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	5.00	5.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	1	10.00	10.00
Bireysel Çalışma / Self Study	10	5.00	50.00
Derse Katılım / Attending Lectures	1	14.00	14.00
Final Sınavı / Final Examination	1	1.00	1.00
Proje Sunma / Project Presentation	2	5.00	10.00
Proje Tasarımı /Yönetimi / Project Design/Management	3	10.00	30.00
Toplam / Total:	19	50.00	120.00

Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 120.00/25.00 = 4.80 ~ / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 120.00 / 25.00 = 4.80 ~

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 that put the player in the center.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
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	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5
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 the design functions and game types, interaction and expression styles and to understand how they are used	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	4	4
4.Farklı oyun mekaniği türlerini tanımak ve bir oyunun dengesini oluşturmak için mekaniklerin nasıl kullanılacağını anlamak. / Recognize different types of game mechanics and understand how to use mechanics to create the balance of a game.	3	4	2	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3

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