

Üsküdar Üniversitesi

İletişim Fakültesi

DİJİTAL OYUN TASARIMI

PROGRAMI

Ders İçerikleri

## **BİRİNCİ YARIYIL (1.Sınıf Güz Dönemi)**

### **İLET111 İletişime Giriş**

İletişim bilimlerinin gelişimi, iletişimin temel kavramları, insan ve toplum yaşamında iletişimin yeri ve önemi, iletişim türleri, iletişimin boyutları, iletişimin hangi düzeylerde gerçekleştiği, etkili iletişim, beden dili.

### **SBU157 Siyaset Bilimi**

Siyaset biliminin gelişimi, temel kavramlar, siyaset sistemler, demokratik sistemin doğuşu ve gelişimi, parlamenter sistemler ve işleyişleri, Türkiye'de demokrasinin gelişimi ve işleyişi. Demokratik sistemlerin kurum ve politikaları, siyaset bilimine yön veren düşünür ve düşünceler.

### **İLET109 Hukuka Giriş**

Hukukun temel kavramları. Türk hukukunun temel esas ve kurumları. Hukuk ve demokrasi. Roma hukuku ve Türk hukuk sisteminin gelişimine etkileri. Anayasa hukukunun temel dayanakları.

### **RPSİ109 Pozitif Psikoloji ve İletişim Becerileri**

Psikolojinin temel ilke ve kavramları. Mutluluk ve iyimserlik psikolojisi. Mutlu, huzurlu ve başarılı olmanın yolları. İnsanın bilişsel, duyuşsal ve psikolojik dinamikleri. Psikanaliz, bilişsel psikoloji, davranışçı yaklaşım, nörobiyolojik yaklaşım gibi temel psikolojik yaklaşımlar. Motivasyon, özgüven, saygınlık duygusu, aidiyet duygusu gibi kavramlar ve olgular.

Mutlu, huzurlu, başarılı olmanın, yaşam doyumunun yüksek olması için bireyin kendi kaynaklarını ve değerlerini fark etmesini mümkün kılan bu yaklaşımdır. Bu değerleri ve kaynakları bireyin amacına uygun ve yaratıcılıkla kullanması, bireye bilinçli seçim yaparak, kişisel ve kültürel potansiyelini kullanma imkânı verir. Bu derste öğrenciler, farklı konu ve teorik yaklaşımlara yapılan araştırma ve kavramsal çalışmalarını değerlendirecekler (anamlı yasama, şükür duygusu, kanaatkârlık, mutluluk, umut, iyimserlik, pozitif duygular, travma sonrası kişisel gelişim, dayanıklılık, benlik saygısı, güçlülük, zaman perspektifi). Öğrenciler, beyin haritası, signature strengths, şükran günlüğü, mutluluğu arttıran yedi yol (öğrenilmiş olumluluk, şükretme) gibi yöntemleri nasıl kullanılabileceğini öğrenirler.

### **İNG101 İngilizce I**

İngilizce temel kavramlar. Okuma metinleri ve alıştırmaları. Dinleme alıştırmaları. Çeviri alıştırmaları. Deneme yazma. Konuşma alıştırmaları.

## **TURK101 Türk Dili - I**

Dil nedir? Dilin sosyal bir kurum olarak insan yaşamındaki yeri ve önemi. Türk dilinin dünya dilleri arasındaki yeri ve Türk dilinin tarihi aşamaları. Türkçede sesler ve sınıflandırılması, Türkçenin ses özellikleri ve ses bilgisi ile ilgili kurallar. Türkçenin yapım ekleri ve uygulaması, kompozisyonla ilgili genel bilgiler. Kompozisyon yazmada kullanılacak plan ve uygulaması. Bürokratik yazışma biçimleri. Sözlü ve yazılı anlatım becerisinin geliştirilmesine ilişkin konuşma ve yazı pratikleri.

