



**ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi**  
**Endüstriyel Tasarım Bölümü**  
**DERS BİLGİ FORMU**

DÖNEM Bahar

<b>DERSİN KODU</b>	1411xxx	<b>DERSİN ADI</b>	Oyun Oyuncak Tasarımı
--------------------	---------	-------------------	-----------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
8	2	1	0	3	5	ZORUNLU ( ) SEÇMELİ (X)	Türkçe

**DERSİN KATEGORİSİ**

Temel Eğitim	Tasarım	Fen Bilimleri	Sosyal Bilim	Sanat
	X			

**DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ**

YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü	Sayı	%
		I. Ara Sınav	1
	II. Ara Sınav		
	Kısa Sınav		
	Ödev		
	Proje		
	Rapor		
	Diğer (.....)		
<b>YARIYIL SONU SINAVI</b>		1	60

<b>VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)</b>	-
------------------------------------	---

<b>DERSİN KISA İÇERİĞİ</b>	Oyun ve oyuncak tasarımıyla ilişkili unsurların kavranması, oyun ve oyuncak kavramlarının tanımlanması, oyun ve oyuncakların çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimlerdeki etkisi ve yetişkinlerin dünyasındaki yeri, teknolojinin oyun ve oyuncaklarla etkileşimine yönelik temel bilgileri kapsamaktadır.
----------------------------	--

<b>DERSİN AMAÇLARI</b>	Oyun ve oyuncak olgularının tanımlanarak, çocuk oyunları ve oyuncaklarının araştırılması, yetişkinlerin oyun ve oyuncaklara bakışımın sorgulanması, belirli konsept çerçevesinde oyun tasarımıya yönelik proje geliştirilmesi amaçlanmaktadır.
------------------------	--

<b>DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI</b>	Dersin, profesyonel hayatta oyun ve oyuncak tasarımı alanında uzmanlaşmak isteyenlere yönelik katkısı olacağı düşünülmektedir. Disiplinler arası çalışma noktasında tasarım, teknoloji ve eğitim konularına odaklanarak çeşitlilik sağlanacaktır.
--	---

<b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>	Oyun ve oyuncak tasarımının temel kavramlarını tanımlar. Oyun tasarımında alan tanımlaması yapar. Oyun tasarımında oyun elemanlarını ve ilişkili oyuncakları tanımlar Ürün-kullanıcı etkileşimi ekseninde oyun ve oyuncakların yerini tanımlar Oyun tasarımıya yönelik gerekli süreçleri tasarlayabilir Oyun tasarımı için konsept belirleyebilir Oyun ve oyuncak tasarımı için gerekli elemanları tasarlayabilir Oyunlaştırma, oyun yoluyla öğrenme gibi kavramları tanımlar Teknolojinin oyun ve oyuncak tasarımındaki konumunu sorgular
---------------------------------	--

<b>TEMEL DERS KİTABI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kandır, A., Tezel Şahin, F. (2011). Okul Öncesi Dönemde Oyuncak ve Oyun Materyalleri- Eğitici Oyuncaklar, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.</li><li>- Oğuzkan, Ş., Avcı, N. (2004). Okul Öncesinde Eğitici Oyuncaklar, İstanbul: YA-PA Yayıncılık.</li><li>- Senemoğlu, N. (2011). Gelişim, Öğrenme ve Öğretim, Ankara: Pegem Akademi.</li><li>- Yavuzer, H. (2005). Çocuk Psikolojisi, 28. Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul.</li><li>- Yılmaz, E. A. (2017). Oyunlaştırma, Abaküs Kitap.</li><li>- Dursun, Y. (2014). Oyunun Ontolojisi, Doğu Batı Yayınları.</li></ul>
<b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi, Çağdaş Eğitim. Ankara: Tekışık Yayıncılık.</li><li>- Arı, E. (2011). Temel kavramlar, Filiz, S., B. (Ed.). Öğrenme Öğretme Kuram ve Yaklaşımları (s. 2-23). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.</li><li>- Atalay, A. (2016). Özgün Örneklerle Erken Çocukluk Eğitiminde Materyal Tasarımı ve Yapımı, Ankara: Hedef CS Basın Yayın.</li><li>- Atalay, A., Aral, N. (2001). Eğitici Oyuncaklar. İstanbul: YA-PA Yayınları.</li><li>- Auerbach, S. (2008). Çocuk Yetiştirmede Oyunun Önemi. İstanbul: Yakamoz.</li><li>- Dirim, A. (2004). Okul Öncesi Eğitimi. İstanbul: Esin Yayınevi.</li><li>- Goldstein, J. H. (Ed.). (1994), Toys, Play and Child Development, Cambridge University Press.</li><li>- Jordan, P. (2000). Designing Pleasurable Products, London: Taylor &amp; Francis.</li><li>- MEB, (2014). Okul Öncesi Eğitim Programı, Ankara: Vize Yayıncılık.</li><li>- Ülgen, G. (2004) Kavram Geliştirme. Kuramdan Uygulamaya. Dördüncü Baskı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.</li></ul>
<b>DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER</b>	

**DERSİN HAFTALIK PLANI**

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
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 oyuncakın 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 Sınav
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	Yarıyıl Sonu Sınavı

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

1: Hiç katkısı yok. 2: Kısmen katkısı var. 3: Tam katkısı var.

**Dersin Öğretim Üyesi:** Dr. Öğr. Üyesi Cemil YAVUZ

**İmza:**

**Tarih:**