

Dijital Oyun Tasarımı (İngilizce)			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI214		
Ders İsmi:	Görüntüyü Okumak		
Ders Yarıyılı:	Bahar		
Ders Kredileri:	AKTS 5		
Öğretim Dili:	İngilizce		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Üniversite Seçmeli		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme		
Dersin Koordinatörü:	Prof. Dr. AYBİKE SERTTAŞ		
Dersi Veren(ler):	Aybike Serttaş		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Görüntü oluşturmak, estetik algı, anlam üretim ve görüntünün gücü üzerine sorular sormak.
Dersin İçeriği:	Kitle iletişim araçlarındaki görüntüler nasıl üretilir, bu görüntüleri nasıl algılar ve yorumlarız?

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) İzleyici bakışına dair teorileri tanımlar.
- 2) Sinematografinin unsurlarını tanımlar.
- 3) Post-truthu anlatır.
- 4) Görsellerde beden dilini okur.
- 5) Görüntünün bir hikaye anlatma aracı olarak gücünü bilir.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Ders hakkında bilgilendirme, kaynak önerileri, kelime ve görüntü ilişkisi üzerine tartışmalar	
2)	Bir tercih olarak bakmak	
3)	Görüntünün yeniden üretimi sorunsalı	
4)	İzleyicinin bakışı	
5)	Görselleştirme ve izleyici deneyimi	
6)	Güzelliği okumak	
7)	Squid Game dizisini okumak	
8)	Beden dilini okumak	
9)	Stuart Hall'un kodlama ve kod açıklama teorisi	
10)	Foucault ve Magritte üzerine	
11)	Cinsiyetçiliği okumak	
12)	Görüntüyü teknik olarak okumak	
13)	Sinematografinin unsurları I	
14)	Sinematografinin unsurları II	
15)	Sinematografinin unsurları III	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Ways of Seeing, John Berger History of Beauty, Umberto Eco Setting up Your Shots, Jeremy Vineyard
Diğer Kaynaklar:	Ways of Seeing, John Berger

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5
Program Kazanımları					
1) Yaratıcı yazı yazabilmek, özgün ve ilgi çekici kurmaca senaryolar, mekanlar ve evrenler düşleyebilmek ve üretebilmek. 2 boyutlu ve 3 boyutlu görsel tasarım yapabilmek ve etkileyici işitsel kurgu yapabilmek. Tüm bu sanatsal faaliyetleri, birtakım amaçlar doğrultusunda ve tasarım odaklı planlayabilmek. Oyun tasarım sürecinin kendisini tasarlayabilmek.					
2) Matematiksel veri üzerinden düşünebilmek ve yaratıcı içerik üretebilmek. Parametrik tasarım yapabilmek. Yaratıcı yazın, grafik, illüstratif, mekânsal ve karakter tasarım gibi sanat ve tasarım faaliyetlerini sayısallaştırabilmek. Kantitatif ve nesnel yaklaşım ile kalitatif ve öznel fikir üretebilmek.					
3) Farklı uzmanlık alanlarını ve bu alanlardan doğan içerikleri bir arada düşünerek proje yapabilmek. Farklı fikirlerin ve becerilerin birlikteliğiyle barışık biçimde takım çalışması yapabilmek. Kapsamlı ve bütünsel video oyun konseptleri üretebilmek. Yapılan çalışmaları portfolyo ve sunum formatında hazırlayabilmek, sergileyebilmek, anlatabilmek ve savunabilmek.					
4) Video oyun tarihi ve kuramı üzerine eleştirel düşünce okur-yazarlığı kazanmak. Oyunların felsefi, antropolojik, politik ve toplumsal açımları üzerine düşünebilmek ve akademik metin üretebilmek. Video oyun bilgi alanının güncel sorunsallarından haberdar olmak. Eleştiri kabul etme profesyonelliğini gösterebilmek.					
5) Video oyun kültürü ve video oyun kültürünün beslendiği diğer kültürel etkinlik alanlarının tarihsel birikimlerinden ve güncel üretimlerinden haberdar olmak. Hem estetik hem teknik üretim ve düşünce biçimlerini kültürel etkinlik olarak ele alabilmek, yorumlayabilmek ve konumlandırabilmek.					
6) Video oyunlarının toplumsal ve ekonomik gerçekliklerinin geçmişiyle ilgili bilgi sahibi, güncel koşullarından haberdar ve gelecekteki potansiyelleriyle ilgili öngörülü olmak. Profesyonel iş ilişkileri kurabilmek, yazışma yapabilmek ve prodüksiyon planlaması kurgulayabilmek. Genele hâkim olurken, belli bir veya birkaç uzmanlık alanında özelleşebilmek.					
7) Üretimin her aşamasında video oyun bilgi alanı içinde ve dışında araştırma yapabilmek, veri süzebilmek ve sentez yapabilmek. Disiplinler arası araştırma yapabilmek. Farklı kaynaklardan doğan içerikleri birbirlerine kararak özgün fikirler üretmek. Öğrenmeyi öğrenmek.					