## **ATA101 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi - I**

Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin kuruluş öyküsü. Cumhuriyet'in temel ilkeleri. Atatürk Devrimlerinin temel felsefesi. Devrimlerin niteliği ve etkileri. Tek Parti Dönemi. Çok Partili döneme geçiş ve demokratikleşme süreci. Cumhuriyet Türkiye'sinin Anayasaları.

## **RKUL101 Üniversite Kültürü I**

Bu derste gerek toplum ve ülke gündemi dikkate alınarak, gerekse üniversite gündeminin gerektirdiği birtakım konuların üniversite içinden veya dışından birtakım uzmanlar tarafından öğrenciyle paylaşımı sağlanmaktadır. İletişim sektörünün çeşitli kesitlerinde görev yapan iletişim profesyonellerinin bilgi ve deneyimlerinin iletişim öğrencileriyle paylaşımı

## **İKİNCİ YARIYIL (1. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **DOT102 Dijital Oyunda Temel Tasarım**

Oyun ve dijital oyuna ilişkin temel tasarım ilke ve kurallarına ilişkin bilgilendirme. Tasarım düşüncesinin planlanması ve uygulanmasına ilişkin basit uygulamalar. İnsanın odağa yerleştirilerek yaratıcı ve tasarımsal düşüncenin geliştirilmesine ilişkin yetkinliğin öğrencide oluşturulması. Karmaşık sorun ve konuların tasarımsal olarak çözüme kavuşturulması için denemeler yapılması, bu anlamda tasarım tekniklerinden yararlanılarak çözüm odaklı vizyon geliştirilmesi.

### **SOS126 Genel Sosyoloji**

Sosyolojinin temel kavramları. Sosyolojinin bilimsel bir disiplin olarak gelişim süreci. Klasik ve modern sosyolojiye egemen olan kavram, kuram ve yaklaşımlar. Sosyolojik düşüncenin evreleri. Sosyoloji ve iletişim bilimlerinin kesiştiği ve birbirinden beslendiği noktalar.

### **İLET106 İktisada Giriş**

İktisadın temel kavramları. İktisadi düşünüşün gelişim evreleri. Mikro ve makro iktisat. Uluslararası iktisada ilişkin temel bilgiler. Türkiye'nin iktisadi politikaları ve uygulamaları. Liberal düşünüş ve iktisat. Serbest pazar ve rekabet. Gelişmişlik ve azgelişmişlik kavramları. Kapitalizm ve küreselleşme

### **FEL109 Felsefede Temel Kavramlar**

Felsefenin doğuşu ve gelişimi. Temel kavramlar, kuramlar, yaklaşımlar. Felsefi düşünüşün paradigmaları. İlk çağ felsefecileri. Ortaçağ Avrupa'sında felsefi düşünüş. Doğu ve Uzakdoğu felsefesi. Felsefe ve iletişim ilişkisi.

### **İNG102 İngilizce II**

İngilizce temel kavramlar. Okuma metinleri ve alıştırmaları. Dinleme alıştırmaları. Çeviri alıştırmaları. Deneme yazma. Konuşma alıştırmaları.

### **TURK102 Türk Dili – II**

Yazılı ve Sözlü Anlatım Türleri, Noktalama ve Yazım Kuralları, Anlatım Bozuklukları. Konuşma eğitimi. İfade, mimik, toplum karşısında kendini düzgün bir şekilde anlatma; dipnot, bibliyografya;

paragraf incelemeleri; giriş-gelişme sonuç; ana düşünce; metin kurma çalışmaları; önemli yazar ve şairler hakkında bilgiler.

### **ATA102 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi – II**

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi – I dersinin ikinci bölümünde, Cumhuriyet' in kuruluşu ile birlikte başta eğitim, ekonomi, siyaset ve kültür olmak üzere çeşitli alanlarda gerçekleştirilen devrimler üzerinde durularak Atatürkçü düşünce sistemi, Atatürk ilke ve inkılapları ve özellikle laiklik ilkesi anlatılmaktadır.

