



PROGRAM BİLGİ PAKETİ

AKADEMİK PROGRAMLAR

Doktora

Yüksek Lisans

Lisans

Ön-Lisans

İLETİŞİM FAKÜLTESİ DİJİTAL OYUN TASARIMI LİSANS PROGRAMI

PROGRAM HAKKINDA GENEL BİLGİ

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, hızla dönüşen bilgi ve iletişim teknolojileri ile küreselleşen dijital kültürün ihtiyaçlarına uyum sağlayabilen yaratıcı bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Eğitim dili İngilizce olan bölümümüzde, öğrencilerin dijital oyun tasarımı alanında güncel gelişmeleri anlayabilen, uygulayabilen ve dönüştürebilen medya profesyonelleri olarak kariyerlerine başlamalarını sağlayacak bilgi, beceri ve donanıma sahip olmaları hedeflenir. Mezunlarımız; yaratıcı, eleştirel düşünen, etik değerlere bağlı ve toplumsal sorumluluk bilinciyle hareket eden bireyler olarak sektörde güçlü bir yer edinirler. Dijital oyun, medya ve iletişim dünyasının sürekli değişen dinamiklerine yanıt verecek şekilde tasarlanan müfredatımız; hem kuramsal altyapıyı güçlendiren hem de mesleki becerileri geliştiren uygulamalı dersleri bütüncül bir yapıda sunar. Oyun tasarımı, etkileşimli anlatı, kullanıcı deneyimi (UX), oyun motorları, programlama, ses ve görsel tasarım gibi alanlarda verilen uygulamalı eğitimlerle öğrenciler, yaratıcı fikirlerini işlevsel dijital oyunlara dönüştürmeyi öğrenirler.

Program boyunca öğrenciler, kuramla pratiği bir araya getirerek özgün projeler üretme becerisi kazanır; analitik düşünme, problem çözme ve araştırma yöntemleri geliştirme konularında donanımlı hale gelirler. Bu sayede, yalnızca teknik becerilere sahip profesyoneller değil, aynı zamanda oyunları bir iletişim biçimi ve kültürel ifade aracı olarak değerlendirebilen vizyon sahibi oyun tasarımcıları olarak yetiştirler. Dijital Oyun Tasarımı, çağın dijital kültürüyle paralel olarak gelişen; etkileşimli hikâye anlatımı, programlama, görsel sanatlar, ses tasarımı ve kullanıcı deneyimi gibi farklı alanları bütünlendiren yaratıcı bir disiplindir. Dijital oyunlar yalnızca eğlence değil, aynı zamanda kültürel aktarım, eğitim ve iletişim aracı olarak da önemli bir rol üstlenmektedir. Bu çok yönlü yapı, İletişim Fakülteleri içinde Dijital Oyun Tasarımı'nı özgün ve

disiplinlerarası bir konuma taşımaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, oyun geliştirmenin tüm aşamalarını kapsayan zengin bir öğretim programı sunar. Bu program; oyun mekaniği ve sistemleri, oyun motorları kullanımı, dijital hikâye anlatımı, karakter tasarımı, kullanıcı arayüzü geliştirme, ses ve müzik entegrasyonu, 2D ve 3D modelleme, animasyon, yapay zekâ uygulamaları ve oyun psikolojisi gibi birçok farklı alanı kapsamaktadır. Öğrenciler, fikirlerini ve hayal güçlerini etkileşimli dijital deneyimlere dönüştürerek, anlatım yeteneklerini oyun ortamlarında ifade etmeyi öğrenirler.

Program, sanat ve teknolojiyi dengeli biçimde birleştiren disiplinlerarası bir yaklaşımla yapılandırılmıştır. Bu yaklaşım, öğrencilerin hem yaratıcı hem de teknik beceriler geliştirmesini teşvik eder. Kuramsal derslerde güncel oyun teorileri, medya ve iletişim kuramları, kültürel analizler gibi konular ele alınırken; uygulamalı derslerde ise öğrenciler oyun tasarımı stüdyolarında oyun fikirlerini prototiplere ve tamamlanmış ürünlere dönüştürme sürecini deneyimlerler. Oyun motorları (Unity, Unreal Engine), görsel tasarım araçları, ses düzenleme programları ve interaktif medya teknolojileriyle pratik eğitimler verilir. Dersler, hem akademik birikime hem de sektörel deneyime sahip uzman akademisyenler ve oyun profesyonelleri tarafından uluslararası bir ortamda yürütülmektedir. Eğitim dili İngilizce olan bu programdan mezun olan öğrenciler, edindikleri teorik altyapı ve uygulama becerileri sayesinde hem yerel hem de uluslararası oyun stüdyolarında, dijital medya kuruluşlarında ve bağımsız oyun geliştirici ekiplerinde kolaylıkla yer alabilirler. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, oyun oynamayı sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda bir anlatım biçimi, kültürel üretim alanı ve teknolojik yaratım süreci olarak gören; yaratıcılığını oyunlara aktarmak isteyen tüm öğrencilere hitap eder.

PROGRAM EĞİTİM AMAÇLARI

Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı'nın eğitim amaçları (EA) şunlardır:

EA1: Öğrenciler, endüstri standardı araçlar ve metodolojiler kullanarak, oyun tasarımı temel ilkelerini (mekanikler, dinamikler, kullanıcı deneyimi ve erişilebilirlik hususları dahil) uygulayarak özgün dijital oyunlar tasarlama ve geliştirme becerilerini gösterir.

