

AKTS DERS TANITIM FORMU							
I. BÖLÜM (Senato Onayı)							
Ders Açan Fakülte /YO	Antalya Bilim Üniversitesi- Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi						
Ders Açan Bölüm	Mimarlık						
Ders Alan Program (lar)	Mimarlık					Alan Seçmeli	
Ders Kodu	ARC3151						
Ders Adı	Mekansal Algı ve Video Oyunlarında Mimarlık						
Öğretim dili	İngilizce						
Ders Türü	Teorik						
Ders Seviyesi	Lisans						
Haftalık Ders Saati	Ders: 3	Lab:	Sunum-Anlatım:	Uygulama:	Stüdyo:	Diğer:	
AKTS Kredisi	3						
Notlandırma Türü	Harf Notu						
Ön koşul/lar	Yok						
Yan koşul/lar	Yok						
Kayıt Kısıtlaması	Yok						
Dersin Amacı	Bu derste video oyunlarındaki boşlukların algısal analizi yapılacak ve oyuncu-kullanıcı deneyimi sürecini belirleyen değişkenler tartışılacaktır. Video oyunlarında seviye tasarımları mimari uygulama ile ele alınacak ve mekansal okumalarla örneklendirilecektir. Öğrencilerin mimarının üretim alanlarını ve video oyunu üretimini bir mimari bilgi formu olarak ele alarak video oyun mekansal ortamları üretebilmeleri amaçlanmaktadır.						
Ders İçeriği	Video oyunlarının ortamını tasarlama kriterleri hala bir sorundur. Düzey tasarımının mimari ile kesiştiği birçok alanı olmasına rağmen, mimarlar birçok durumda hala bu konunun dışında kalmaktadır. Bu derste video oyunlarında mimari ve seviye tasarımı incelenecek, tartışılacak ve geliştirilmeye çalışılacaktır. Her hafta kısa okumalar öğrenciler tarafından incelenmeli ve bu okumalar sınıfta tartışılmalıdır. Dersin sonuna doğru öğrenciler bir seviye tasarlamının özünü yakalamaya ve kendi video oyunu seviyelerini yaratmaya-tasarlamaya çalışacaklardır.						
Öğrenim Çıktıları	ÖÇ1	Yeni mekan biçimlerini tanımlama yeteneği kazanma					
	ÖÇ2	Bir oyun fikri hikayesini bir mimarın bakış açısıyla kavramsallaştırma					
	ÖÇ3	Seviye tasarlama tekniklerine dair bilgi edinme					
	ÖÇ4	Oyun bölümü-seviyesi tasarlama yeteneğini kazanma					
	ÖÇ5	Gerçek ve sanal dünya için farklı görme biçimleri geliştirme					
II. BÖLÜM (Fakülte Kurulu Onayı)							
Fakülte/YO Çıktıları	PROGRAM ÇIKTILARI		ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
	PÇ1	Türkçe ve İngilizce sözlü, yazılı ve görsel yöntemlerle etkin iletişim kurma rapor yazma ve sunum yapma becerisi.					
	PÇ2	Hem bireysel hem de disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi.		X			
	PÇ3	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.	X	X	X	X	X
	PÇ4	Proje yönetimi, risk yönetimi, yenilikçilik ve değişiklik yönetimi, girişimcilik, ve sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.		X		X	
	PÇ5	Sektörler hakkında farkındalık ve iş planı hazırlama becerisi.		X		X	
	PÇ6	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ve etik ilkelerine uygun davranma.		X		X	
	PÇ7	Bilgiyi etkin bir şekilde kavramsallaştırma, uygulama, analiz etme, sentezleme ve değerlendirme becerisine sahiptir (Eleştirel Düşünme);	X	X	X	X	X
	PÇ8	Yenilikçi fikir ve ürünleri yaratıcılıkla üretebilir (Yaratıcılık);	X	X	X	X	X
	PÇ9	Liderlik, girişimcilik ve kendi kendini yönlendirme becerilerine sahiptir (Liderlik ve Girişimcilik);		X	X	X	
	PÇ10	Etik değer ve ilkeleri önemser; mesleki ve toplumsal yaşamda bunlara uygun davranır (Etik Davranış);		X	X	X	
	PÇ11	Bilgi gereksinimini anlar, tanımlar ve bu bilgiye ulaşır; bilgiyi etkili bir şekilde kullanıp başkalarıyla paylaşır (Bilgi Okuryazarlığı)	X	X	X	X	X
	PÇ12	Bilgi ve iletişim teknolojilerini bilgi edinmede etkili bir biçimde kullanabilir, bilgi ve deneyimlerini, teknoloji ve görsel araçları kullanarak başkalarıyla paylaşabilir (Bilgi ve İletişim Teknolojileri Okuryazarlığı).	X	X	X	X	X
PÇ13	Mimari tasarım kavramları, teorileri, düşünsel, tarihsel ve kültürel alt yapıya ilişkin bilgileri öğrenip bunları eleştirel bakış açısıyla değerlendirir ve tasarıma ilişkin çözüm önerileri geliştirmede kullanır. Çözüm önerilerini sözlü ve yazılı olarak ifade edebilme becerisine sahiptir. (Bilgi ve Beceriler)	X	X	X	X	X	