### **RKUL102 Üniversite Kültürü II**

Bu derste gerek toplum ve ülke gündemi dikkate alınarak, gerekse üniversite gündeminin gerektirdiği birtakım konuların üniversite içinden veya dışından birtakım uzmanlar tarafından öğrenciyle paylaşımı sağlanmaktadır. İletişim sektörünün çeşitli kesitlerinde görev yapan iletişim profesyonellerinin bilgi ve deneyimlerinin iletişim öğrencileriyle paylaşımı.

## **ÜÇÜNCÜ YARIYIL (2.Sınıf Bahar Dönemi)**

### **İLET219 İletişim Araştırmalarında Yöntem**

Bilgi bilimin doğuşu ve gelişimi. Yöntembilimin gelişim evreleri. Yöntembilime temel oluşturan düşünsel gelenekler. Sosyal bilimler ve yöntembilim ilişkisi. Sosyal bilim alanındaki çalışmalarda kullanılan yöntem ve teknikler. Ampirik yöntembilimsel gelenek. Eleştirel yöntembilimsel gelenek. Anket tekniği, İçerik çözümlemesi. Yorumsamacı analiz teknikleri.

### **İLET203 İletişim Hukuku**

İletişim hukukunun temel kavramları. Dünya ülkelerinde iletişim hukukunun gelişimi. Türkiye'de iletişim hukuku. Basın özgürlüğü ve ilk hukuksal uygulamalar. Sansür uygulamaları ve hukuk. Yazılı basına ilişkin hukuksal düzenlemeler. Radyo ve televizyon yayıncılığına ilişkin hukuksal düzenlemeler. Sinema ve hukuk.

### **DOT201 Oyun Tasarımı I**

Oyun tasarımının temel bilgilerin verilmesi. Derste temel oyun tasarımı eğitimi amaçlı uygulamalar yaptırılması. Spordan masa oyunlarına, bilgisayar ve video oyunlarına kadar çeşitli formatlarda çalışan bir oyun tasarımcısı için temel olan ortak unsurlara odaklanılması. Derste dijital ve dijital olmayan oyun konseptleri üzerinde durularak öğrencinin oyun ve tasarım ilişkisini pekiştirmesi bu konuda uygulama yetkinliği kazanması hedeflenir.

### **İLET205 İletişim Tarihi**

İnsanlık tarihi ve iletişim. İlk çağlarda iletişim. Antik çağda iletişim. İletişim teknolojilerinin gelişimi. Kitle iletişim araçlarının doğuşu ve gelişimi. Matbaanın kullanıma girmesi ve yazılı basının gelişimi. Radyonun kullanıma girmesi. Sinemanın doğuşu ve gelişimi. Televizyon çağı. Dijital iletişim teknolojileri ve internet medyası.

### **İLET217 Mesleki İngilizce I**

İletişim alanında İngilizce kullanma becerisinin geliştirilmesi. İletişimin profesyonel alanında İngilizce kullanma becerisi. Yazılı basın haberciliğinde İngilizce kullanımı. Radyo ve televizyon yayıncılığı alanında İngilizce kullanımı. Sinema alanında İngilizce kullanımı.

## **İLET209 Sosyal Psikoloji**

Sosyal psikolojinin bilimsel bir disiplin olarak doğuşu ve gelişimi. Sosyal Psikolojinin temel kavram ve kuramları. Birey ve toplum ilişkisi. Grup ve grup dinamiği. Grup ve toplum ilişkisi. Aile. Tutum ve algı. Tutum ölçekleri. Denge kuramları. Sosyal Psikoloji ve iletişim.

## **DOT203 Oyun Motorlarına Giriş**

Ders kapsamında oyun motorlarının temel yapısı üzerinde durulmaktadır. Örnekler üzerinden projeler gerçekleştirilmekte. Öğrencilerin, oyun motorlarındaki yapısal öğeleri tanımları sağlanmakta, uygulama yetkinliği kazanmalarına gayret edilmektedir.

