

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Design and Creative Thinking / Design and Creative Thinking	
Ders Kodu / Course Code	EDOT103	
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 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	Tasarım ve yaratıcı düşünce dersinin amacı, öğrencilere oyun tasarımı sürecinde yaratıcı düşünme becerileri kazandırmaktır. Bu ders, öğrencilere oyun tasarımı için gerekli olan farklı düşünme becerilerini öğretmeyi amaçlar. Öğrencilerin, oyun tasarımı için gerekli olan fikirlerin oluşturulması, tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi sürecinde yaratıcı düşünme becerileri kazanmalarına yardımcı olunur. Bu beceriler arasında problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, yenilikçilik, ve işbirliği yer almaktadır. Ayrıca, ders, öğrencilerin oyun tasarımı sürecindeki fikirlerini etkili bir şekilde ifade etmeleri için gerekli olan iletişim becerilerini geliştirmeyi hedefler. Öğrenciler, yaratıcı düşünce ve iletişim becerilerini kullanarak oyun tasarımı sürecinde başarılı olacaklarına inanarak, oyun tasarımı alanında kendilerini geliştirmek için daha fazla istekli olacaklardır.	The aim of the design and creative thinking course is to provide students with creative thinking skills in the game design process. This course aims to teach students the divergent thinking skills required for game design. Students are helped to gain creative thinking skills in the process of creating, designing, implementing and evaluating the ideas necessary for game design. These skills include problem solving, critical thinking, creativity, innovation, and collaboration. In addition, the course aims to develop the communication skills necessary for students to effectively express their ideas in the game design process. Students will be more willing to improve themselves in the field of game design, believing that they will be successful in the game design process by using their creative thinking and communication skills.
İçeriği / Content		
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	Yaratıcı düşünme becerileri: Öğrenciler, oyun tasarımı sürecinde yaratıcı düşünme becerileri kazanarak, farklı fikirler üretebilme, eleştirel düşünebilme, yenilikçi çözümler üretebilme ve işbirliği yapabilme yeteneğine sahip olacaklar.	Creative thinking skills: By gaining creative thinking skills in the game design process, students will have the ability to produce different ideas, think critically, produce innovative solutions and collaborate.
2	İletişim becerileri: Öğrenciler, oyun tasarımı sürecinde fikirlerini etkili bir şekilde ifade etme, takım arkadaşları ve diğer ilgili paydaşlarla etkili bir şekilde iletişim kurma becerilerini geliştirecekler.	Communication skills: Students will develop the skills to effectively express their ideas and communicate effectively with teammates and other relevant stakeholders during the game design process.
3	Yaratıcı portfolyo: Öğrenciler, oyun tasarımı sürecinde geliştirdikleri yaratıcı fikirlerini ve projelerini içeren bir portfolyo oluşturabilecekler. Bu portfolyo, öğrencilerin gelecekteki işverenlerine veya müşterilere sunacakları bir gösterge niteliği taşıyacaktır.	Creative portfolio: Students will be able to create a portfolio of their creative ideas and projects developed during the game design process. This portfolio will serve as an indicator for students to present to their future employers or clients.
4	Yaratıcı yazarlık kavramları Hikaye oluşturma teknikleri hakkında bilgi sahibi olacaklardır.	They will have knowledge about the concepts of creative writing and story creation techniques.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme kavramları Yaratıcı düşünme teknikleri örnekleri ve uygulamaları				
	Creativity and creative thinking concepts Examples and applications of creative thinking techniques				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun tasarımı unsurları ve özellikleri				
	Game design elements and features				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Farklı oyun motorlarının tanıtımı ve özellikleri Unreal Engine ve Unity'nin karşılaştırılması				
	Introduction and features of different game engines Comparison of Unreal Engine and Unity				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun grafikleri ve sanat yönetimi konusunda temel kavramlar Grafik tasarımı ve sanat yönetimi araçları				
	Basic concepts of game graphics and art direction Graphic design and art direction tools				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ses tasarımı ve müzik konusunda temel kavramlar Ses tasarımı ve müzik oluşturma araçları				
	Basic concepts of game sound design and music Sound design and music creation tools				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun tasarımı sürecindeki adımların tanıtımı Proje yönetimi ve takım çalışması				
	Introducing the steps in the game design process Project management and teamwork				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Etkili Sunum Becerileri				
	Effective Presentation Skills				
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
	Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı Gerçek dünya problemlerine yönelik oyun tasarımı projeleri				
	Project-based learning approach Game design projects for real world problems				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Yaratıcı yazarlık kavramları Hikaye oluşturma teknikleri				
	Creative writing concepts Story making techniques				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun test etme ve geliştirme süreci Geri bildirim toplama teknikleri				
	Game testing and development process Feedback collection techniques				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun pazarlama ve dağıtım kanalları Dijital oyun endüstrisi ve e-ticaret				
	Game marketing and distribution channels Digital game industry and e-commerce				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun Tasarımı İçin Patent ve Telif Hakları Patent ve telif hakları konusunda temel kavramlar				
	Patents and Copyrights for Game Design Basic concepts of patents and copyrights				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İç 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.Yaratıcı düşünme becerileri: Öğrenciler, oyun tasarımı sürecinde yaratıcı düşünme becerileri kazanarak, farklı fikirler üretebilme, eleştirel düşünebilme, yenilikçi çözümler üretebilme ve işbirliği yapabilme yeteneğine sahip olacaklar. / Creative thinking skills: By gaining creative thinking skills in the game design process, students will have the ability to produce different ideas, think critically, produce innovative solutions and collaborate.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	1	3	4	3
2.İletişim becerileri: Öğrenciler, oyun tasarımı sürecinde fikirlerini etkili bir şekilde ifade etme, takım arkadaşları ve diğer ilgili paydaşlarla etkili bir şekilde iletişim kurma becerilerini geliştirecekler. / Communication skills: Students will develop the skills to effectively express their ideas and communicate effectively with teammates and other relevant stakeholders during the game design process.	2	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4

3.Yaratıcı portfolyo: Öğrenciler, oyun tasarımı sürecinde geliştirdikleri yaratıcı fikirlerini ve projelerini içeren bir portfolyo oluşturabilecekler. Bu portfolyo, öğrencilerin gelecekteki işverenlerine veya müşterilere sunacakları bir gösterge niteliği taşıyacaktır. / Creative portfolio: Students will be able to create a portfolio of their creative ideas and projects developed during the game design process. This portfolio will serve as an indicator for students to present to their future employers or clients.	4	4	1	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3
4.Yaratıcı yazarlık kavramları Hikaye oluşturma teknikleri hakkında bilgi sahibi olacaklardır. / They will have knowledge about the concepts of creative writing and story creation techniques.	3	4	1	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	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