EA2: Öğrenciler, oyunları güçlü bir iletişim aracı ve farklı küresel kitlelerle etkileşim kurabilen kültürel birer yapıt haline getirmek için iletişim kuramlarını, anlatı tasarımı tekniklerini ve görsel iletişim ilkelerini etkili biçimde uygulayacak.

EA3: Öğrenciler; programlama, oyun motorları ve dijital sanat üretimi konularında kapsamlı teknik beceriler geliştirirken; görsel tasarım, ses entegrasyonu ve etkileşimli hikâye anlatımı konularında yaratıcı yeteneklerini de geliştirerek, etkileyici ve bütünlüklü oyun deneyimleri üretir.

EA4: Öğrenciler, oyun çalışmaları yöntemlerini kullanarak akademik araştırmalar yapacak; mevcut oyunları birer iletişim aracı olarak analiz edecek; pazar trendlerini ve oyuncu davranışlarını değerlendirecek ve oyun tasarımı tercihlerinin toplumsal, kültürel ve etik etkilerini eleştirel düşünceyle inceleyecek.

EA5: Öğrenciler, oyun üretim süreçleri, iş modelleri, pazarlama stratejileri ve yasal konular gibi oyun endüstrisi ekosistemini anlayacak; ayrıca profesyonel başarı için gerekli olan ekip çalışması, proje yönetimi ve portfolyo sunumu gibi mesleki beceriler geliştirir.

EA6: Öğrenciler, VR/AR, yapay zeka ve mobil platformlar gibi oyun alanındaki yeni teknolojileri keşfederken; etik tasarım uygulamaları, kültürel duyarlılık ve etkileşimli medyanın oyuncular ve toplum üzerindeki daha geniş sosyal etkileri konusunda farkındalık sergiler.

KAZANILAN DERECE

Bu programı başarıyla tamamlayan öğrenciler, Dijital Oyun Tasarımı alanında lisans diploması derecesi alırlar.

ÖĞRENİM DÜZEYİ

Bu program Lisans düzeyinde (1. Düzey AYÇ 6. Seviye) eğitim vermektedir.

KAYIT KABUL KOŞULLARI

TC Adayları için kayıt kabul koşulları:

T.C. Yükseköğretim Kurulu Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından yürütülen sınavlarda başarılı olup tercihleri doğrultusunda üniversitemize kayıt yapmaya hak kazanan öğrenciler, kayıt için gerekli belgeleriyle, tüm Türkiye genelinde bulunan [Kayıt ve İrtibat](#) Ofislerinden veya KKTC'de [Öğrenci İşleri Müdürlüğü](#)nden (ÖİM) kayıt işlemlerini tamamlayabilirler.

Lise ve dengi okullardan mezun olmuş T.C. uyruklu aday öğrenciler Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) puanlarıyla tercih edip yerleştikleri ön lisans ve lisans programlarına kayıt yapabilirler.

KKTC Adayları için kayıt kabul koşulları:

KKTC vatandaşı aday öğrenciler ile KKTC'de lise eğitiminin tamamını tamamlamış T.C. vatandaşı öğrencilere yönelik düzenlenen UKÜ Öğrenci Yerleştirme ve Burs Sıralama Sınavı'nda gösterdikleri başarı ve tercih ettikleri programlar doğrultusunda lisans programlarına yerleşirler.

Uluslararası Adaylar için kayıt kabul koşulları:

Lisans programlarımıza başvuruları online olarak direkt başvuru portalı üzerinden yapılabilir. Kabul koşullarında istenen belgeler aşağıdaki gibidir:

Doldurulmuş başvuru formu,

Yüksek/İkincil Sertifika veya eşdeğerleri (ör. O/A'Level, WAEC/NECO)

İngilizce Dil yeterliliğinin kanıtı: TOEFL (65 IBT) veya IELTS (5.5). Bu belgelere sahip olmayan öğrenciler, kampüse varışlarından sonra UKÜ İngilizce yeterlilik sınavına gireceklerdir,

Uluslararası pasaport/doğum belgesinin taranmış kopyası,

Eksiksiz doldurulmuş ve imzalanmış UKÜ Kural ve Yönetmelikleri belgesi (online başvuru sırasında indirilebilir).

PROGRAM MEZUNİYET YÜKÜMLÜLÜKLERİ

SN	Program adı		Dijital Oyun Tasarımı
1	Program derecesi	:	Lisans Diploması – Dijital Oyun Tasarımı Lisansı
2	Süresi	:	4 akademik yıl
3	Dönem sayısı	:	8 akademik dönem
4	Programa kayıtlı olunması gereken asgari dönem sayısı	:	2 akademik dönem
5	Kredi sayısı (asgari)	:	122 kredi (240 AKTS)
6	Ders sayısı	:	41
7	Kredili ders sayısı	:	38
8	Kredisiz ders sayısı	:	3 - (2 ders ve 1 Yaz Stajı)
9	Mecburi ders sayısı	:	28
10	Seçmeli ders sayısı	:	13
11	“Üniversite Seçmeli” ders sayısı ve “Alan Seçmeli Ders” Sayısı	:	3 Üniversite Seçmeli; 6 Alan Seçmeli. Toplam 9 ders.
12	“Serbest Seçmeli” ders sayısı	:	4
13	Mezuniyet için gerekli şartlar	:	Program Mezuniyet Yükümlülüklerini tamamlamak.
14	Program Mezuniyet Yükümlülükleri	:	1) Asgari 122 kredilik (240 AKTS) çalışmanın tamamlanmış olması, 2) Programdaki tüm derslerin tamamlanarak kredili derslerin en az “D” veya “E”/”T” harf notunu ve kredisiz derslerden ise “S” veya “E”/”T” harf notunu almış olması, 3) Dijital Oyun Tasarımı alanlarında içerik üreten kurum ve kuruluşlarda ya da görsel-işitsel içerik üretimiyle ilgilenen diğer platformlarda 20’şer günlük iki ayrı yaz stajını tamamlaması ve staj derslerinden “S” harf notunu alması, 4) Genel Akademik Not Ortalaması (GANO/CGPA) 4.00 üzerinden 2.00 veya üzerinde olması, gerekir.

