



Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181616505 Oyun Tasarım II (Seçmeli Ders II)					
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
6	181616505	Oyun Tasarım II (Seçmeli Ders II)	4	3	4

Dersin Dili:

Türkçe

Dersin Düzeyi:

Fakülte

Dersin Staj Durumu:

Yok

Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

Dersin Türü:

Seçmeli

Dersin Amacı:

Oyun Tasarımı I dersi, öğrencilerin oyun kavramını tarihsel, kültürel ve yapısal yönleriyle kavrayarak oyun kurgusu, tema, hedef kitle ve etkileşim unsurlarını tasarım ilkeleriyle ilişkilendirebilmelerini amaçlar. Ders kapsamında öğrencilerin bireysel olarak özgün masa oyunları geliştirmeleri, oyun kurallarını tasarlamaları, prototip aşamasına kadar fikirlerini görselleştirmeleri ve oyun deneyimini tasarım temelli bir düşünceyle yapılandırmaları amaçlanmaktadır.

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Ders, oyun kavramının tanımı, tarihsel gelişimi, oyun türleri ve oyun kurma ilkeleri üzerine temel bilgileri kapsar. Oyun yapısının bileşenleri, kuralların oluşturulması, hedef kitle analizi ve etkileşim biçimleri incelenir. Öğrenciler dönem boyunca bireysel olarak iki özgün oyun tasarımı geliştirir. Süreçte fikir üretimi, eskiz, kural geliştirme ve oynanabilir prototip hazırlama aşamaları yer alır.

Ön Koşulları:

Dersin Koordinatörü:

Öğr. Gör. Merve Saylık merve.saylik@dpu.edu.tr

Dersi Veren:

Öğr. Gör. MERVE SAYLIK

Dersin Yardımcıları:

Yok

Dersin Kaynakları

Ders Notları

Kaynaklar

Dökümanlar

Ödevler

Sınavlar

- : Sega Video Games Illustrations. (1994). Tokyo: Graphic-sha Publishing.
- : The Art of Assassin's Creed, Unity. (2014). London: Titan Books.
- : Despain, W. (2013). 100 Principles of Game Design. San Francisco: New Riders.
- : The Art of Alice, Madness Returns. (2011). Oregon: Dark Horse Books.
- : Nelson, S. (2015). Photoshop for Games, Creating art for Console, Mobile and Social Games. San Francisco: New Riders
- : Fullerton, T. (2008). Game Design Workshop, A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- : Isbister, K. (2006). Better Game Characters by Design, A Psychological Approach. Elsevier: San Francisco.

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler	:	Eğitim Bilimleri	:
Mühendislik Bilimleri	:	Fen Bilimleri	:
Mühendislik Tasarımı	:	Sağlık Bilimleri	:
Sosyal Bilimler	:	Alan Bilgisi	: 100

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Dersin içeriği, konuları, değerlendirme sistemi ve uygulama süreci hakkında bilgi verilmesi	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan ders izlencesinin incelenmesi	
2	Dijital oyun tasarımının temel kavramları ve yapım sürecinin aşamalarının incelenmesi	Paylaşılan kaynaklardaki örnek oyun geliştirme süreçlerinin incelenmesi	
3	Oyun mekaniği, denge ve kullanıcı etkileşimi kavramlarının değerlendirilmesi	Belirlenen oyun örneklerinin oynanış mantığının analiz edilmesi	
4	Temel oyun yapım araçlarının arayüzlerinin tanıtılması ve kullanım mantığının açıklanması	Araçların başlangıç kılavuzlarının ve kısa eğitim videolarının incelenmesi	
5	Oyun kurallarının oluşturulması ve oyun yapısının planlanması	Oyun kurallarının oluşturulması ve oyun yapısının planlanması	
6	Oyun mekaniği, seviye düzeni ve karakter kurgusunun geliştirilmesi	Önceki haftadaki fikirlerin eskiz ve diyagram hâline getirilmesi	
7	Oyun arayüzü ve görsel öğelerin düzenlenmesi	Arrangement of the game interface and visual elements.	
8	Birinci tasarım çalışmasının tamamlanması ve oynanabilir prototip oluşturulması	Oyun test notlarının ve kullanıcı geri bildirimlerinin gözden geçirilmesi	
9	Dijital prototiplemede görsel kimlik ve kullanıcı deneyimi konularının incelenmesi	Belirlenen kaynaklardaki örnek dijital oyun arayüzlerinin incelenmesi	
10	İkinci tasarım çalışması konusunun belirlenmesi ve dijital oyun prototipinin oluşturulmasına başlanması	Temaya uygun referans oyunların incelenmesi	
11	Oyun prototipinin geliştirilmesi, oynanış testlerinin yapılması ve geri bildirimlerin değerlendirilmesi	Önceki haftadaki test sonuçlarının not alınması	
12	İkinci tasarım çalışmasının tamamlanması ve çıktıların düzenlenmesi	Oyun arayüzü, ses ve görsel unsurların son hâline getirilmesi	
13	Tüm oyun tasarımları üzerine genel değerlendirme yapılması ve son düzenlemelerin gerçekleştirilmesi	Üretilen prototiplerin gözden geçirilmesi	
14	Dönem genel değerlendirmesinin yapılması ve çıktıların teslim sürecine hazırlanması	Oyun malzemelerinin düzenlenmesi ve teslim hazırlığının yapılması	

Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Dijital oyun tasarımının temel kavramlarını, yapım süreçlerini ve araçlarını açıklar.
Ö02	Oyun fikrini tema, hikâye ve mekanik unsurlarla bütünleştirerek geliştirir.
Ö03	Oyun arayüzü, karakter ve çevre tasarımı bileşenlerini uygular.
Ö04	Oyun yapım araçlarıyla basit düzeyde dijital prototipler oluşturur.

Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
P14	Tasarım odaklı düşünme prensiplerine uygun olarak alanı ile ilgili bir projeyi planlama, uygulama ve sonuçlandırabilme, ayrıca fikir ve tasarımları çoklu ortam araçlarını etkin kullanarak sözlü ve yazılı biçimde sunabilecek tarzda düzenler.
P15	Tasarım problemlerinin çözümünde alanın gerektirdiği temel mesleki bilgileri kullanarak bir marka veya kurum için, ayırt edici ve sürdürülebilir ürünler tasarlar.
P03	Görsel iletişim tasarımı alanının tarihsel gelişimi, tasarım eğilimleri ve kültürel boyutlarını açıklar.
P13	Disiplinler arası yaklaşımlardan yararlanarak ürün (görsel iletişim tasarımı) tasarlar.
P10	Görsel iletişim tasarım ürünlerini (illüstrasyon, fotoğraf, tipografi, vb) biçim, içerik ve teknik açılarından eleştirel bir yaklaşımla analiz ederek işlevine uygun olarak düzenler.
P09	Tasarım ilkeleri doğrultusunda problemlerin çözümünün birden fazla yolu olabileceği anlayışından hareket ederek, esnek, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler gerçekleştirir.
P08	Gelişen teknolojik yenilikleri ile basılı mecrâ ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımdaki rolünü açıklar.
P05	Tasarım sürecinde karşılaşılabilecek risk ve olgular ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği konularında yasal hak ve sorumluluklarını değerlendirir.
P07	Görsel iletişim tasarımı üretim süreçleri, baskı teknikleri ve dijital medya üretim standartlarını açıklar.
P11	Farklı baskı teknikleri ile dijital platformlara uygun estetik ve özgün çalışmalar gerçekleştirir.
P06	Renk kuramı, modelleri, yönetimi, türleri, psikolojik özellikleri, önemi ve kullanım alanlarını açıklar.
P17	Mesleğin gerektirdiği bilgi ve becerileri aktarmada girişimci ve yenilikçi bir yaklaşım bilinci ile hareket ederek grup, müşteri ve paydaşlarla etkili iletişim kurmak için süreci takip eder.
P01	Görsel iletişim tasarımının temel ilke ve öğeleri, görsel algı kuramları ve kompozisyon oluşturma ilkelerini tanımlar.
P16	Alanı ile ilgili tasarım problemlerinin çözümüne yönelik çalışmaları bireysel veya grup ile birlikte düzenler.
P04	Görsel iletişim tasarımı alanının gerektirdiği hak, yükümlülük ve telif haklarına ilişkin gelişmeler ile insan hakları, sürdürülebilirlik, çevre sorunları, kamu hizmeti sürecindeki olguların evrensel ve toplumsal boyuttaki etkileri ile hukuki sonuçlarını yorumlar.
P12	Alanı ile ilgili hem teorik hem de uygulama çalışmalarını hazırlarken teknolojik araç gereç ve program (yapay zekâ, artırılmış gerçeklik vb.) kullanarak tasarımlar gerçekleştirir.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%20
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	1	%20
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
Toplam		%100

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	4	56
Ödevler	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	3	3
Uygulama	1	2	2
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			120
AKTS Kredisi			4

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları																
Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek																

	P01	P02	P03	P04	P06	P07	P08	P09	P10	P12	P13	P14	P15	P16	P17
Tüm	3	1	1	1	1	3	5	5	5	3	4	4	3	3	2
Ö01			4			4	5	3	4	5	3				
Ö02	5		3				4	5	5		4	5	3	4	3
Ö03	5	4			4	5	5	5	5	5	3	5	4		
Ö04	4				3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3
Ö05				4		3	4	5	5		5	4	3	4	4