

Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
ENT359 Oyun Tasarımı Stüdyosu I Dersi AKTS Paket Bilgileri

Bölüm Misyonu: Endüstriyel tasarım bölümümüz, 21. yüzyılın gerektirdiği yetkinlikleri bünyesinde barındıran, işbirliği, iletişimi, eleştirel düşünme ve yaratıcılığı merkezine alarak, öğrencilerini sektör profesyonelleri, mezunlar ve birbirleriyle etkileşim içinde olan bir ortamda eğleterek, disiplinlerarası işbirliğine açık, toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlı, çevik, uyumlu, esnek ve çözüm odaklı mezunlar olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Bölüm Misyonu Bileşenleri

- BMB1: Eleştirel düşünebilen, yaratıcı, çevik, uyumlu, esnek çözüm odaklı disiplinlerarası işbirliğine yatkın, iletişime açık mezunlar yetiştirmek
BMB2: Girişimcilik kültürünü yönetme ve işletme becerileriyle sektörde kendi işlerini kurabilen mezunlar yetiştirmek
BMB3: Eğitim-öğretim ve tasarım-uygulamada çeşitli paydaşlar ile etkileşim içinde olmayı sağlayan ortamlar yaratmak
BMB4: Eğitim-öğretim, araştırma ve tasarım-uygulama faaliyetlerinde endüstri ile birlikte toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlılığı gözlemlemek

Program Eğitim Amaçları:

- PEA1: Program mezunlarımız büyük ölçekli ulusal ve uluslararası firmalarda ürün geliştirme alanlarında görevlendirilmek üzere öncelikli tercih edilirler.
PEA2: Programın mezunları tasarım odaklı girişimcilik ağlarında aktif rol üstlenirler/ kariyer geliştirirler
PEA3: Program mezunları kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.
PEA4: Program mezunları yurtdışında veya yurtdışındaki farklı üniversitelerde akademik kariyerlerine araştırmacı ve/veya eğitmen olarak devam ederler.
PEA5: Program mezunlarımız yer aldığı çalışmalarda çevresel, ekonomik ve sosyal etkenler ile etik değerleri gözetenek, toplumunun yaşam kalitesinin yükseltilmesinde etki sahibi olurlar
PEA6: Program mezunlarımız çalıştıkları kurumlarda problem çözme yaklaşımlarında çevik ve transdisipliner yaklaşımları ile ön plana çıkarırlar

En son Güncellenme Tarihi

Ders İçeriği (Türkçe)

Bilgisayar Oyunu: Tanıfesi, Türleri, Oyun Motorları: Unity, Unreal Engine- Oyun Tasarımı Giriş, Oyun Tasarımı İş Akışı, Senaryo, Karakter Tasarımı, Çevre Tasarımı, Asset Tasarımı, Oyun Seviyesi Tasarımı, Oyun Motoru Yazılım Araştırması, Oyun Seviyesi Tasarımı, Arayüz Tasarımı: Açılış Ekranı, Sinematıklar, Arayüz ve etkileşim.

Ders İçeriği (İngilizce)

Game Design: History of Game Design, Types and Genres; Game Engines: Unity and Unreal Engine; Introduction to Game Design; Pipeline, Character design, Environment design, Asset Design; Level Design; Game Engine Tools, Design a Game Level in a Game Engine; Interface Design: Title Screen, Interface and Interaction.

Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)

1. Bilgisayar oyunu tasarımı iş akışını tanımlayabilir
2. Hazır assetleri kullanarak bir oyun seviyesi tasarımı yapar
3. Bilgisayar oyunu senaryosunu hazırlar
4. Oyun için gerekli olan arayüz tasarımlarını yapar.

Tanıtım Bilgileri

Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. LEVENT BURGAZLI
Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Dersin Önkoşulları	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır.
Okuma Listesi ve Kaynaklar	
Değerlendirme	1 Ara Sınav ve 1 Final
Staj & Uygulama	

Öğretim Yöntem ve Teknikleri.