## **DOT205 Temel Programlama**

Bu ders, video oyun üretim süreçlerinde kullanılan programlama dilini ve temel yazılım kurallarını kapsar. Program yazılımı ve basit program geliştirme teknikleri öğretilir. Nesne yönelimli programlama, yazılım tasarım araçları, programlama Paradigmaları konuları üzerinde durulur.

## **DÖRDÜNCÜ YARIYIL (2. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **DOT202 Oyun Tasarımı II**

Temel oyun mekanikleri, mekaniklerin diğer oyun elemanlarıyla ilişkisi, oyun ve materyal ilişkisi ile tasarım ve üretim süreçlerinden oluşmaktadır. Derste oyun tasarımına ilişkin dijital teknik ve uygulamaları ayrıntılı olarak verilmekte olup, öğrenciye alanda uygulama yetkinliği kazandırılmaktadır.

### **DOT204 2B Grafik ve Animasyon**

Derste öncelikle temel animasyon bilgisi verilmekte. 2B Grafik ve Animasyon üretiminin tüm aşamaları üzerinde durulmakta. Gerekli yazılımların öğretilmesi, bakış açısı kazandırılması. Ders, dijital oyun tasarımlarında kullanılmak üzere karakter ve animasyon geliştirmek üzerine kurgulanmıştır.

### **İLET202 Türk Medya Tarihi**

Türkiye’de basının doğuşu ve gelişimi. Osmanlı döneminde basın. İlk Türkçe gazeteler. Cumhuriyet döneminde basın. Basına ilişkin hukuksal düzenlemeler. Türkiye’de radyonun doğuşu ve gelişimi. Türkiye’de televizyon yayıncılığı. İnternet medyasının yaygınlaşması. Medya holdingleri.

### **İLET204 Siyasal İletişim**

Siyaset ve iletişim ilişkisi. Siyasal sistemler ve iletişim sistemleri. Siyasal yapılar ve kitle iletişim araçlarının yapılanması. Demokrasi ve iletişim. Propaganda ve ikna teknikleri. Retorik. Siyasal reklam. İmaj ve algı yönetimi.

### **İLET206 Fotoğrafçılık**

Fotoğrafçılığın temel kavramları. Fotoğraf çekim teknikleri, fotoğraf türleri, sanat, haber ve belgesel fotoğrafçılığı. Fotoğrafik çerçeveleme, derinlik, perspektif ve renk ayarları

### **İLET214 Mesleki İngilizce II**

İletişim alanında İngilizcenin etkin kullanımı. Haber yazımında İngilizce kullanma becerisinin geliştirilmesi. İngilizce medya metinlerinin okunabilirliği becerisinin kazandırılması. İngilizce medya içeriği hazırlama yetisinin geliştirilmesi.

### **RPRG104 Girişimcilik ve Proje Kültürü**

Proje hazırlamanın tüm aşamaları. Proje planlama ve yazma becerisinin kazandırılması. İletişim alanında çeşitli proje konuları saptayarak proje haline getirilmesi. Araştırma tasarımının geliştirilmesi, veri toplama tekniklerinin saptanması, verilerin analizi uygulamaları.



## **BEŞİNCİ YARIYIL (3.Sınıf Güz Dönemi)**

### **Zorunlu Dersler**

#### **İLET303 İletişim Kuramları**

İletişim biliminin doğuşu, gelişimi. İletişim bilimleri alanında liberal ve eleştirel paradigmalardan incelenmesi. Her iki paradigma içerisinde gelişen model, kuram ve yaklaşımlar. Kitle iletişim araçlarının etkileri. İletişimin ekonomi politiği, kültürel çalışmalar. Medya ve etkileşimcilik.

#### **DOT301 Oyun Geliştirme I**

Oyun geliştirmede temel kavramlar ve unity oyun motoruna giriş, arayüz ve bileşenlerin öğrenimi, scripting, karakter kontrolleri, ışıklandırma, kamera, fiziksel seçenekler, animasyon entegrasyonu, yapay zeka ve komutlar, kullanıcı deneyimi çalışmaları, sistemler, opsiyonlar, proje sonlandırma.