ÖNCEKİ ÖĞRENMELERİN TANINMASI

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi'nde tam zamanlı öğrenciler ilgili tüzük çerçevesinde bazı derslerden muaf tutulabilir. Daha önce başka bir kurumda alınan dersin içeriği UKÜ'de verilen dersle eşdeğer ise, ders içeriği değerlendirildikten sonra ilgili fakülte/enstitü onayı ile öğrenci bu dersten muaf tutulabilir.

PROGRAMIN PROFİLİ

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi İletişim Fakültesi, Reklamcılık ve Halkla İlişkiler, Gazetecilik ve Radyo ve Televizyon olmak üzere üç ayrı bölüm olarak 1997 yılında öğrenci alımına başlamıştır. Daha sonraları bir yıl hazırlık okulu döneminden sonra, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü 2006-2007 akademik yılında faaliyete geçmiştir. Dijital Oyun Tasarımı bölümü ilk öğrencilerini 2023-2024 Akademik yılı güz döneminde almaya başlamıştır. Dijital oyun tasarımı alanının hızla değişen doğası ve medya teknolojilerinin evrilen yapısı doğrultusunda hazırlanan eğitim programımız; hem kuramsal altyapıyı güçlendiren dersleri hem de mesleki yetkinlik kazandıran uygulamalı içerikleri kapsamaktadır. Oyun kuramları, kullanıcı deneyimi, etkileşimli anlatı, oyun psikolojisi ve kültürel analiz gibi kuramsal derslerin yanı sıra; oyun motorları, programlama, görsel-ses tasarımı, 2D-3D modelleme ve oyun geliştirme stüdyosu gibi uygulamalı derslerle öğrenciler, hem yaratıcı hem de teknik yeterlilikler kazanırlar. Öğrenciler, kuram ve pratiği bir araya getirerek özgün dijital oyun projeleri üretebilmekte; analitik düşünme becerilerini ve araştırma stratejilerini geliştirerek sektörel ihtiyaçlara yanıt verecek düzeye ulaşmaktadır. Program, öğrencilerin sektörel deneyim kazanmalarını ve profesyonel bağlantılar geliştirmelerini desteklemek amacıyla yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilerin dijital oyun tasarımı, görsel medya üretimi veya interaktif içerik geliştirme alanlarında faaliyet gösteren kurum ve kuruluşlarda 20'şer günlük iki ayrı staj yapmaları öngörülmektedir. Bu stajlar sayesinde öğrenciler, eğitim sürecinde edindikleri bilgileri gerçek üretim ortamlarında uygulama fırsatı bulmakta ve mezuniyet sonrası iş yaşamına hazır hâle gelmektedirler.

Bölümümüzde, alanında uzman tam zamanlı akademik kadronun yanı sıra sektörde aktif olarak çalışan yarı zamanlı öğretim elemanları da derslerde yer almakta ve güncel sektörel bilgi aktarımı sağlanmaktadır. Ayrıca, oyun geliştiricileri, medya profesyonelleri ve tanınmış akademisyenler konuk edilerek öğrencilerle bilgi ve deneyimlerini paylaşmaktadır. Öğrenciler, üniversitemizde bulunan dijital medya laboratuvarları, oyun tasarım stüdyoları ve çok disiplinli yaratıcı üretim alanlarında bireysel ya da grup projeleri yürütme olanağı bulurlar. Ders kapsamında veya bağımsız olarak geliştirdikleri oyun projeleri, akademik danışmanlıkla desteklenmekte ve ulusal ve uluslararası yarışmalara katılımları teşvik edilmektedir. Böylece öğrencilerimiz yalnızca teknik beceri kazanmakla kalmaz, aynı zamanda portfolyo oluşturarak profesyonel dünyaya güçlü bir başlangıç yapma şansı elde ederler.

