

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EDOT405	
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 Laboratuvar 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	Bu dersin amacı, dijital oyun tasarımı öğrencilerine oyun ve sanatın temellerini öğretmek ve oyun tasarımında sanatın önemini vurgulamaktır. Bu ders kapsamında, öğrenciler oyun estetiği, karakter tasarımı, dünya tasarımı, 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı, grafikler ve oyun motorları gibi konulara odaklanarak, oyun tasarımında sanatın nasıl kullanılabileceğini keşfedeceklerdir. Bu ders ayrıca, öğrencilerin oyunların kalitesini artırmak için oyun testi ve sorun giderme teknikleri öğrenmelerini sağlayacaktır. Öğrenciler, bu ders sayesinde, oyun tasarımında sanatın önemini anlayacak, sanat ve tasarım arasındaki etkileşimi kavrayacak ve kendi oyun tasarım becerilerini geliştireceklerdir.	The aim of this course is to teach digital game design students the basics of games and art and to emphasize the importance of art in game design. In this course, students will explore how art can be used in game design, focusing on topics such as game aesthetics, character design, world design, 2D/3D art, animation, interface design, graphics and game engines. This course will also enable students to learn game testing and troubleshooting techniques to improve the quality of games. Through this course, students will understand the importance of art in game design, comprehend the interaction between art and design, and develop their own game design skills.
İçeriği / Content	Bu dersin içeriği, dijital oyun tasarımı öğrencilerine oyun ve sanatın temellerini öğretmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda, öğrenciler oyun estetiği, karakter tasarımı, dünya tasarımı, 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı, grafikler ve oyun motorları gibi konuları öğreneceklerdir. Ayrıca, ders boyunca öğrenciler, oyunların kalitesini artırmak için oyun testi ve sorun giderme teknikleri öğreneceklerdir. Bu ders, öğrencilere sanat ve tasarım arasındaki etkileşimi anlama fırsatı sunacak ve kendi oyun tasarım becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacaktır. Öğrenciler, ders boyunca dijital oyunlar için gerekli olan 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı ve oyun motoru gibi araçları kullanarak, kendi oyun tasarım projelerini geliştirme fırsatı bulacaklardır.	The content of this course aims to teach digital game design students the basics of games and art. In this context, students will learn about game aesthetics, character design, world design, 2D/3D art, animation, interface design, graphics and game engines. Also, throughout the course, students will learn game testing and troubleshooting techniques to improve the quality of games. This course will provide students with the opportunity to understand the interaction between art and design and will help them develop their own game design skills. During the course, students will have the opportunity to develop their own game design projects by using tools such as 2D/3D art, animation, interface design and game engine required for digital games.
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 tasarımında sanatın önemini açıklayabilme ve oyun estetiği, karakter tasarımı, dünya tasarımı, 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı, grafikler ve oyun motorları gibi konulara hakim olma.	To be able to explain the importance of art in game design and to have a good command of topics such as game aesthetics, character design, world design, 2D/3D art, animation, interface design, graphics and game engines.
2	Dijital oyunlar için sanat eserlerini inceleyerek, sanatın oyun tasarımındaki kullanımını analiz edebilme.	To be able to analyze the use of art in game design by examining artworks for digital games.
3	Oyun dünyası, karakterler ve arayüz tasarımı gibi unsurların tasarımında sanatı kullanarak, oyunun kullanıcı deneyimini ve hikayesini geliştirebilme.	Ability to improve the user experience and story of the game by using art in the design of elements such as game world, characters and interface design.
4	Oyun testi ve sorun giderme teknikleri kullanarak, oyunun kalitesini artırabilecek ve hataları düzeltebilme.	Ability to improve game quality and fix bugs using game testing and troubleshooting techniques.
5	Dijital oyunlar için gerekli olan 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı ve oyun motoru gibi araçları kullanarak, kendi oyun tasarım projelerini geliştirebilme.	Ability to develop own game design projects using tools such as 2D/3D art, animation, interface design and game engine required for digital 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
	Oyun tasarımının temel kavramları Sanatın oyun tasarımındaki rolü Oyun sanatının tarihi ve gelişimi				
	Basic concepts of game design The role of art in game design History and development of game art				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dijital sanatın tarihi ve gelişimi Dijital sanat eserlerinin incelenmesi Dijital sanatın oyun tasarımındaki kullanımı				
	History and development of digital art Examining digital artworks Use of digital art in game design				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun tasarımında estetiğin önemi Oyun tasarımında renk kullanımı ve psikolojik etkileri Oyun tasarımında müzik ve ses kullanımı				
	The importance of aesthetics in game design The use of color in game design and its psychological effects Use of music and sound in game design				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Karakter tasarımının temel kavramları Karakter yaratımı için araçlar Karakter tasarımının oyun hikayesine etkisi				
	Basic concepts of character design Tools for character creation The effect of character design on the game story				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun dünyasının tasarımı Dünya tasarımında mimari ve çevre tasarımı Dünya tasarımında doğal unsurların kullanımı				
	The design of the game world Architectural and environmental design in world design The use of natural elements in world design				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	2D sanat eserlerinin incelenmesi 2D sanatın oyun tasarımındaki kullanımı 2D sanat araçları Studying 2D artworks Use of 2D art in game design 2D art tools				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D Sanat				
	3D Art				
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
	3D sanat eserlerinin incelenmesi 3D sanatın oyun tasarımındaki kullanımı 3D sanat araçları Studying 3D artworks Use of 3D art in game design 3D art tools				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Animasyonun temel kavramları Animasyon teknikleri ve uygulamaları Animasyonun oyun tasarımındaki kullanımı Basic concepts of animation Animation techniques and applications Use of animation in game design				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Arayüz tasarımının temel kavramları Arayüz tasarımında kullanılan araçlar Arayüz tasarımının oyunun kullanıcı deneyimine etkisi Basic concepts of interface design Tools used in interface design The effect of UI design on the user experience of the game				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Grafiklerin oyun tasarımındaki rolü Grafiklerin oyun performansına etkisi Grafiklerin oyun hikayesi ve karakterlerine etkisi The role of graphics in game design Effect of graphics on game performance Effect of graphics on game story and characters				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun motorlarının temel kavramları Oyun motorlarının kullanımı Oyun motorlarının oyun tasarımına etkisi Basic concepts of game engines Use of game engines Effect of game engines on game design				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun testinin temel kavramları Oyun testi için araçlar ve yöntemler Basic concepts of game testing Tools and methods for game testing				

