



# Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı

181615507	Oyun Tasarım I (Seçmeli Ders I)			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
5	181615507	Oyun Tasarım I (Seçmeli Ders I)	4	3	4	

## Dersin Dili:

Türkçe

## Dersin Düzeyi:

Fakülte

## Dersin Staj Durumu:

Yok

## Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

## Dersin Türü:

Seçmeli

## Dersin Amacı:

Ders, dijital oyun tasarımı sürecinde fikir geliştirme, mekanik oluşturma ve temel oyun yapım araçlarını kullanma becerilerinin kazandırılmasını hedefler. Öğrencilerin oyun fikrini senaryo, karakter, arayüz ve etkileşim unsurlarıyla bütünleştirerek basit düzeyde dijital oyun prototipleri geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

## Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Ders, dijital oyun tasarımının temel ilkelerini ve üretim süreçlerini kapsar. Oyun fikirlerinin dijital ortama aktarılması, mekaniklerin oluşturulması, arayüz ve karakter tasarımlarının geliştirilmesi üzerinde durulur. Öğrenciler, basit düzeyde oyun yapım araçlarını kullanarak oynanabilir prototipler üretir ve etkileşim, denge ile kullanıcı deneyimi kavramlarını uygular içerir.

## Ön Koşulları:

## Dersin Koordinatörü:

Öğr. Gör. Merve Saylık [merve.saylik@dpu.edu.tr](mailto:merve.saylik@dpu.edu.tr)

## Dersi Veren:

Öğr. Gör. MERVE SAYLIK

## Dersin Yardımcıları:

Yok

## Dersin Kaynakları

### Ders Notları

### Kaynakları

### Dökümanlar

### Ödevler

### Sınavlar

- : Fullerton, T. (2008). Game Design Workshop, A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- : Rouse, R. (2005). Game Design Theory & Practise. Texas: Wordware Publishing.
- : The Art of Assassin's Creed, Unity. (2014). London: Titan Books.
- : Sega Video Games Illustrations. (1994). Tokyo: Graphic-sha Publishing.
- : Nelson, S. (2015). Photoshop for Games, Creating art for Console, Mobile and Social Games. San Francisco: New Riders
- : Wong, K. (2011). "The Art of Alice: Madness Returns". Milwaukee: Dark Horse Publishing.

## Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler	: 0	Eğitim Bilimleri	:
Mühendislik Bilimleri	: 0	Fen Bilimleri	: 0
Mühendislik Tasarımı	: 0	Sağlık Bilimleri	: 0
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	Oyun kavramının tanımı ve tarihsel gelişiminin incelenmesi	Kaynaklarda yer alan oyun tarihi bölümlerinin okunması	Ödev 1 - Teslim
3	Oyun türlerinin, temel yapı ve kural sistemlerinin değerlendirilmesi	Belirlenen örnek masa oyunlarının oynanarak not alınması	
4	Oyun mekaniği, hedef kitle ve tema ilişkilerinin incelenmesi	Günlük hayattan seçilen iki oyunun hedef kitlelerinin araştırılması	Ödev 2 - Teslim
5	Oyun kurallarının oluşturulması ve oyun yapısının planlanması	Ders yürütücüsü tarafından belirlenen kaynaklarda yer alan kural geliştirme örneklerinin incelenmesi	
6	İlk oyun fikrinin belirlenmesi ve eskiz sürecine başlanması	fikir notlarının hazırlanması, benzer örnek oyunların araştırılması	Ödev 3 - Teslim
7	Kart oyunu tasarımı için içerik, kurgu ve görsel düzen geliştirilmesi	Kart oyunu tasarımlarına ilişkin örneklerin incelenmesi	
8	Oyun prototipinin oluşturulması ve oynanabilirliğin test edilmesi	Oyun malzemelerinin temin edilmesi ve taslak oyun alanı hazırlanması	
9	Oyun tasarımının tamamlanarak teslim sürecine hazırlanması	Oyun kurallarının düzenlenmesi, görsel ve yazılı son kontrollerin yapılması	
10	Kutu oyunu tasarımı için yeni tema ve hedef kitle belirlenmesi	Drive klasöründe paylaşılan örnek kutu oyunlarının incelenmesi	Ödev 4 - Teslim
11	Oyun alanı, figür ve görev yapısının geliştirilmesi	Önceki haftada hazırlanan fikir notlarının gözden geçirilmesi	
12	Kutu oyunu prototipinin oluşturulması ve oynanabilirlik testlerinin yapılması	Oyun alanı çizimlerinin ve figürlerin hazırlanması	Uygulama Sınavı
13	Tasarımın geliştirilmesi, kuralları sadeleştirilmesi ve oynanış denemelerinin yapılması	Geri bildirimlere göre tasarım revizyonlarının yapılması	Ödev 5 - Teslim
14	Oyun tasarımının tamamlanarak çıktıya hazır hale getirilmesi	Oyun malzemelerinin düzenlenmesi ve teslim hazırlığının yapılması	

## Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	Oyun kavramının tarihsel gelişimini ve temel bileşenlerini bilir.
Ö02	Oyun türlerini, yapı ve kural sistemlerini sınıflandırır.
Ö03	Oyun tasarımında tema, hedef kitle ve etkileşim ilişkisini açıklar.
Ö04	Oyun kuralı ve görsel bileşenleri tanımlayarak özgün bir masa oyunu tasarımı geliştirir.
Ö05	Oyun tasarımı sürecini yaratıcılık, denge ve oynanabilirlik ilkeleri doğrultusunda değerlendirir.

## 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 tasarımı 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 mecra 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.

