

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Games and Narrative / Games and Narrative	
Ders Kodu / Course Code	EDOT206	
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)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	2	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Oyunlar ve Anlatı dersinin amacı, öğrencilere dijital oyun tasarımının temellerini öğretmek ve onları oyun anlatımının önemini kavramalarına teşvik etmektir. Bu ders, öğrencilerin oyun mekaniği, karakterler, oyun dünyaları, hikaye anlatımı, kurgusal dünya oluşturma, diyalog yazma, müzik ve ses tasarımı, hikaye kılavuzları, oyun testleri ve değerlendirme konularında bilgi sahibi olmalarını amaçlamaktadır. Öğrenciler, ders boyunca farklı tasarım teknikleri ve araçlar kullanarak oyun tasarımı konusunda pratik yapacak ve oyun anlatımının nasıl sürükleyici hale getirileceği konusunda fikir sahibi olacaklardır. Ayrıca, ders boyunca öğrenciler, ekip çalışması ve proje yönetimi becerileri geliştirerek, birlikte çalışarak bir oyun tasarım projesi geliştireceklerdir. Bu dersin genel amacı, öğrencilerin dijital oyun tasarımı ve anlatımına dair becerilerini geliştirmek ve ilgili sektörlerdeki iş fırsatlarına hazırlamaktır.	The purpose of the Games and Narrative course is to teach students the fundamentals of digital game design and encourage them to grasp the importance of game narrative. This course aims to provide students with knowledge of game mechanics, characters, game worlds, storytelling, fictional world creation, dialogue writing, music and sound design, story guides, game tests and assessment. During the course, students will practice game design by using different design techniques and tools and will have an idea about how to make the game narrative immersive. Also, throughout the course, students will work together to develop a game design project, developing teamwork and project management skills. The general aim of this course is to develop students' skills in digital game design and expression and to prepare them for job opportunities in related sectors.
İçeriği / Content	Oyunlar ve Anlatı dersi, öğrencilere oyun tasarımı ve anlatımının temellerini öğretmeyi amaçlar. Ders kapsamında, oyun mekaniği, karakterler, oyun dünyaları, hikaye anlatımı, kurgusal dünya oluşturma, diyalog yazma, müzik ve ses tasarımı, hikaye kılavuzları, oyun testleri ve değerlendirme konuları ele alınır. Ayrıca, sürükleyici hikaye anlatımı ve görsel sanatlar gibi konular da dersin içeriğinde yer alır.	The Games and Narrative course aims to teach students the fundamentals of game design and narration. The course covers game mechanics, characters, game worlds, storytelling, fictional world creation, dialogue writing, music and sound design, story guides, game tests and evaluation. In addition, topics such as immersive storytelling and visual arts are also included in the content of the course.
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	Oyun tasarımının temellerini anlamak ve oyun mekaniği, karakterler, oyun dünyaları, hikaye anlatımı ve müzik/ses tasarımı gibi konuları uygulayabilmek.	To understand the fundamentals of game design and be able to apply topics such as game mechanics, characters, game worlds, storytelling, and music/sound design.
2	Oyun anlatımının önemini anlamak ve sürükleyici hikayeler oluşturma tekniklerini kullanabilmek.	To understand the importance of game narration and to use techniques for creating gripping stories.
3	Kurgusal dünyaların oluşturulması ve hikayelerin anlatılması için farklı yöntemler ve araçlar kullanabilmek.	To be able to use different methods and tools for creating fictional worlds and telling stories.
4	Dijital sanat ve tasarımın önemini anlamak ve oyun görselleri, diyaloglar ve hikaye kılavuzları gibi tasarım unsurlarını kullanabilmek.	Understand the importance of digital art and design and be able to use design elements such as game visuals, dialogues and story guides.
5	Oyun tasarımı testleri yapabilmek ve değerlendirmeler yaparak oyun tasarımı konusunda gelişebilmek.	To be able to develop game design by making game design tests and making evaluations.
6	Ekip çalışması ve proje yönetimi konusunda becerileri geliştirmek ve oyun tasarımı projelerinde etkin bir şekilde yer alabilmek.	To develop skills in teamwork and project management and to take an active part in game design projects.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dijital oyunlar ve anlatı arasındaki ilişki hakkında genel bir bakış Oyun tasarımının temelleri				
	An overview of the relationship between digital games and narrative Game design basics				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun mekaniği ve hikayeler arasındaki bağlantılar Basit bir oyun mekaniği oluşturma				
	Connections between game mechanics and stories Creating a simple game mechanic				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun dünyaları ve ortamların önemi Dünya tasarımı için birçok açıdan yaklaşım				
	The importance of game worlds and environments Approach to world design from many angles				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun karakterlerinin anlatımı ve geliştirilmesi Oyuncu karakterlerinin arka plan hikayeleri				
	Description and development of game characters Background stories of the player characters				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hikaye anlatımı teknikleri Oyun hikayesi anlatmak için en iyi uygulamalar				
	storytelling techniques Best apps for game storytelling				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kurgusal dünyalar oluşturmak için gerekli araçlar Oyun hikayeleri için kurgusal dünyaların tasarımı				
	Essential tools for creating fictional worlds Design of fictional worlds for game stories				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dijital Tasarım ve Görsel Sanatlar				
	Digital Design and Visual Arts				
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 anlatılarını sürükleyici hale getirmek için teknikler Oyun hikayelerinin çeşitli anlatım formları				
	Techniques to make game narratives gripping Various narrative forms of game stories				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun diyaloglarının yazımı Karakterlerin diyalogları ve diyalog yazımı için teknikler				
	Writing game dialogues Techniques for characters' dialogues and dialogue writing				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun müziklerinin ve ses efektlerinin anlatıdaki rolü Oyun müzikleri ve ses tasarımı için teknikler				
	The role of soundtracks and sound effects in the narrative Techniques for game soundtracks and sound design				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hikaye kılavuzlarının kullanımı Oyun tasarımında hikaye kılavuzlarının etkisi				
	Using story guides The influence of story guides in game design				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun Testleri ve Değerlendirme				
	Game Tests and Evaluation				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun testlerinin önemi Oyun tasarımını değerlendirmek için en iyi uygulamalar				
	The importance of gaming tests Best practices for evaluating game design				