Teorik ve pratik eğitim arasında dikkatli bir denge gözetilerek etkili eğitim amaçlanmaktadır. Öğrenciler sadece animasyon ve oyun tasarımının arkasındaki temel fikirleri anlamakla kalmayacak, aynı zamanda bu bilgileri çeşitli farklı alanlara uygulayabileceklerdir. Kısacası program, öğrencilerine hem etkileşimli eğlence alanında başarı için gerekli araçlardaki uzmanlık bilgisini hem de temel sanatsal kavramlarda yüksek teknik yetkinliği aktarmayı amaçlamaktadır. Staj olanakları ve özel projeler aracılığıyla, program aynı zamanda öğrencilerin yaratıcı yeteneklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu, kendi estetiklerini ve yüksek derecede kişisel mükemmellik ve profesyonelliklerini oluşturmalarına yardımcı olacaktır. Bölüm, öğrencilerin en yüksek kalitede oyunlar ve animasyonlar yaratmalarını sağlayacak son teknoloji ekipmanlara sahiptir. Ek olarak, öğrenciler gerçeğe yakın insan animasyonları için bir hareket yakalama tesisine erişebileceklerdir. Ek olarak, tam dolu bir yeşil ekran stüdyosu ve yüksek kaliteli bir fotoğraf stüdyosu sayesinde öğrenciler bol miktarda prodüksiyon şansına sahip olurlar. Öğrenciler, fakülte içindeki televizyon stüdyolarına, ses stüdyolarına, kurgu odalarına ve video ekipmanına erişebilir. Çeşitli endüstrilerde Dijital Oyun Tasarımı derecesi mezunları için birçok iş olanağı bulunmaktadır. Örneğin, mezunlar animasyon ve oyun tasarım şirketlerinde, reklam ajanslarında, yapım şirketlerinde ve TV kanallarında yapımcı, sanat yönetmeni, animatör, karakter tasarımcısı, arayüz tasarımcısı ve görsel efekt süpervizörü olarak iş bulmakta çok az sorun yaşayacaklardır. Öğrenciler ayrıca kendi yapım şirketlerini kurabilecek ve görece düşük iş giriş masrafları sayesinde dünya çapındaki animasyon ve oyun tasarımı pazarlarına hizmet edebileceklerdir.

ÖĞRETİM PROGRAMI VE KREDİLER

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Müfredatı

İLETİŞİM FAKÜLTESİ / DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ MÜFREDAT (2024)

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
1	COMM101	KİTLE İLETİŞİMİNE GİRİŞ	(3+0)	3	6
	GADS101	ANİMASYON VE OYUN TASARIMINA GİRİŞ	(2+2)	3	5
	GADS103	ÇİZİM VE KİL MODELLEME	(3+2)	4	7
	GADS105	ANLATIYA GİRİŞ	(3+0)	3	5
	GADS107	SANAT VE KÜLTÜR TARİHİ	(3+0)	3	5
	TURK100/ TREG100	TÜRKÇE/ TÜRK DİLİ	(2+0)	0	2
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			16	30

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
2	GADS102	OYUN MOTORLARINA GİRİŞ	(3+2)	4	8
	GADS10	OYUN TASARIMCILARI İÇİN ÇİZİM VE STORYBOARD	(2+2)	3	8
	HIST100/ TARH100	MEDENİYET TARİHİ/ MODERN TÜRKİYE TARİHİ	(2+0)	0	2
	CMPE111	PROGRAMLAMAYA GİRİŞ	(3+2)	4	6
	PSYC110	PSİKOLOJİ	(3+0)	3	6
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			14	30

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
3	GADS205	OYUN SEVİYE TASARIMI	(3+2)	4	7
	GADS207	2BOYUTLU OYUN ANİMASYONU	(3+2)	4	7
	GADS221	OYUN İÇİN HİKAYELEŞTİRME VE SENARYO YAZIMI	(3+0)	3	6
	COMMXX1	SERBEST SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	UNIEXX1	ÜNİVERSİTE SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			17	30

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
4	GADS202	ARAYÜZ VE ETKİLEŞİM TASARIMI	(3+2)	4	7
	GADS206	KARMAŞIK OYUN MEKANİĞİ	(3+2)	4	8
	ILAW242	İLETİŞİM HUKUĞU VE ETİĞİ	(3+0)	3	5
	COMMXX2	SERBEST SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	UNIEXX2	ÜNİVERSİTE SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			17	29

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
5	GADS301	3D MODELLEME, YÜZEY DOKUSU VE AYDINLATMA-I	(3+2)	4	5
	GADS303	OYUN TASARIMI İÇİN 3D ANİMASYON	(3+2)	4	6
	GADS300	YAZ STAJI-I	(0+0)	0	5
	COMMXX2	SERBEST SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	GADSXX1	ALAN SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	UNIEXX3	ÜNİVERSİTE SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			17	31

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
6	GADS302	3D MODELLEME, YÜZEY DOKUSU VE AYDINLATMA-II	(3+2)	4	7
	GADS304	YAPAY ZEKA UYGULAMALARI	(3+2)	4	7
	GADSXX2	ALAN SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	GADSXX3	ALAN SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	COMMXX3	SERBEST SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			17	29

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
7	GADS401	MEZUNİYET PROJESİ-I	(3+4)	5	7
	GADS403	İLERİ SEVİYE OYUN TASARIMI	(3+2)	4	7
	GADS405	OYUN TASARIMINDA İŞLETME VE ENDÜSTRİ	(3+0)	3	7
	GADSXX4	ALAN SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	GADSXX5	ALAN SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			18	31

Dönem	DERS KODU	DERS ADI	(T+P)	YEREL KREDİ	AKTS
8	GADS402	MEZUNİYET PROJESİ-II	(3+4)	5	8
	GADS404	OYUN TASARIMI İÇİN PSİKOLOJİ	(3+0)	3	8
	GADS406	OYUN TARİHİ VE ANALİZİ	(3+0)	3	8
	GADSXX6	ALAN SEÇMELİ	(3+0)	3	5
	(DÖNEM)/(TOPLAM) KREDİLER=			17	29

13 SEÇMELİ DERS TOPLAM 39 YEREL KREDİDİR. MÜFREDATIN TOPLAM KREDİSİNİN %30.23'Ü TUTARINDADIR.

13 SEÇMELİ DERS TOPLAM 65 AKTS DEĞERİNDEDİR VE MÜFREDATIN %27'Sİ SEÇİMLİK DERSTİR.

ALAN SEÇMELİ DERSLER			YEREL KREDİ	AKTS
VICD103	SERBEST ÇİZİM-I	(2+2) 3	3	5
VICD104	SERBEST ÇİZİM-II	(2+2) 3	3	5
VICD314	ENFORMASYON İLETİŞİMİ VE TELEKONFERANS	(2+2) 3	3	5
VICD317	BÜTÜNLEŞİK PAZARLAMA İLETİŞİMİ	(3+0) 3	3	5

