



DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
Oyun Oyuncak Tasarımı	141118005

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
8	2	1	3	5

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
	1	3		1

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Seçmeli

Önkoşul Dersleri	-
Dersin Amacı	Oyun ve oyuncak olgularının tanımlanarak, çocuk oyunları ve oyuncaklarının araştırılması, yetişkinlerin oyun ve oyuncuğa bakışının sorgulanması, belirli konsept çerçevesinde oyun tasarımına yönelik proje geliştirilmesi amaçlanmaktadır.
Dersin Kısa İçeriği	Oyun ve oyuncak tasarımıyla ilişkili unsurların kavranması, oyun ve oyuncak kavramlarının tanımlanması, oyun ve oyuncuğun çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimindeki etkisi ve yetişkinlerin dünyasındaki yeri, teknolojinin oyun ve oyuncaklarla etkileşimine yönelik temel bilgileri kapsamaktadır.

Dersin Öğrenim Çıktıları	Katkı Sağladığı PÇ/PÇ'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1 Oyun ve oyuncak tasarımının temel kavramlarını tanımlar.	7, 8, 10	1, 2, 5	A
2 Oyun tasarımında alan tanımlaması yapar.	7, 8, 10	1, 2, 5	A
3 Oyun tasarımında oyun elemanlarını ve ilişkili oyuncakları tanımlar	7, 8, 10	1, 2, 5	A
4 Ürün-kullanıcı etkileşimi ekseninde oyun ve oyuncuğun yerini tanımlar	7, 8, 10	1, 2, 5	A
5 Oyun tasarımına yönelik gerekli süreçleri tasarlayabilir	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10	11, 12, 14	A, J, L
6 Oyun tasarımı için konsept belirleyebilir	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10	11, 12, 14	A, J, L
7 Oyun ve oyuncak tasarımı için gerekli elemanları tasarlayabilir	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10	11, 12, 14	A, J, L
8 Oyunlaştırma, oyun yoluyla öğrenme gibi kavramları tanımlar	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10	11, 12, 14	A, J, L
9 Teknolojinin oyun ve oyuncak tasarımındaki konumunu sorgular	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10	11, 12, 14	A, J, L
10			

*Öğretim Yöntemleri 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beyin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

**Ölçme Yöntemleri A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

Temel Ders kitabı	<ul style="list-style-type: none"> - Kandır, A., Tezel Şahin, F. (2011). Okul Öncesi Dönemde Oyuncak ve Oyun Materyalleri- Eğitici Oyuncaklar, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları. - Oğuzkan, Ş., Avcı, N. (2004). Okul Öncesinde Eğitici Oyuncaklar, İstanbul: YA-PA Yayıncılık. - Senemoğlu, N. (2011). Gelişim, Öğrenme ve Öğretim, Ankara: Pegem Akademi. - Yavuzer, H. (2005). Çocuk Psikolojisi, 28. Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul. - Yılmaz, E. A. (2017). Oyunlaştırma, Abaküs Kitap. - Dursun, Y. (2014). Oyunun Ontolojisi, Doğu Batı Yayınları.
Yardımcı Kaynaklar	<ul style="list-style-type: none"> - Atalay, A. (2016). Özgün Örneklerle Erken Çocukluk Eğitiminde Materyal Tasarımı ve Yapımı, Ankara: Hedef CS Basın Yayın. - Auerbach, S. (2008). Çocuk Yetiştirmede Oyunun Önemi. İstanbul: Yakamoz. - MEB, (2014). Okul Öncesi Eğitim Programı, Ankara: Vize Yayıncılık.
Derste Gerekli Araç ve Gereçler	

Dersin Haftalık Planı	
1	Dersin tanıtımı ve süreç hakkında genel bilgilendirme
2	Oyun ve oyuncak kavramlarının tanımlanması ve tartışılması.
3	Oyun ve oyuncak tasarımında sınıflandırmalar ve alt başlıklar
4	Ürün-kullanıcı etkileşimi ekseninde oyun ve oyuncuğun yeri
5	Oyun ve oyuncak tasarımında konsept belirleme süreç yönetimi
6	Oyunlaştırma, oyun yoluyla öğrenme gibi kavramların tanımlanması ve örneklendirme
7	Teknolojinin oyun ve oyuncak tasarımına etkisi ve katkısı
8	Ara Sınavlar
9	Oyun ve oyunla ilişkili oyuncak tasarımı için konsept belirleme
10	Oyun ve oyunla ilişkili oyuncak tasarımı için konsept belirleme
11	Oyun-oyuncak tasarımının gelişimine yönelik kritik ve genel değerlendirme
12	Oyun-oyuncak tasarımının gelişimine yönelik kritik ve genel değerlendirme
13	Oyun-oyuncak tasarımının gelişimine yönelik kritik ve genel değerlendirme
14	Oyun-oyuncak tasarımının gelişimine yönelik kritik ve genel değerlendirme
15	Oyun-oyuncak tasarımının gelişimine yönelik kritik ve genel değerlendirme
16,17	Yarıyıl sonu sınavları

Dersin İş Yükünün Hesaplanması			
Etkinlikler	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	7	1	7
Ödev			
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)	1	42	42
Sunum (hazırlık süresi dahil)			
Ara sınav	1	3	3
Ara Sınav hazırlık	4	3	12
Yarıyıl sonu sınavı	1	3	3
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	1	42	42
		Toplam iş yükü	151
		Toplam iş yükü / 30	5,03
		Dersin AKTS Kredisi	5

Değerlendirme	
Yarıyıl içi Etkinlikleri	%
Ara Sınav	30
Proje İzleme	20
Devam	10
Yarıyıl Sonu Sınavı	40
Toplam	100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Kültürel, tarihsel ve sanatsal bağlamda üretim ve tüketim mekanizmalarına dair kuramsal bilgiyi tasarım pratiği ile bütünleştirebilme;	1
2	Tasarım süreçlerini planlayarak, uygun yöntem ve teknikleri seçme ve kullanabilme;	3
3	Eleştirel ve diyalektik bir yaklaşımla tasarım problemlerini ve ilgili alt problemleri tanımlayabilme ve yaratıcı çözümler üretebilme;	5
4	Uzamsal düşünme ışığında tasarım ilke ve öğeleri kullanarak tasarlayabilme;	1
5	Estetik ve işlev etkileşiminde tasarım araçlarını kullanarak uygulama yapabilme ve bu uygulamayı değerlendirebilme;	5
6	İki boyutlu ve üç boyutlu tasarım araçlarını kullanarak görselleştirebilme ve sunum yapabilme;	3
7	Teknolojik gelişmeleri, güncel tasarım yaklaşımlarını, sürdürülebilir üretim yöntemlerini, malzemeleri ve bilişim alanındaki yenilikleri takip ederek tasarım projelerinde uygulayabilme;	3
8	Çevresel duyarlılık, mesleki etik ve kanunlar çerçevesinde toplumun ve hedef kullanıcıların gereksinim ve çıkarlarını gözeterek endüstriyel tasarım projelerinde alan bilgisini kullanabilme;	3
9	Bir tasarım sürecini bireysel olarak ve ekip içerisinde etkin olarak yürütebilme;	5
10	Ulusal ve uluslararası düzeyde disipline özgü veya disiplinler arası çalışmalarda aktif görev alabilme;	5

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ			
Yürütücü	Doç. Dr. Cemil YAVUZ		
İmza			

08/08/2024