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 tasarımında sanatın önemini açıklayabilme ve oyun estetiği, karakter tasarımı, dünya tasarımı, 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı, grafikler ve oyun motorları gibi konulara hakim olma. / To be able to explain the importance of art in game design and to have a good command of topics such as game aesthetics, character design, world design, 2D/3D art, animation, interface design, graphics and game engines.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
2.Dijital oyunlar için sanat eserlerini inceleyerek, sanatın oyun tasarımındaki kullanımını analiz edebilme. / To be able to analyze the use of art in game design by examining artworks for digital games.	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5
3.Oyun dünyası, karakterler ve arayüz tasarımı gibi unsurların tasarımında sanatı kullanarak, oyunun kullanıcı deneyimini ve hikayesini geliştirebilme. / Ability to improve the user experience and story of the game by using art in the design of elements such as game world, characters and interface design.	5	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4
4.Oyun testi ve sorun giderme teknikleri kullanarak, oyunun kalitesini artırabilecek ve hataları düzeltebilme. / Ability to improve game quality and fix bugs using game testing and troubleshooting techniques.	3	4	4	4	4	5	4	3	2	4	2	4	2	3	3

5.Dijital oyunlar için gerekli olan 2D/3D sanat, animasyon, arayüz tasarımı ve oyun motoru gibi araçları kullanarak, kendi oyun tasarım projelerini geliştirebilme. / Ability to develop own game design projects using tools such as 2D/3D art, animation, interface design and game engine required for digital games.	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

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