VICD320	TV YAPIMININ TEMELLERİ	(2+2) 3	3	5
VICD404	PORTFOLYO TASARIMI	(3+0) 3	3	5
VICD406	TASARIM VE BİLGİ TEKNOLOJLERİ	(2+2) 3	3	5
VICD410	AYDINLATMA TASARIMI	(2+2) 3	3	5
VICD411	REKLAM KAMPANYASI TASARIMI	(3+0) 3	3	5
VICD415	KONSEPT GELİŞTİRME	(3+0) 3	3	5
VICD420	ESTETİK	(3+0) 3	3	5

ÖĞRENME TAKSONOMİSİ

Gözlemlenen Öğrenme Çıktılarının Yapısı (SOLO) Taksonomisi, öğrencilerin bir konuyu anlama düzeylerindeki artan karmaşıklığı sistematik olarak sınıflandırmak için yaygın olarak kullanılan bir çerçevedir. Bu taksonomi, eğitimcilerin bilişsel gelişimi değerlendirmesine, etkili öğrenme etkinlikleri tasarlamasına ve artan anlama ve eleştirel düşünme seviyeleriyle uyumlu değerlendirme süreçleri oluşturmaya yardımcı olan bir araç olarak işlev görür.

PROGRAM ÇIKTILARI

İLETİŞİM FAKÜLTESİ DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ PROGRAM ÇIKTILARI

Dijital Oyun Tasarımı programının tüm derslerini tamamlayan bir mezunumuz;

GADS PÇ1: Mezunlar, etkileşimli eğlence deneyimleri oluşturmak için temel oyun tasarımı ilkeleri, mekanikleri ve sistemleri konusunda kapsamlı bir anlayış sergileyeceklerdir.

GADS PÇ2: Mezunlar, dijital oyun ortamlarına özgü etkileyici anlatılar, karakter geliştirme ve etkileşimli hikâye anlatım teknikleri konusunda ileri düzey beceriler geliştireceklerdir.

GADS PÇ3: Mezunlar, farklı platformlarda işlevsel dijital oyunlar oluşturmak için gerekli olan oyun geliştirme yazılımları, programlama dilleri ve teknik araçlar konusunda yetkinlik kazanacaklardır.

GADS PÇ4: Mezunlar, oyun projeleri için tutarlı görsel kimlikler geliştirmek amacıyla görsel iletişim ilkeleri, dijital sanat üretimi ve estetik tasarım kavramlarında ustalık kazanacaklardır.

GADS PÇ5: Mezunlar, oyuncu etkileşimini artıran ve oyun akışını optimize eden sezgisel ve erişilebilir kullanıcı arayüzleri ve deneyimleri tasarlayacaklardır.

GADS PÇ6: Mezunlar, oyunları iletişimsel medya ve kültürel birer yapıt olarak anlamak amacıyla iletişim kuramlarını, medya çalışmaları kavramlarını ve kültürel bakış açılarını analiz edecek ve uygulayacaklardır.

GADS PÇ7: Mezunlar, oyun geliştirme projelerinde takım liderliği, kaynak yönetimi ve üretim süreci yönetimi gibi etkili proje yönetimi becerileri sergileyeceklerdir.

GADS PÇ8: Mezunlar, oyun pazarlarını değerlendirecek, tüketici davranışlarını analiz edecek ve oyun yayıncılığı, pazarlaması ve gelir modeli oluşturma konularında iş stratejileri geliştireceklerdir.

GADS PÇ9: Mezunlar, mobil cihazlar, konsollar, PC ve yeni teknolojiler dahil olmak üzere çeşitli platformlara yönelik oyunlar geliştirecek; platforma özgü kısıtlamalar ve fırsatları anlayacaklardır.

GADS PÇ10: Mezunlar, etkileyici oyun deneyimlerini desteklemek ve anlatı hedeflerine katkı sağlamak amacıyla ses efektleri, müzik ve ses öğelerini etkili şekilde entegre edeceklerdir.

GADS PÇ11: Mezunlar, oyun mekaniklerini oyuncu katılımını sürdürmeye ve olumlu kullanıcı deneyimleri sağlamaya yönelik olarak tasarlamak için psikoloji ve davranış bilimleri ilkelerini uygulayacaklardır.

GADS PÇ12: Mezunlar, oyun tasarımında temsil, bağımlılık, şiddet ve oyun medyasının toplumsal etkisi gibi etik konuları tanıyacak ve ele alacaklardır.

GADS PÇ13: Mezunlar, sanatçılar, programcılar, yazarlar ve diğer paydaşlarla yaratıcı vizyonları ve teknik gereksinimleri açık bir şekilde iletişim kurarak disiplinler arası ekiplerde etkili şekilde çalışacaklardır.

GADS PÇ14: Mezunlar, mevcut oyunları eleştirel şekilde analiz edecek, tasarım kararlarını değerlendirecek ve oyunların kültürel ve iletişimsel olgular olarak akademik tartışmalarına katkı sağlayacaklardır.

GADS PÇ15: Mezunlar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ ve diğer yenilikçi platformlar ve araçlar dahil olmak üzere yeni oyun teknolojilerine uyum sağlayacaklardır.