Program Çıktıları	PÇ14	El çizimleri ile Avrupa Bilgisayar Kullanımı Lisansı İleri Düzeyinde bilgisayar yazılımı ve diğer bilişim teknolojilerini birlikte kullanarak tasarım sürecinin her aşamasını biçimsel olarak ifade edebilecek bilgiye sahip olur. (Bilgi ve İletişim Yetkinliği)	X	X	X	X	X
	PÇ15	Temel tasarım ilkeleri ve mimari prensipleri çerçevesinde, doğal ve yapılı çevreye duyarlı, farklı ölçeklerde mekan (çevre, yapı, bina) tasarlama ve alternatif çözüm üretme yetisine sahiptir. Ayrıca araştırma yöntemleri konusunda bilgi sahibidir. (Bilgi ve Beceriler)	X	X	X	X	X
	PÇ16	Avrupa Dil Portföyü B1 Genel Düzeyinde en az bir yabancı dili, kendini ifade edecek ve alanında gerçekleşen gelişmeleri takip edebilecek düzeyde kullanır. (Bilgi ve İletişim Yetkinliği)	X	X	X	X	X
	PÇ17	Tasarım sürecinde, bağımsız olarak proje yürütme ya da çok disiplinli çalışmalarda sorumluluk alma ve etkili iletişim kurma, bilgi ve yetkinlikleri paylaşabilme becerisine sahiptir. (Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği)		X	X	X	
	PÇ18	Mimarlık pratiği (prehistorik dönemlerden günümüze) açısından yapı tasarımı ve sistemlerini analiz edebilecek bilgi ve kavrayışa sahiptir. (Bilgi)		X	X	X	X
	PÇ19	Tarihi ve kültürel varlıkları tanıyarak ve bu değerlerin önemini anlayarak, kültürel mirasa saygılı ve sürdürülebilir tasarımlar geliştirebilme becerisine sahiptir. (Bilgi ve Beceriler)		X	X	X	
	PÇ20	Tarihi yapı ve çevrelerin mevcut durumunun belgelenmesi sürecinde araştırma, belgeleme ve farklı ölçüm yöntemlerini tanıyarak, çağdaş restorasyon kuramı hakkında ve restorasyon projesi hazırlama konusunda gerekli bilgiye sahiptir. (Bilgi)					
	PÇ21	Yapı üretim alanındaki gelişmeler ve teknolojileri takip ederek güncel problemlere sürdürülebilir çözümler üretebilir. (Beceriler)	X	X	X	X	X
	PÇ22	Çevresel ve toplumsal sürdürülebilirlik ilkeleri ile afetlerle ilgili konularda ve toplum gereksinimlerini karşılayan, erişilebilir nitelikte tasarımlar geliştirebilecek bilgiye sahiptir. (Bilgi ve Beceriler)	X	X	X	X	X
	PÇ23	Yapı ve çevre tasarımında çağdaş teknolojilerden yararlanabilme, geliştirme ve yenilikçi çözümler üretebilme becerisi kazanır; yapı malzemeleri, teknikleri ve yapısal davranışları konusunda temel bilgileri, yasa, yönetmelik ve standartları öğrenerek tasarım sürecine dahil eder. (Bilgi ve Beceriler)	X	X	X	X	
	PÇ24	Çevresel sistemlerin tasarımında aydınlatma, akustik, iklimlendirme ve enerji kullanımı konularında temel bilgileri edinir. (Bilgi)	X	X	X	X	
	PÇ25	Taşıyıcı sistemlerin tarihsel gelişimi, temel, duvar, döşeme, merdiven, çatı gibi yapı elemanlarının türleri, tasarım ve yapımların teknikleri konusunda bilgi kazanır ve bu bilgileri projelerinde uygular. (Bilgi ve Beceriler)	X	X	X	X	
	PÇ26	Mesleki pratiğin gerçekleştirilmesi için gerekli proje yönetimi, organizasyon, planlama ve liderlik konularında yetkin olup, alanıyla ilgili konularda kişi ve kurumları bilgilendirir ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini uzman olan ya da olmayan kişilere sözlü ve yazılı olarak paylaşır. Toplumsal sorumluluk bilinciyle, işbirlikleri ve projeler üretir. (Sorumluluk Alabilme Yetkinliği, Sosyal Yetkinlik ve Beceriler)		X	X	X	
	PÇ27	Yaşam boyu öğrenme bilincine ve mesleki gelişimi için gerekli ihtiyaçları tanımlama ve kendini geliştirme bilincine sahiptir. (Öğrenme Yetkinliği)		X	X	X	X
PÇ28	Mesleki etik davranış bilincine sahip olup, toplumsal, çevresel ve etik sonuçlarını dikkate alarak verilerini toplar. Çevresine ve mesleki sorunlara karşı duyarlıdır, iş sağlığı ve güvenliği gibi profesyonel hizmetleri vermeye yasalar çerçevesinde hakimdir. (Alana Özgü Yetkinlik)	X	X	X	X	X	