### **Seçmeli Dersler**

#### **DOT351 Oyun Tarihi**

Derste genel olarak oyun tarihi, ardından video oyunları tarihi üzerinde durulmakta. 1950 sonrası oyun kültürü, toplumsal dönüşümler ve medya konuları ele alınmakta. Oyun tarihinde öne çıkan oyunlar, nitelikler, etmenler tartışılmaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte dönüşen oyun alanı ve yöntemleri üzerinde ayrıntılı olarak analizler yapılmaktadır.

#### **DOT353 Dijital Oyunda Karakter Tasarımı**

Derste öğrencilere oyunlarda kullanılmak üzere orijinal karakter varlıkları tasarlama ve oluşturma sürecinde uygulamalar yaptırılmaktadır. Öğrencilerin tasarımsal fikirlerini konsept olarak tamamlanmış ürüne taşımak için stilleştirme ve kostüm geliştirmeye ilişkin yaklaşımları keşfetmelerine katkı sağlanmaktadır.

#### **DOT355 Seviye Tasarımı**

2D ve 3D dijital oyun ortamları oluşturma çalışması ve uygulaması. Öğrenciler, belirli ticari oyun seviyelerinin bileşenlerini parçalara ayırarak ve tasarımlarını etkili ve etkisiz yapılar açısından değerlendireceklerdir. Stüdyo projeleri, yukarıdan aşağıya, platform oluşturucu, yatay / dikey kaydırıcılar ve birinci / üçüncü kişi formatlarını içeren oyun seviyelerinin oluşturulmasını içerir. Öğrencilerin oluşturduğu seviyeler sınıfta test edilecek ve tasarım amaçlarının başarısı değerlendirilecektir.

### **DOT357 Video Oyunları için İleri Programlama Teknikleri**

Öğrencilerin önceki dönemlerde almış oldukları uygulamalı derslerde öğrendikleri teknik ve pratikler temeli üzerine inşa edilen bir ders olarak planlanmıştır. Öğrencilerin C # ile Unity3D Oyun Motoru içindeki becerilerinin yanı sıra genel işlemsel problem çözme becerileri ve soyut programlama bilgileri de geliştirilecektir.

### **DOT359 Dijital Oyun ve Anlatı**

Bu ders, yazarın oyun geliştirme sürecindeki rolünü ve oyunu geliştirmek için karakter, çatışma ve olay örgüsü gibi hikaye anlatma kurallarının nasıl kullanıldığını inceler. Oyun anlatıları, etkileşim ve tasarım ekipleriyle çalışma hakkında bir anlayış geliştirmeye önem verilmektedir. Öğrenciler, orijinal bir video oyunu fikri için karakterleri, konumları, diyalog senaryolarını ve genel oynanışı vurgulayan bir tasarım belgesi geliştireceklerdir.

## **ALTINCI YARIYIL (3.Sınıf Bahar Dönemi)**

### **Zorunlu Dersler**

#### **DOT302 Oyun Geliştirme II**

Ders oyun geliştirme I dersinin devamı niteliğindedir. Ders boyunca öğrenciler oyun geliştirme alanında temel gereksinimlerden olan kod bilgisinin yanı sıra tasarım ve üretim süreçleri hakkında da bilgi sahibi olacaklardır. Bu ders öğrencilere teorik ve pratik anlamda oyun üretim süreçlerinin tümünü anlatmakta ve onlarda oyun geliştirme ve tasarım yetisini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

#### **DOT304 3B Grafik ve Animasyon**

Algı ve form bilgisi. Modelleme örnekleri. Modellemeye hareket kazandırma. Animasyon örnekleri. Modelleme ve animasyon çalışması. Üç boyutlu modelleme ve animasyon teknikleri ve yöntemleri. Vektör sistemi içinde üçüncü boyut. Doku, ışık, kamera ve hareket.

