

Dersin Kodu ve Adı	BEOT9104/ Yenilikçi Oyun Tasarımı
Dersin Yarıyılı	Güz-Bahar
Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Oyun tasarımının temelleri, oyun oynama, deneyimler, mekanikler, bir oyunu dengeleme süreci ve kullanıcı deneyimlerini modelleme.
Temel Ders Kitabı	Game Design Workshop: a Playcentric Approach to Creating Innovative Games, second Edition, Tracy Fullerton, Morgan-Kaufmann, 2008.
Yardımcı Ders Kitapları	Fundamentals of Game Design, Ernest Adams, New Riders Press, 2009
Dersin Kredisi (AKTS)	8
Dersin Önkoşulları (Ders devam zorunlulukları, bu maddede belirtilmelidir.)	Bu dersin ön koşulu bulunmamaktadır.
Dersin Türü	Seçmeli
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Dersin Amacı ve Hedefi	Bu ders, oyuncular, oynanış, deneyimler, mekanikler, bir oyunu dengeleme ve kullanıcı deneyimlerini modelleme dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere oyun tasarımının yenilikçi temellerini kapsamayı amaçlamaktadır. Ayrıca, oyun tasarımı teorilerini ve ilkelerini ve oyun tasarımı ve değerlendirme süreci için detay yöntemlerini araştırır. Nihai olarak amaç, oyun tasarımı ve geliştiriminin yenilikçi yönlerini tanıtmaktır.
Dersin Öğrenim Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler, 1. Oyun tasarımının teori ve pratiğini anlama. 2. Oyun tasarımı ve geliştirme süreçlerini uygulamak, tasarım fikirlerinin üretilmesini teşvik etmek için yaratıcı teknikleri, oyun tasarımlarının başarısını değerlendirme tekniklerini ve oyun prototipleme tekniklerini analiz edebilme. 3. Oyun tasarımı ve geliştirme konusunda pratik deneyim kazanma. 4. Basit bir oyunun tasarımını ve değerlendirilmesini öğrenme.
Dersin Veriliş Biçimi (Yüz yüze, Uzaktan vb.)	Uzaktan
Dersin Haftalık Dağılımı	1 Oyun Tasarımı Temelleri, bileşenleri ve süreci 2 Oyun Tasarımcısının Rolü 3 Oyunların Yapısı 4 Biçimsel Öğelerle Çalışmak 5 Dramatik Unsurlarla Çalışmak 6 Sistem Dinamiği ile Çalışmak 7 Bir Oyun Tasarlamak - Kavramsallaştırma 8 Kağıt Prototipleme 9 Oyun testleri 10 İşlevsellik, Bütünlük, Denge ve Eğlence 11 Oyun prototipleme I 12 Oyun prototipleme II 13 Oyun Tasarımı Alıştırmaları I 14 Oyun Tasarımı Alıştırmaları II
Öğretim Faaliyetleri (Burada belirtilen faaliyetler için harcanan zaman krediyi belirleyecektir. Dikkatli doldurulması gerekmektedir.)	Haftalık teorik ders saati : 3 Haftalık uygulamalı ders saati : 0 Okuma faaliyetleri : 2 İnternette tarama, kütüphane çalışması : 2 Materyal tasarlama, uygulama : 0 Rapor hazırlama : 15 Sunu hazırlama ve sunum : 12 Ara sınav ve ara sınava hazırlık : 0 Final sınavı ve final sınavına hazırlık : 30

Değerlendirme Ölçütleri (Toplam katkı yüzdesi 100 olacak şekilde ayarlanmalıdır.)	<table border="1"><thead><tr><th></th><th>Sayısı</th><th>Katkısı (%)</th></tr></thead><tbody><tr><td>Ara sınav</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Ödev</td><td>4</td><td>40</td></tr><tr><td>Uygulama</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Projeler</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Pratik</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Kısa sınav</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Yarıyıl sonu sınavı</td><td>1</td><td>60</td></tr><tr><td>Toplam</td><td></td><td>100</td></tr></tbody></table>		Sayısı	Katkısı (%)	Ara sınav	0	0	Ödev	4	40	Uygulama	0	0	Projeler	0	0	Pratik	0	0	Kısa sınav	0	0	Yarıyıl sonu sınavı	1	60	Toplam		100
	Sayısı	Katkısı (%)																										
Ara sınav	0	0																										
Ödev	4	40																										
Uygulama	0	0																										
Projeler	0	0																										
Pratik	0	0																										
Kısa sınav	0	0																										
Yarıyıl sonu sınavı	1	60																										
Toplam		100																										
Dersi Verecek Öğretim Eleman(lar)ı ve İletişim Bilgileri	1. Doç Dr. Murat YILMAZ my@gazi.edu.tr																											