GADS PÇ16: Mezunlar, yaratıcı ve teknik yeteneklerini ortaya koyan kapsamlı portfolyolar hazırlayacak ve çalışmalarını sektör profesyonellerine ve potansiyel işverenlere etkili bir şekilde sunacaklardır.

DERS-PROGRAM ÇIKTILARI MATRİSİ

Program Çıktıları	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Dersler																
GADS101	5	1	2	5	2	1			3	2			1	1	3	2
GADS102	5	1	2	5	2	1			3	2			1	1	3	2
GADS103	1	2		5		4	3	1		4	1	1	2			5
GADS104	5	1	2	5	2	1			3	2			1	1	3	2
GADS105	1	5		3		5	1			5		2	2	3		3
GADS107	4	2		4		5	2	1			3	4	5	5		2
GADS202	3	4	3	2	5	1		2	5	2	5	2	3		3	3
GADS205	3	4	3	2	5	1		2	5	2	5	2	3		3	3
GADS206	3	4	3	2	5	1		2	5	2	5	2	3		3	3
GADS207	3	4	3	2	5	1		2	5	2	5	2	3		3	3
GADS221	1	5		3		5	1			5		2	2	3		3
GADS300	5	5							5	2	5		5	4	5	5
GADS301	5	1	2	5	2	1			3	2			1	1	3	2
GADS302	5	1	2	5	2	1			3	2			1	1	3	2
GADS303	5	1	2	5	2	1			3	2			1	1	3	2
GADS304	5	5	2	5	2	1	2	2	5	2	5	1	5	4	5	5
GADS401	5	5	2	5	2	1	2	2	5	2	5	1	5	4	5	5
GADS402	5	5	2	5	2	1	2	2	5	2	5	1	5	4	5	5
GADS403	5	5	2	5	2	1	2	2	5	2	5	1	5	4	5	5
GADS404											5	5	5	5		
GADS405						2	1	5	4		3	1	1	2		
GADS406						5	5	2			3	3	3	5		
PSYC110								2				4				
ILAW242					5						5	5			3	3
CMPE111	5	5	5	1	1	2										
TURK100 / TREG100									2	2			2			
HIST100 / TARH100								2				4				

İlişki Düzeyi: 5: En çok 4: Çok 3: Orta 2: Az. 1: Çok az

MEZUNLARIN MESLEKİ PROFİLİ

Dijital Oyun Tasarımı, oyun endüstrisinin hızla büyümesi, dijital medya ve etkileşimli içerik alanlarının gelişmesi, yaratıcı sektörlerde nitelikli profesyonel ihtiyacının artması gibi dinamiklerle

günümüzde önemli bir gereksinimi karşılamaktadır. Bölümümüz, dijital oyun ve interaktif medya alanlarında ülkemizin ve dünyanın geleceğine yaratıcı, etik ve teknik açıdan donanımlı bireyler kazandırmayı hedeflemektedir.

Dijital Oyun Tasarımı Bölümünden mezun olan öğrenciler, kazandıkları disiplinlerarası düşünsel beceriler, yaratıcı tasarım anlayışı ve yeni nesil dijital teknolojilere hâkimiyetleri sayesinde oyun ve medya sektörünün birçok farklı alanında kariyer yapma imkânına sahip olurlar. Ayrıca dileyen öğrenciler, akademik kariyer yolunda ilerleyerek oyun çalışmaları ve dijital kültür alanlarında uzmanlaşabilirler. Bölümümüz ile oyun stüdyoları, dijital medya ajansları, animasyon şirketleri ve yazılım firmaları arasında kurulan iş birlikleri sayesinde öğrencilerimiz, eğitimleri süresince gerçek sektör deneyimi edinme fırsatı bulmaktadır. Mezunlarımız, edindikleri teknik bilgi, yaratıcı düşünme ve proje üretme becerileriyle özellikle aşağıdaki alanlarda kariyer olanaklarına sahiptir:

- Oyun Tasarımı ve Geliştirme
- Oyun Programlama
- 2D ve 3D Karakter ve Ortam Modelleme
- Animasyon ve Hareketli Görsel Tasarımı
- UX/UI (Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz) Tasarımı
- Etkileşimli Medya Tasarımı
- Dijital Hikâye Anlatımı ve Anlatı Tasarımı
- Ses Tasarımı ve Oyun Müzikleri
- AR/VR (Artırılmış ve Sanal Gerçeklik) Uygulamaları
- Yapay Zekâ Destekli Oyun Sistemleri
- Post-produksiyon ve Oyun Videoları Üretimi
- Oyun Yayıncılığı ve Pazarlaması
- Yaratıcı Direktörlük ve Oyun Projesi Yönetimi
- Eğitsel Oyunlar ve Simülasyon Geliştirme

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, oyun dünyasının yaratıcı ve teknolojik yönlerine ilgi duyan, kendi oyun dünyasını tasarlamak isteyen, hem bireysel hem de ekip çalışmasına yatkın, yenilikçi düşünen öğrencilere çağın gereklerine uygun donanımlı bir eğitim sunar.

BİR ÜST ÖĞRENİME GEÇİŞ

Lisans mezunları yüksek lisans programlarına baş vurabilir.