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.Oyun tasarımının temellerini anlamak ve oyun mekaniği, karakterler, oyun dünyaları, hikaye anlatımı ve müzik/ses tasarımı gibi konuları uygulayabilmek. / To understand the fundamentals of game design and be able to apply topics such as game mechanics, characters, game worlds, storytelling, and music/sound design.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
2.Oyun anlatımının önemini anlamak ve sürükleyici hikayeler oluşturma tekniklerini kullanabilmek. / To understand the importance of game narration and to use techniques for creating gripping stories.	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5
3.Kurgusal dünyaların oluşturulması ve hikayelerin anlatılması için farklı yöntemler ve araçlar kullanabilmek. / To be able to use different methods and tools for creating fictional worlds and telling stories.	5	4	2	3	4	2	3	4	3	3	4	2	4	2	4
4.Dijital sanat ve tasarımın önemini anlamak ve oyun görselleri, diyaloglar ve hikaye kılavuzları gibi tasarım unsurlarını kullanabilmek. / Understand the importance of digital art and design and be able to use design elements such as game visuals, dialogues and story guides.	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4
5.Oyun tasarımı testleri yapabilmek ve değerlendirmeler yaparak oyun tasarımı konusunda gelişebilmek. / To be able to develop game design by making game design tests and making evaluations.	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	1	3	2	3

6.Ekip çalışması ve proje yönetimi konusunda becerileri geliştirmek ve oyun tasarımı projelerinde etkin bir şekilde yer alabilmek. / To develop skills in teamwork and project management and to take an active part in game design projects.	3	3	1	4	4	3	2	3	4	2	4	1	4	3	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

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