8) Profesyonel dijital içerik üretim araçlarını ve teknolojilerini anlamak, öğrenmek ve kullanmak. Farklı üretim gereksinimlerine hizmet edecek iş akışları tasarlayabilmek.	1	2	3	4	5
İş akışına dahil olan teknolojileri, alışlagelmiş ve bilinen kapsamı dışında kullanabilmek ve yeri geldiğinde yeni kapsamlara hizmet edecek teknolojiler araştırmak, keşfetmek ve işlevlendirebilmek.					

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Yaratıcı yazı yazabilmek, özgün ve ilgi çekici kurmaca senaryolar, mekanlar ve evrenler düşleyebilmek ve üretebilmek. 2 boyutlu ve 3 boyutlu görsel tasarım yapabilmek ve etkileyici işitsel kurgu yapabilmek. Tüm bu sanatsal faaliyetleri, birtakım amaçlar doğrultusunda ve tasarım odaklı planlayabilmek. Oyun tasarım sürecinin kendisini tasarlayabilmek.	
2)	Matematiksel veri üzerinden düşünebilmek ve yaratıcı içerik üretebilmek. Parametrik tasarım yapabilmek. Yaratıcı yazın, grafik, illüstratif, mekânsal ve karakter tasarım gibi sanat ve tasarım faaliyetlerini sayısallaştırabilmek. Kantitatif ve nesnel yaklaşım ile kalitatif ve öznel fikir üretebilmek.	
3)	Farklı uzmanlık alanlarını ve bu alanlardan doğan içerikleri bir arada düşünerek proje yapabilmek. Farklı fikirlerin ve becerilerin birlikteliğiyle barışık biçimde takım çalışması yapabilmek. Kapsamlı ve bütünsel video oyun konseptleri üretebilmek. Yapılan çalışmaları portfolyo ve sunum formatında hazırlayabilmek, sergileyebilmek, anlatabilmek ve savunabilmek.	
4)	Video oyun tarihi ve kuramı üzerine eleştirel düşünce okur-yazarlığı kazanmak. Oyunların felsefi, antropolojik, politik ve toplumsal açılımları üzerine düşünebilmek ve akademik metin üretebilmek. Video oyun bilgi alanının güncel sorunsallarından haberdar olmak. Eleştiri kabul etme profesyonelliğini gösterebilmek.	
5)	Video oyun kültürü ve video oyun kültürünün beslendiği diğer kültürel etkinlik alanlarının tarihsel birikimlerinden ve güncel üretimlerinden haberdar olmak. Hem estetik hem teknik üretim ve düşünce biçimlerini kültürel etkinlik olarak ele alabilmek, yorumlayabilmek ve konumlandırabilmek.	
6)	Video oyunlarının toplumsal ve ekonomik gerçekliklerinin geçmişiyle ilgili bilgi sahibi, güncel koşullarından haberdar ve gelecekteki potansiyelleriyle ilgili öngörülü olmak. Profesyonel iş ilişkileri kurabilmek, yazışma yapabilmek ve prodüksiyon planlaması kurgulayabilmek. Genele hâkim olurken, belli bir veya birkaç uzmanlık alanında özelleşebilmek.	
7)	Üretimin her aşamasında video oyun bilgi alanı içinde ve dışında araştırma yapabilmek, veri süzebilmek ve sentez yapabilmek. Disiplinler arası araştırma yapabilmek. Farklı kaynaklardan	

	doğın ierikleri birbirlerine kararak zgn fikirler retmek. ğrenmeyi ğrenmek.	
8)	Profesyonel dijital ierik retim aralarını ve teknolojilerini anlamak, ğrenmek ve kullanmak. Farklı retim gereksinimlerine hizmet edecek iř akışları tasarlayabilmek. İř akışına dahil olan teknolojileri, alışıl gelmiş ve bilinen kapsamları dıřında kullanabilmek ve yeri geldiğinde yeni kapsamlara hizmet edecek teknolojiler arařtırmak, keřfetmek ve iřlevlendirebilmek.	

lme ve Değ erlendirme

Yarıyıl İi alıřmaları	Aktiviteler Sayısı	Katkı Payı
dev	2	% 45
Projeler	5	% 0
Final	1	% 55
Toplam		% 100
YARIYIL İİ ALIřMALARININ BAřARI NOTU KATKISI		% 45
YARIYIL SONU ALIřMALARININ BAřARI NOTUNA KATKISI		% 55
Toplam		% 100

İř Yk ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktiviteler Sayısı	Aktiviteler Hazırlık	Aktivitelerde Haranan Sre	Aktiviteler Gereksinimi İin Sre	İř Yk
Ders Saati	45	0			0
Sınıf Dıřı Ders alıřması	27	0			0
Proje	24	0			0
devler	20	0			0
Toplam İř Yk					0