İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
JOU409	Dijital Oyun Tasarımı	7	3	0	0	3	3

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	Türkçe
Türü	Grup Zorunlu
Dersin Düzeyi	Lisans
Dersin Amacı	Bu ders kapsamında öğrencilerin, büyük çeşitlilik gösteren dijital oyunlar konusunda biçimsel, içeriksel ve süreç yönetimi düzeyinde analitik değerlendirme becerilerini geliştirilmeleri beklenmektedir. Ders kapsamında öncelikle dijital oyunların tarihsel süreci incelenerek, günümüzde geldikleri "büyük bütçeli prodüksiyon" mertebesi tartışılacaktır. Buna paralel olarak Web tabanlı oyunların gelişim ve yaygınlaşma süreci değerlendirilecek, başarı elde ederek yaygın bir kullanıcı kitlesine ulaşmış oyunların karakteristik ve özgül özellikleri irdelenecektir. Oyun tasarımında hikaye, hedef kitle, kurallar, grafikler, seviye, kullanıcı deneyimi kavramları açıklanarak farklı dijital oyun janrlarından örnekler yorumlanacaktır. Öte yandan, kısaca yazılım metriklerinden bahsedilerek oyun projelerini ölçeklendirme ve "boyutlarını" karşılaştırma yetisi kazanılacaktır. Bunu takiben, oyun tasarımı bünyesindeki süreçler adım adım incelenecek, oyun geliştirme ekibindeki roller tanımlamacaktır. Yarıyıl boyunca öğrencinin makul boyutlu bir proje geliştirmesi ve geliştirme süreçlerini uygulayarak içselleştirmesi hedeflenmektedir.
İçerik	1. Hafta: Giriş. Temel Kavramlar, Dijital Oyun Türleri ve Platformlar 2. Hafta: Dijital Oyunların Tarihçesi, 80'ler ve öncesinde video oyunları Internet öncesi dönemde oyun konsolları Kültleşmiş oyunlar Güncel konsollar ve popüler oyunlar Web Oyunlarının gelişimi ve Yaygınlaşması Tarayıcı oyunları Flash temelli Salt metin temelli, "klan" türü Facebook oyunları Mobil oyunlar (Java, iOS, Android) 3. Hafta: Dijital Oyun Tasarımının İlk Adımları Hedef kitlenin ve platformun saptanması Genel konseptin belirlenmesi İster analizleri Proje ekibi oluşturulması ve rol tanımları 4. Hafta: Hikaye Tasarımı Evren / Mekan tasarımı Storyboard çalışması Doğrusal Hikaye vs. Açık Dünya (Open World) Karakterler

	5. Hafta: Oyun Mekaniği Tasarımı Kuralların belirlenmesi Bölümlerin ve zorluk seviyelerinin oluşturulması Kontrol arabirimleri (klavye, joystick, kinect, vb) ve oyun deneyimi 6. Hafta: Hazır Araçların Kullanımı Oyun yazılımı geliştirme kitleri (SDK) Fizik motorları Görsel tasarım araçları Storyboard uygulamaları 7. Hafta: Görsel ve Grafik Tasarımı Konsept tasarımı ve eskizler Karakterler, mekanlar, nesneler Animasyonlar Menüler ve diğer arayüzler 8. Hafta: İşitsel Bileşenler Müzikler Ses efektleri Karakter seslendirmeleri 9. Hafta: Proje Ekibi Prodüktör Oyun / Bölüm Tasarımcısı Yazar Programlama ekibi Test ekibi 10. Hafta: Proje Yaşam Döngüsü ve Dokümanlar Konsept tasarımı ve öneri dokümanı Ön prodüksiyon Oyun tasarım dokümanı Sanatsal üretim planı Teknik tasarım dokümanı Proje planı Prototip Geliştirme Alfa / Beta testleri Güncelleme ve Yamalar 11.-12. Haftalar: Atölye Çalışması: Construct2 ortamında prototip geliştirmek 13.-14. Haftalar Öğrenci Sunumları

Kaynaklar	Rules of Play: Game Design Fundamentals, Katie Salen, Eric Zimmerman, 2003, MIT Press Game Design: The Art and Business of Creating Games (2nd Edition), Bob Bates, 2001, Prima Tech. Gameplay and Design, Kevin Oxland, 2004, Addison Wesley Game Design: Theory and Practice, Richard Rouse, 2001, Wordware

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Giriş. Temel Kavramlar, Dijital Oyun Türleri ve Platformlar
2	Dijital Oyunların Tarihçesi & Web Oyunlarının gelişimi ve Yaygınlaşması
3	Dijital Oyun Tasarımının İlk Adımları
4	Hikaye Tasarımı
5	Oyun Mekaniği Tasarımı
6	Hazır Araçların Kullanımı
7	Görsel ve Grafik Tasarımı
8	İşitsel Bileşenler
9	Proje Ekibi
10	Proje Yaşam Döngüsü ve Dokümanlar