### III. BÖLÜM (Bölüm Kurulunda Görüşülür)

Öğretilen Konular, Konuların Öğrenim Çıktılarına Katkıları, ve Öğrenim Değerlendirme Metodları	Konu#	Hafta	Konu	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
	K1	1	Dersin Tanıtılması	X	X	X	X	X
	K2	2	Mimarlığın deneysel tarihi ve video oyunlarıyla ilişkisi	X	X	X	X	X
	K3	3	Oyunlarda mimari	X	X	X	X	X
	K4	4	Seviye tasarımı için görme biçimleri	X	X	X	X	X
	K5	5	Seviye tasarımı teknikleri-dijital olmayan teknikler	X	X	X	X	X
	K6	6	Seviye tasarımı teknikleri-dijital tasarım araçları	X	X	X	X	X
	K7	7	Seviye tasarımı iş akışı	X	X	X	X	X
	K8	8	Ara sınav	X	X	X	X	X

	K9	9	Mimari mekansal düzenlemeler	X	X	X	X	X
	K10	10	Oyun mekanlarında hikaye anlatımı	X	X	X	X	X
	K11	11	Seviye tasarımında mimari yaklaşımlar	X	X	X	X	X
	K12	12	Oyun mekanlarında oyuncunun yeri-Oyun şehri atölyesi	X	X	X	X	X
	K13	13	Oyun şehri atölyesi	X	X	X	X	X
	K14	14	Oyun şehri atölyesi	X	X	X	X	X
Öğretim Değerlendirme Metotları, Ders Notuna Etki Ağırkları, Uygulama ve Telif Kuralları	No	Tür		Ağırlık	Uygulama Kurah		Telif Kurah	
	D1	Sınav		50%				
	D2	Kısa Sınav (Quiz)						
	D3	Ödev		10%				
	D4	Proje						
	D5	Rapor						
	D6	Sunum		30%				
	D7	Katılım/Etkileşim		10%				
	D8	Sınıf/Lab./Saha Çalışması						
	D9	Diğer						
<b>TOPLAM</b>				<b>100%</b>				
Öğretim Çıktılarının Kazanılmasının Kanıtı	Öğrenciler, sınıf çalışmaları, tartışmalar ve ödevler yoluyla öğrendiklerini göstereceklerdir. Bu şekilde öğrenciden farklı konularda bağlantılar kurması istenmektedir. Genellikle ders sonundaki en az bir soruyla her konunun öğrenim çıktıları tespit edilir.							
Harf Notu Belirleme Metodu	Bütün değerlendirmelerin başarıyla tamamlanması sonucu, ortalama not belirlenecek ve final harf notuna dönüştürülecektir.							
	Değerlendirme Yöntemi	Yüzde Oran	HARF NOTU	PUAN	DEĞER	HARF NOTU	PUAN	DEĞER
			A+	100	4,00	C+	60-64	2,40
			A	95-100	4,00	C	55-59	2,20
			A-	85-94	3,70	C-	50-54	2,00
			B+	80-84	3,30	D+	45-49	1,70
			B	75-79	3,00	D	40-44	1,50
		B-	65-74	2,70	F	0-39	0,00	
Öğretim Metodları, Tahmini Öğrenci Yüklü	No	Tür	Açıklama				Saat	