### **Seçmeli Dersler**

#### **DOT352 Video Oyunları için İleri Görsel Tasarım Uygulamaları**

Bu ders günümüzde oyunlarda kullanılan birkaç önemli grafik işleminin teknik ve estetik niteliklerini, yeterliliklerini ve sınırlamalarını inceleyecektir. Öğrenciler, sınıf ödevleriyle uğraşırken yeni yazılımları keşfetmeye ve hatta kendi araçlarını geliştirmeyi düşünmeye teşvik edilecekler. Her görev için iki hafta verilecek, ardından çalışmanın sunumu ve yapıcı bir grup eleştirisi yapılacaktır. Ek olarak, bu ders öğrencilere, tez projelerinden eleştiri ve tartışma için belirli görsel tasarım problemleri ortaya koymaları için bir zaman ve yer sağlayacaktır.

#### **DOT354 Oyunlaştırma**

Derste oyunlaştırma terimi, tarihi ve teorisi üzerinde durulmaktadır. Dersin öncelikli konuları arasında temel modeller, öncelikli kavramlar, oyunlaştırmanın bileşenleri yer almaktadır. Dijital oyun tasarlama sürecinde oyunlaştırma ve temel modellerin etkileri. Oyun dinamiklerini markaya, işletmeye ya da spesifik bir ürüne entegre ederek, interaktif bir ortam yaratma temeline dayanan uygulamaların farklı disiplinlerde kullanımının tasarlanması.

### **DOT356 Sanal Gerçeklik ve Oyun Tasarımı**

3DS Max kullanarak oyun içeriđi oluřturmanın temel ilkeleri dersin içeriđini oluřturmaktadır. Oyun oluřturma yazılımına genel bakıř; unity3D'ye giriř, unity için oyun varlıđı üretim hattı, planlama düzeyleri, oynanıř mekaniđi: birinci řahıs perspektifi faaliyet alanı, sahne, hareket izleme ve stereo gürüş HMD'leri de dahil olmak üzere VR donanım gereksinimleri. VR unity3D için C # ve VR araç takımları kullanarak yazılım komut dosyası oluřturma, malzemeler ve dokular, doku açma. unity3D'de materyal oluřturma ve photoshop gibi uygulamalar dersin temel içeriđini oluřturmaktadır.

### **DOT358 Dijital Oyun için Ses Tasarımı**

Oyun sesine genel bakıř, oyun için ses tasarımının tarihçesi, ses efekt kütüphaneleri ile çalıřma, etkileřimli ortamlarda ses tasarımı, stiller, oyun konseptinde ses ve kompozisyon, oyun temelli seslendirme, iřlevsel yazılımlar, oyun motorlarında ses entegrasyonu, mobil oyun tasarımında ses, proje sonlandırma.

### **DOT360 Oyun Tasarımında Sanat Yönetimi**

Oyunlar için sanat yönetmenliđi, görsel düşünme ve okuryazarlık bu dersin temel konularını oluřturmaktadır. Derste 2D tasarımın temellerine odaklanılmakta, oyunlar için tutarlı, bütünsel görsel tasarım oluřturmak için bu becerileri bir araya getirerek oyun fikrinin geliřtirilmesi ve tasarımın planlanması yetkinliđi kazandırılması amaçlanmaktadır.

## **YEDİNCİ YARIYIL (4. Sınıf, Güz Dönemi)**

### **Zorunlu Dersler**

#### **DOT491 Mezuniyet Projesi I**

İletişim alanında dört yılın birikimi olmak üzere bir araştırma tasarımının gerçekleştirilmesi. Araştırma konusunun belirlenmesi. Araştırma yöntem ve tekniklerinin belirlenmesi. Verilerin toplanması, analizi.

#### **İLET401 İletişim ve Etik**

Etik kavramının kökenleri ve felsefesi. İletişim alanlarında etiğin önemi. Türkiye’de iletişim etiği. Gazete, televizyon ve internet yayıncılığında etik yaklaşımlar.

