

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Complex Game Mechanics / Complex Game Mechanics	
Ders Kodu / Course Code	EDOT303	
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	3	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Dijital oyun tasarımı bölümünde yer alan karmaşık oyun mekanikleri dersi, öğrencilere oyun mekanikleri, oyun dengeleme, ödüllendirme sistemleri, açık dünya oyunları, MOBA, RPG ve FPS oyunları, sosyal oyunlar, duygusal etkileşim ve oyun, oyun tasarımı ve psikolojisi, oyun testleri gibi konuları kapsamaktadır. Bu ders, öğrencilerin oyun mekanikleri ve tasarımı hakkında derin bir anlayış kazanmalarını sağlayarak, kendi oyunlarını tasarlamalarına yardımcı olmayı hedefler.	The complex game mechanics course in the digital game design department covers topics such as game mechanics, game balancing, reward systems, open world games, MOBA, RPG and FPS games, social games, emotional interaction and gaming, game design and psychology, game tests. . This course aims to help students design their own games by providing them with a deep understanding of game mechanics and design.
İçeriği / Content	Karmaşık oyun mekanikleri dersi, dijital oyun tasarımı öğrencilerine farklı oyun türlerinin mekanikleri hakkında ayrıntılı bir anlayış kazandırmayı amaçlar.	The complex game mechanics course aims to provide digital game design students with a detailed understanding of the mechanics of different game genres.
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 mekanikleri: Öğrenciler, farklı oyun mekaniklerinin nasıl çalıştığını anlayacaklar ve farklı mekaniklerin nasıl bir araya getirilebileceği hakkında bilgi sahibi olacaklar.	Game mechanics: Students will understand how different game mechanics work and will learn about how different mechanics can be combined.
2	Oyun tasarımı: Öğrenciler, oyun tasarımı hakkında temel bir anlayışa sahip olacaklar ve kendi oyunlarını tasarlama yeteneklerini geliştireceklerdir.	Game design: Students will have a basic understanding of game design and will develop their ability to design their own games.
3	Oyun dengesi: Öğrenciler, oyun dengesi hakkında bilgi sahibi olacaklardır.	Game balance: Students will learn about game balance.
4	Oyun dengesi: Öğrenciler oyunlarının oynanabilirliğini ve keyifli olmasını sağlamak için oyunlarını dengeleyebileceklerdir	Game balance: Students will be able to balance their games to ensure playability and enjoyment

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 oyun mekanikleri ve karmaşıklığı hakkında genel bir bakış Ders planı, ödevler ve sınavlar hakkında bilgilendirme				
	An overview of digital game mechanics and complexity Information about lesson plan, assignments and exams				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun mekanikleri nedir? Oyun mekanikleri çeşitleri Oyun mekanikleri örnekleri				
	What are game mechanics? Types of game mechanics Examples of game mechanics				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun mekanikleri analiz teknikleri Oyun mekanikleri analizi örnekleri				
	Game mechanics analysis techniques Examples of game mechanics analysis				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlerleyen seviyeler ve sistemler Ödüllendirme sistemleri Örnekler ve analizler				
	Advanced levels and systems Reward systems Examples and analyzes				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun dengeleme teknikleri Oyun dengesi örnekleri				
	Game balancing techniques Examples of game balance				

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
6	Oyun ekonomisi ve para birimleri				
	Sanal malzemeler ve para birimi kullanımı				
	İş modeli ve türleri				
	Game economy and currencies				
7	Use of virtual materials and currency				
	Business model and types				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
8	Açık dünya oyunları ve tasarımı				
	Görevler, yan görevler ve etkileşimli öğeler				
	Örnekler ve analizler				
	Open world games and design				
9	Quests, side quests and interactive elements				
	Examples and analyzes				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
10	Sınav				
	Exam				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
11	Moba, rpg ve fps oyunlarının mekanikleri				
	Çeşitleri ve örnekleri				
	Analizler				
	Mechanics of moba, rpg and fps games				
12	Types and examples				
	Analyzes				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
13	Sosyal oyunların mekanikleri				
	Sosyal oyunlarda ödüllendirme sistemleri				
	Örnekler ve analizler				
	The mechanics of social games				
14	Reward systems in social games				
	Examples and analyzes				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
15	Duygusal etkileşim ve oyun				
	Oyunların duygusal olarak nasıl etkileyebileceği				
	Örnekler ve analizler				
	Emotional interaction and play				
16	How games can affect you emotionally				
	Examples and analyzes				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun tasarımı ve psikolojik faktörler Oyunların insan davranışları üzerindeki etkisi Örnekler ve analizler				
	Game design and psychological factors The effect of games on human behavior Examples and analyzes				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun testleri ve test etme teknikleri Oyun testlerinin önemi				
	Game tests and testing techniques The importance of gaming tests				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Örnekler ve analizler				
	Examples and analyzes				

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 mekanikleri: Öğrenciler, farklı oyun mekaniklerinin nasıl çalıştığını anlayacaklar ve farklı mekaniklerin nasıl bir araya getirilebileceği hakkında bilgi sahibi olacaklar. / Game mechanics: Students will understand how different game mechanics work and will learn about how different mechanics can be combined.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
2.Oyun tasarımı: Öğrenciler, oyun tasarımı hakkında temel bir anlayışa sahip olacaklar ve kendi oyunlarını tasarlama yeteneklerini geliştireceklerdir. / Game design: Students will have a basic understanding of game design and will develop their ability to design their own games.	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5
3.Oyun dengesi: Öğrenciler, oyun dengesi hakkında bilgi sahibi olacaklardır. / Game balance: Students will learn about game balance.	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	4	4
4.Oyun dengesi: Öğrenciler oyunlarının oynanabilirliğini ve keyifli olmasını sağlamak için oyunlarını dengeleyebileceklerdir / Game balance: Students will be able to balance their games to ensure playability and enjoyment	3	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	2	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