Öğretim Yöntemleri

Takım/Grup Çalışması
Örnek Olay İncelemesi
Gösterme
Uygulama - Alıştırma

Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı (PEA ile ilişkilendirerek bilir, yapar... gibi yetkinlik ifadeleri)

dersi alan öğrenciler ulusal veya uluslararası oyun firmalarında tasarımcı, yapımcı olarak çalışabilirler
dersi alan öğrenciler ulusal veya uluslararası oyun firmalarında kullanıcı deneyimi tasarımcısı olarak çalışabilirler
dersi alan öğrenciler kendi oyun firmalarını kurabilir veya indie geliştirici olabilirler

İçerik

1. hafta	Bilgisayar oyunu nedir. Türleri ve Temaları nelerdir. Bilgisayar oyunu sektörü.
2. hafta	bir oyunun analizi: senaryo özeti, çevre, karakter ve diğer görsellerin incelenmesi
3. hafta	oyun senaryosu taslağı hazırlama
4. hafta	oyun senaryosu taslağı hazırlama
5. hafta	çevre tasarımı
6. hafta	ARA SINAV senaryoya uygun çevre tasarımı sunumu
7. hafta	karakter tasarımı
8. hafta	karakter tasarımı
9. hafta	oyun motorlarına giriş
10. hafta	oyun motoru ile level design
11. hafta	oyun arayüzü tasarımı
12. hafta	oyun arayüzü tasarımı
13. hafta	sinematıkların tasarımı: Story board
14. hafta	görselleştirme ve sunum.

Dersin amaçları

Katkı Düzeyi (0-1-2-3)	PEA1	PEA2	PEA3	PEA4	PEA5	PEA6
Dersin amaçları	x	x	x			

Kategori (Kredi ya da AKTS Kredisi):

Tasarım	Tasarım Kuram ve Yöntemleri	Tasarım Teknolojileri	Genel Eğitim
5			

Ders Kontenjan Bilgileri ve Açılma Bilgileri

Dersin Optimum (ideal olması gereken) Kontenjanı	20
Dersin Maksimum Kontenjanı	25
Dersin Açılması Önerilen Dönemi	Güz

Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı

No	Program Yetenekleri	Katkı Düzeyi (0-1-2-3)	DÖÇ 1	DÖÇ 2	DÖÇ 3	DÖÇ 4
1	Tasarım-sanat bilgilerini uygulama, temel mühendislik bilgilerini kullanabilme			1		2
2	Ürünün tasarım-üretim-tüketim-pazarlama-kullanım süreçlerini yorumlayabilme					2
3	Gereksinimleri karşılayacak biçimde bir ürün, sistemi, detayı, süreci tasarlayabilme		2	2		
4	Disiplinler arası ortak çalışabilme		1	1	1	1
5	Tasarım problemlerini saptayabilme, tanımlayabilme ve / veya çözümlenebilme		2		2	
6	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabileme		1	1		1
7	Etkin iletişim kurabilme					2
8	Tasarım disiplininin yaşam döngüsü içindeki etkilerini anlama-yorumlama-öngörme yetkinliğine sahip olabileme		1	1	1	1
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bunu gerçekleştirebilme		1	1	1	1
10	Çağın sorunlarını kavrayabilme ve sorgulayabilme					
11	Mesleki özgüvene sahip olabileme ve inisiyatif alabilme			1	1	
12	İki boyutlu da üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme			1		2
13	Endüstriyel tasarım disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerdeki tasarımları gerçekleştirebilme		1			1
14	Endüstriyel tasarım sürecinde ekonomik koşulları ve piyasa yapılarını değerlendirebilme					
15	Tasarımın tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olma ve yorumlayabilme					
16	Görsel algı ve anlatım becerisine sahip olabileme			3		3
17	Akıl, soyut analiz ve sentez yapabileme		3	3	3	3
18	Profesyonel hassasiyet bilincine sahip olabileme			3		3
19	Endüstrinin beklentilerini karşılayabilecek güncel teknolojik bilgiye sahip olma ve kullanabilme		3	3	3	3
20	Bilgisayar destekli programlara hakim olma; ölçekli model üretme			3		3

0 : Desteklemiyor 1 : Alt seviyede destekliyor 2 : Orta seviyede destekliyor 3 : Üst seviyede destekliyor

Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri

	Sayı	Yüzdesi
1. Arasınav	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
Toplam	2	100