

EĞİTSEL OYUN TASARIMI PROJESİ AŞAMALARI

Aşama 1: Öğretim Tasarımı

- **Hedef Kitle Analizi:** Öğrenmesi hedeflenen bireylerin mevcut bilgi ve becerilerinin analiz edilmesidir.
- **Ön Gereksinimler:** Oyunu oynayıp öğrenme hedeflerini gerçekleştirebilmek için gerekli olan bilgi ve becerilerin tespit edilmesidir.
- **Eğitsel Amaçlar:** Oyunun genel eğitsel amaçlarıdır.
- **Hedef Davranışlar&Kazanımlar:** Ölçülebilir performans hedeflerinin davranış/kazanım olarak tek tek yazılmasıdır.
- **Değerlendirme Kriterleri:** Her hedef davranış/kazanım için bir değerlendirme kriteri belirlenmesidir.

Aşama 2: Oyun Tasarımı

- **Oyunun Tanımı:** Oyunun genel bir tanımının yapılmasıdır.
- **Oyunun Türü:** Oyun türlerinden hangisine veya hangilerine ait olduğunun belirtilmesidir.
- **Platform:** Oyunun hangi platform (PC, konsol, PDA ...) için tasarlandığının belirtilmesidir.
- **Oyun Mekaniği:** Oyuncunun oyunu nasıl oynayacağı, ne tür hareketler yapabileceği ve bu hareketlerin oyun ortamını nasıl etkileyeceğinin tasarlanmasıdır.
- **Oyun Akışı:** Oyunun nasıl ilerleyeceğinin tasarlanmasıdır. Varsa bölümlerin veya görevlerin ekran ekran anlatımı eklenmelidir. Değerlendirme kriterlerinin oyun akışı içindeki yeri belirtilmelidir.
- **Karakterler:** Oyunda oyuncunun kontrol ettiği veya etmediği karakterlerin özelliklerinin ve nasıl davrandıklarının tasarlanmasıdır.
- **Oyun Elemanları:** Oyundaki öge (oyuncunun kullandıkları) ve nesnelerin (ortamdaki diğer her şey) özellik ve çeşitlerinin tasarlanmasıdır.
- **Kullanıcı Arayüzü İşlevleri:** Oyunun arayüzündeki işlevsel özelliklerin (menü, yardım gibi) tasarlanmasıdır.
- **Hikaye:** Oyunun genel hikayesinin anlatılmasıdır.

Aşama 3: Sanat Tasarımı

- **Kullanıcı Arayüzü:** Oyunun arayüzündeki işlevlerin (menü, yardım gibi) görünümünün tasarlanmasıdır.
- **Oyun Elemanları:** Ortam ve karakterlerin görünümünün tasarlanmasıdır.
- **Ses ve Müzik:** Oyundaki müzik ve ses efektlerinin ayarlanmasıdır.

Aşama 4: Programlama Tasarımı

- **Teknik Gereksinimler:** Oyunun gerektirdiği teknik özelliklerin belirtilmesidir.
- **Oyun Motoru:** Kullanılacak oyun motorunun (game rendering&physics) belirtilmesidir.
- **Kodlama:** Kodlama yapılırken kullanılacak olan programın belirtilmesidir.
- **Yapay Zeka:** Oyunun yapay zekasının tasarlanmasıdır.
- **Eğitsel Veriler:** Oyundaki eğitsel verilerin takibinin ve analizinin nasıl yapılacağıın tasarlanmasıdır (gerekliyse veritabanı tasarımı).

Aşama 5: Lojistik

- **Ekip:** Grupta yapılan görev dağılımının belirtilmesidir.
- **Plan-Program:** Her aşamanın ne zaman bitirileceğinin planlanmasıdır.

Dönem İçinde Uygulanacak Proje Takvimi ve Değerlendirilmesi

Teslim Tarihi	Proje Aşamaları	Değerlendirme
17.12.2009	Aşama 1	15 puan
31.12.2009	Aşama 2	50 puan
07.12.2009	Aşama 3	20 puan
14.01.2010	Aşama 4	10 puan
14.01.2010	Aşama 5	5 puan
21.01.2010	Final Projesi	--
Toplam		100 puan