SINAVLAR, DEĞERLENDİRME VE NOTLANDIRMA

Her ders için uygulanan ölçme ve değerlendirme yöntemleri ilgili öğretim üyesi/leri tarafından hazırlanan ve Bilgi paketinde yer alan “Ders Öğretim Planı”nda tanımlanmıştır. Sınavlar ve ders başarı notları ile ilgili olarak Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Önlisans, Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav yönetmeliğinin ilgili maddeleri uygulanır (<https://sis.ciu.edu.tr/regulations-and-forms/regulations/211?ZhKoCbpKgH6FNZQJJA3CxT2giXRZNt2aJoWO>)

Notlandırma Sistemi

UKÜ Başarı Katsayısı	UKÜ Harf Notu	Diğer Üniversite 100'lük sistem notlarının UKÜ karşılığı
4	A	84,5-100
3,7	A-	79,5-84,49
3,3	B+	74,5-79,49
3	B	69,5-74,49
2,7	B-	65,5-69,49
2,3	C+	62,5-65,49
2	C	59,5-62,49
1,7	C-	56,5-59,49
1,3	D+	53,5-56,49
1	D	49,5-53,49
0,7	D-	0-49,49
0	F	

MEZUNİYET KOŞULLARI

Lisans programından mezun olabilmek için programın müfredatında yer alan toplamı 240 AKTS (122 ulusal kredi) olan derslerin tamamında en az D/S notu alarak başarı sağlamak, 1 yaz stajını belirtilen süre ve kalitede tamamlamak ve 4.00 üzerinden 2.00 Genel Not Ortalamasına (GANO) sahip olmak gereklidir.

EĞİTİM TÜRÜ (MODE OF STUDY)

Bu program tam zamanlı bir programdır.

BÖLÜM BAŞKANI YA DA EŞDEĞERİ

Doç. Dr. Dilan ÇİFTÇİ

dciftci@ciu.edu.tr

90 3926711111 - 2300

TYYÇ/PROGRAM YETERLİLİKLERİ MATRİSİ

TYYÇ Düzeyleri Yeterlilik Profilleri



1. Lisans programları içerisinde veya lisans programları ile ilişkilendirilmiş bilgi ağırlıklı önlisans eğitim ve öğretim programları
2. Lisans programları içerisinde veya lisans programları ile ilişkilendirilmiş uygulama ağırlıklı önlisans eğitim ve öğretim programları
3. Meslek yüksekokulları uygulama ağırlıklı önlisans eğitim ve öğretim programları
4. Bilgi ağırlıklı lisans programları
5. Uygulama ağırlıklı lisans programları
6. Bilgi ağırlıklı tezli veya tezsiz yükseklisans programları
7. Uygulama ağırlıklı tezli veya tezsiz yükseklisans programları
8. Doktora programları

Çizelge 1: TÜRKİYE YÜKSEKÖĞRETİM YETERLİLİKLER ÇERÇEVESİ (TYYÇ) 6. Düzey (Lisans Eğitimi) Yeterlilikleri

Önemli Not: Düzey 5, Düzey 7 ve Düzey 8 yeterlilikleri için bkz: [http://tyyc.yok.gov.tr/?pid=33\(Duzey](http://tyyc.yok.gov.tr/?pid=33(Duzey)
(Yüksek Öğretim Yeterlilikler Çerçevesi TC ve KKTC için eşdeğerdir.)

TÜRKİYE YÜKSEKÖĞRETİM YETERLİLİKLER ÇERÇEVESİ (TYYÇ) 6. Düzey (Lisans Eğitimi) Yeterlilikleri						
TYYÇ DÜZEYİ	BİLGİ -Kuramsal -Olgusal	BECERİLER -Bilişsel -Uygulamalı	YETKİNLİKLER			
			Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği	Öğrenme Yetkinliği	İletişim ve Sosyal Yetkinlik	Alana Özgü Yetkinlik
6 LİSANS EQF-LLL: 6. Düzey QF-EHEA: 1. Düzey	TYYÇ1 Alanındaki güncel bilgileri içeren ders kitapları, uygulama araç-gereçleri ve diğer kaynaklarla desteklenen ileri düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahip olma.	TYYÇ2 Alanında edindiği ileri düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kullanabilme. TYYÇ3 Alanında edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, araştırmalara ve kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme.	TYYÇ4 Alanı ile ilgili ileri düzeydeki bir çalışmayı bağımsız olarak yürütebilme. TYYÇ5 Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için bireysel ve ekip üyesi olarak sorumluluk alabilme. TYYÇ5 Sorumluluğu altında çalışanların bir proje çerçevesinde gelişimlerine yönelik etkinlikleri planlayabilme ve yönetebilme.	TYYÇ7 Alanında edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirebilme TYYÇ8 Öğrenme gereksinimlerini belirleyebilme ve öğrenmesini yönlendirebilme. TYYÇ9 Yaşam boyu öğrenmeye ilişkin olumlu tutum geliştirebilme.	TYYÇ10 Alanı ile ilgili konularda ilgili kişi ve kurumları bilgilendirebilme; düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini yazılı ve sözlü olarak aktarabilme. TYYÇ11 Alanı ile ilgili konularda düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini nicel ve nitel verilerle destekleyerek uzman olan ve olmayan kişilerle paylaşabilme. TYYÇ12 Toplumsal sorumluluk bilinci ile yaşadığı sosyal çevre için proje ve etkinlikler düzenleyebilme ve bunları uygulayabilme. TYYÇ13 Bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü B1 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izleyebilme ve meslektaşları ile iletişim kurabilme. TYYÇ14 Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı İleri Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanabilme.	TYYÇ15 Alanı ile ilgili verilerin toplanması, yorumlanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere uygun hareket etme. TYYÇ16 Sosyal hakların evrenselliği, sosyal adalet, kalite kültürü ve kültürel değerlerin korunması ile çevre koruma, iş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olma.