### **Seçmeli Dersler**

#### **DOT451 Oyun ve Sinematografi**

Bu uygulamalı dersin amacı oyun tasarımcılarına film yapımının araç ve tekniklerini tanıtmaktır. Ders, prodüksiyon öncesi temel bilgilere ek olarak kamera operasyonu, ses ve ışık tekniklerinin yanı sıra film şeridi oluşturma sürecine kapsamlı bir genel bakış sağlar. Her öğrenci sinematik bir tretman yazar ve bir film fragmanı için bir storyboard oluşturur.

#### **DOT453 Oyun ve Psikoloji**

Ders, bağlanma kuramları, eğlence, kullanıcı deneyimi, oyun deneyimi gibi oyun odaklı konuların psikolojik dinamiklerini ele almaktadır. Bu derste kullanıcı testleri, davranış bilimsel analiz teknikleri ve kullanılabilirlik testleriyle gruplar halinde oyun odaklı projeler yaptırılarak öğrencinin, oyun olgusunu psikolojik arka planıyla kavraması sağlanmaktadır.

#### **DOT455 Dijital Oyunda İçerik Analizi**

Bu derste video oyunlarının içerikleri incelenmektedir. Video oyunlarının içerik analizleri bir yanıyla oyunların içerdikleri konular ve temalar üzerinden, diğer yandan da oyunların tasarımcılarının içerisinde yer aldıkları sosyo kültürel ortam açısından gerçekleştirilmekte. Ayrıca video oyunu oynayanları üzerinde de çeşitli alımlama çözümleneleri yapılarak oyunun içeriği ile üretim koşulları, üreticileri ve tüketicileri arasında ilişkilendirici saptamalara gidilmektedir.

## **DOT457 Oyun Tasarımında Aydınlatma ve İşleme Teknikleri**

Bu derste öğrenciler, gerçek zamanlı oyun oynama ve dinamik ortamların yaratılması için sanal 3B aydınlatma ve doku oluşturmanın ilkelerini ve tekniklerini öğrenmektedirler. Öğrenciler, alanların, anlatıların ve oyun oynamanın eklemlenmesinde farklı aydınlatma türleri ve stillerini, malzeme özelliklerini, doku türlerini, kameraları, gölgeleri ve efektleri kullanmak konusunda yetkinlik kazanmaktadırlar.

## **DOT459 Mobil Oyun Tasarımı**

Mobil oyun tasarımı dijital oyun endüstrisinin hızla yükselen bir sektörüdür. Bir oyunu zengin platformlardan mobil cihazlara taşımının riskli olduğu kanıtlanmıştır, ancak basit "zaman harcıyıcıların" uyarlanması, kitlelerin ilgisini çeker. Bu derste tablet oyunları gibi kablosuz ve elde taşınan oyun cihazlarının kullandığı çeşitli alanlar araştırılmakta ve başarılı bir oyun için gereksinimler tanımlamaya çalışılmaktadır. Öğrencinin kablosuz oyun konsepti tasarlama yetkinliği kazanması da dersin amaçlarından biridir.

## **SEKİZİNCİ YARIYIL (4. Sınıf, Bahar Dönemi)**

### **Zorunlu Dersler**

#### **DOT492 Mezuniyet Projesi II**

Araştırma tasarım aşaması tamamlanmış çalışmanın bulgularının, sonuç ve öneri kısmının tez metnine ya da tasarımsal ürüne dönüştürülmesi ve jüri önünde sunum yapılması.

#### **DOT402 Staj**

Öğrencilerin ilgi alanlarına göre, mesleki kariyer alanlarını geliştirmeleri için, deneyim kazanmaları amaçlanmaktadır. Bunun için öğrencilerin 20-25 gün arasında ilgili sektörel alanlarda zorunlu staj yapmaları sağlanmaktadır.