	Öğretim elemanı tarafından uygulanan süre							
	1		Ders içi anlatım				36	
	2		Ödevler				14	
	3							
	4							
	5							
	6							
	Öğrencinin ayırması beklenen tahmini süre							
	7		Ders içi anlatım				36	
	8		Ödevler				14	
	9		Sunuma hazırlık				10	
	10		Teslim için bireysel hazırlık				15	
11								
12								
<b>TOPLAM</b>								
<b>IV. BÖLÜM</b>								
Öğretim Elemanı	İsim & Soy isim							
	E-mail							
	Tel							
	Ofis							
	Görüşme saatleri							
Ders Materyalleri	Zorunlu							
	Önerilen		Totten, W. C., (2019) An Architectural Approach to Level Design, Second Edition, CRC Press, London Bonner, M., (2021), Game, World, Architectonics, Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception, DOI: <a href="https://doi.org/10.17885/heiup.752">https://doi.org/10.17885/heiup.752</a> Nitsche, M., (2008), Video Game Spaces : Image, Play and Structure in 3D Game Worlds, The MIT Press, England Tiemersma, A., S., (2014), Video games and architecture, Graduation Thesis – Master in Architecture, Urbanism and Building Sciences, TU Delft Berger J.(2008). Ways of Seeing. Penguin Classics.					
Akademik Dürüstlük	Eğitimle ilgili dürüstlük ihlalleri, intihal, bilginin veya izinsiz alıntılarının yer alması, başkaları tarafından sahtekârlık yapılmasını kolaylaştırması, başkalarına karşı yetkisiz bir şekilde bulundurulması, başka bir kişinin çalışmasının sunulması veya daha önce eğitime bilgi vermeden çalışmak, ya da diğer öğrencilerin akademik çalışmalarının alınmasını içerir. Eğitimle ilgili sahtekârlık, ciddi bir akademik ihaldir ve disiplin cezasıyla sonuçlanacaktır.							

<b>Diğer</b>	<b>Engelli Öğrenciler</b>	Engelli öğrencilere yönelik belirli sınırlar dahilinde yardım sağlanır.
	<b>Güvenlik Konuları</b>	
	<b>Esneklik</b>	Ders sırasında, öğretim elemanın bu müfredatın içeriğinin tamamını yerine getirmesini engelleyen durumlar ortaya çıkabilir; bu nedenle, ders programı değişebilir. Öğrenciler herhangi bir değişiklikten önce haberdar edilecektir.

Form No:ÜY-FR-1064 Yayın Tarihi:03.05.2018 Değ.No:0 Değ. Tarihi:-