Çizelge 2. Programın Lisans Düzeyi TYYÇ Çıktılarını Sağlaması.

TYYÇ	BİLGİ	BECERİLER		YETKİNLİKLER												
	Kuramsal -Olguşal	Bilişsel -Uygulamalı		Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği			Öğrenme Yetkinliği			İletişim ve Sosyal Yetkinlik					Alana Özgü Yetkinlik	
TYYÇ	TYYÇ 1	TYYÇ 2	TYYÇ 3	TYYÇ 4	TYYÇ 5	TYYÇ 6	TYYÇ 7	TYYÇ 8	TYYÇ 9	TYYÇ 10	TYYÇ 11	TYYÇ 12	TYYÇ 13	TYYÇ 14	TYYÇ 15	TYYÇ 16
Program Çıktıları																
PÇ1	5	4		5	5	5		3					5			
PÇ2	5	4						3					5			
PÇ3	5						3						5			
PÇ4	4												5			
PÇ5	2		2				2						5			
PÇ6	4												5			
PÇ7	4												5			
PÇ8	3	5	4				5			4			5			
PÇ9		5		4	4	4		5	3	4			5			
PÇ10		5		5						3			5			
PÇ11		5		4									5			
PÇ12	3		5				5			5			5			
PÇ13		5	5	5	5	5		5	2	4			5	5		
PÇ14		5		4									5		5	5
PÇ15	3		3	5	3	5				5			5		5	5
PÇ16	5	5		5		5		5		5			5		5	5

5. Çok yüksek 4. Yüksek 3. Orta 2. Düşük 1. Çok düşük

Çizelge 3. Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi Tanımları (Sanat alanı Lisans düzeyi)

Fakülte/Yüksekokul/Meslek Yüksekokulu: İletişim Fakültesi			
Program: Dijital Oyun Tasarımı Bölümü (İngilizce)			
Sıra Numarası	Temel Alan		Program Yeterliği
1	Bilgi		T1. Sanat kültürü ve estetik konularına ilişkin bilgiye sahiptir.
2			T2. İlgili sanat alanına özgü sanat tarihi konusunda bilgi sahibidir.
3			T3. Sanat ve tasarım materyalleri bilgisine sahiptir.
4			T4. Sanat ve tasarım yöntem ve teknikleri konusunda bilgi sahibidir.
5			T5. İlgili sanat alanındaki yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibidir.
6			T6. İlgili sanat alanının ilişkili olduğu disiplinlerarası etkileşim konusunda bilgi sahibidir.
7			T7. Araştırma yöntemleri konusunda bilgi sahibidir.
8			T8. Sanatsal eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibidir.
9			T9. Sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibidir.
10	Beceriler		A1. Kuram ve uygulama bütünlüğü sağlar.
11			A2. İlgili sanat alanına ilişkin yöntem ve teknikleri kullanır.
12			A3. İlgili sanat alanının içindeki alt disiplinlerin etkileşimini değerlendirir.
13			A4. Çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahiptir.
14			A5. Çok boyutlu algılayabilme, düşünebilme, tasarlayabilme, uygulayabilme becerisini geliştirir.
15			A.6 Duyusal algıyı somutlaştırır.
16	Yetkinlikler	Bağımsız Çalışabilme ve	R1. Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışır.
17			R2. Proje süreçleri içinde etkin olarak yer alır.

18		Sorumluluk Alabilme	R3. Alanıyla ilgili özgün yapıtlarını toplumla paylaşır ve sonuçlarını değerlendirir.
19			
20		Öğrenme Yetkinliği	L1. Kendi çalışmalarını sorgular.
21			L2. Çözümleyici ve eleştirel düşünür.
22			L3. Yaşam boyu öğrenme kavramını özümser.
23			
24		İletişim ve Sosyal Yetkinlik	C1. Hedef kitlesini tanımlayarak alanı ile ilgili çalışmaları paylaşır.
25			C2. Çalışmalarını topluma anlatabilecek iletişim becerisine sahiptir.
26			C3. Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarır.
27			C4. Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar (Avrupa Dil Portföyü Genel Düzeyi : B1 Düzeyi).
28			C5. Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı İleri Düzeyinde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.
29			
30		Alana Özgü Yetkinlik	P1. Sanat ve tasarım konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkındadır.
			P2. Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilir.
			P3. Alanında başarıyla iş yürütebilecek duyarlılığa sahiptir.
			P4. Estetik farkındalığa sahiptir.

Çizelge 4. Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi Dijital Oyun Tasarımı Alanı (Lisans Düzeyi) ve Dijital Oyun Tasarımı Program Çıktıları Matrisi

Fakülte/Yüksekokul/Meslek Yüksekokulu: İletişim Fakültesi
Program: Dijital Oyun Tasarımı Bölümü (İngilizce)

Program Çıktıları Ulusal Yeterlilikler Çerçevesi (TC-KKTC)		PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15	PÇ16
Bilgi (T) -Kuramsal -Olgusal	T1																
	T2																
	T3																
	T4																
	T5																
	T6																
	T7																
	T8																
	T9																
Beceriler (A) -Bilişsel -Uygulamalı	A1																
	A2																
	A3																
	A4																
	A5																
	A6																
Yetkinlikler	Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği (R)	R1															
		R2															
		R3															
	Öğrenme Yetkinliği (L)	L1															
		L2															
		L3															
	İletişim ve Sosyal Yetkinlik (C)	C1															
		C2															
		C3															
		C4															
		C5															