#### **ISG490 İletişimde İş Sağlığı ve Güvenliği**

İletişim alanına yönelik iş sağlığı ve güvenliğinin amacı ve önemi, tarihsel gelişimi; iş sağlığı ve güvenliğinde temel kavramlar, Türkiye'deki uygulamalarından örnekler ve kanunlar bazında alınan önlemler. Film setlerinde, doğal afet durumlarında, savaş muhabirliğinde, terör bölgelerinde yapılan çekimlerde ve haberlerde, reklam ajanslarında yoğun çalışma saatlerinde yaşanan stres, ayrımcılık ve baskı durumlarında, bilgisayar, laboratuvar ve stüdyo kullanımında riskler ve işverenin sorumlulukları. İletişim çalışanlarına yönelik hazırlanmış iş sağlığı ve güvenliği konusundaki uluslararası sözleşmeler, Avrupa Birliği ortak kararları.

### **Seçmeli Dersler**

#### **DOT452 Oyun Tasarımında Senaryo Yazımı**

Öğrenciler, video oyun yazarlarının karşılaştığı çeşitli zorlukları ve oyun yazma zanaatının kendi dinamik sanat formunu oluşturmak için geleneksel hikaye anlatıcılığından nasıl ayrıldığını öğrenmektedirler.

Oyuncu için zengin, ilgi çekici ve nihayetinde güçlü anlatı deneyimleri yaratmak için ortamın nasıl kullanılacağına ilişkin bilgilendirme yapılmakta. Ayrıca, bu ders öğrencilere oyun endüstrisinde yazarlar için mevcut olan yeni fırsatlar hakkında fikir vermektedir.

#### **DOT454 Dijital Oyun Sektörü**

Bu derste interaktif eğlence endüstrisine ilişkin bilgi verilmesi amaçlanmaktadır. İş stratejilerinin video oyunlarının geliştirilmesi, dağıtımı ve pazarlanmasında estetik uygulamaların nasıl kullanılacağına ilişkin bilgilendirme yapılmaktadır. Böylece öğrencilerin, mezun olduktan sonra söz konusu sektörlerle

daha kolay ilişki kurması ve oralarda iş edinmesi sürecine destek olunmaktadır. Ders kapsamında ayrıca ilgili sektörden meslek insanları davet edilerek öğrencilerle deneyim ve bilgi paylaşımı yapmaları sağlanmaktadır.

### **DOT456 Deneyim Tasarımı Araştırmaları**

Ders, SPSS programı kullanılarak oyun ve oyun kullanıcılarının değerlendirilmesi ve analizini kapsamaktadır. Derste ele alınan konular arasında SPSS'de oyuncu profillerinin analiz edilmesi, oyun alanı için istatistiksel testler yapılması, öznel deneyimlerin ölçülmesi, test araçları, oyuncu verilerinin toplanması ve dijital oyunların analizi.

### **DOT458 Oyun Tasarımında Yapay Zekâ**

Derste öncelikle yapay zeka hakkında ayrıntılı bilgi verilmekte. Öğrencilerin, bir oyunun tasarımına uygun yapay zeka yöntemlerini nasıl tasarlayacakları, programlayacakları ve analiz edeceklerine ilişkin yetkinlik ve beceri kazandırılmaktadır.

### **DOT460 Dijital Portfolyo Tasarımı**

Portfolyo tasarımı dijital oyun tasarımı bölümü öğrencileri için önemlidir. Bilgi, deneyim ve yetkinliklerini açıkça ortaya koyabilmek her şeyden önce iyi bir portfolyo tasarımıyla mümkündür. Bu derste de öğrenciyi bu yönde yetkinlik kazandırılması amaçlanmaktadır. Ders kapsamında portfolyo tasarım ve sunum mantığı, portfolyo örnekleri, sergileme ve tanıtım, dijital sunum biçimleri vb. konular öğretilmektedir.

### Seçmeli Yabancı Dil Dersler

Güz Dönemi					Bahar Dönemi						
İSP123	İspanyolca I	3	0	3	5	İSP124	İspanyolca II	3	0	3	5
ARA123	Arapça I	3	0	3	5	ARA124	Arapça II	3	0	3	5
ÇİN123	Çince I	3	0	3	5	ÇİN124	Çince II	3	0	3	5
RUS123	Rusça I	3	0	3	5	RUS124	Rusça II	3	0	3	5