

İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ / DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ
KALİTE KOMİSYONU DIŞ PAYDAŞ TOPLANTISI

Toplantı No: 2024 / 02

Toplantı Tarihi: 01.10.2024

Toplantı Saati: 10:00

Toplantı Yeri: Sanat ve Tasarım Fakültesi Toplantı Odası

GÜNDEM I:

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Ders Planı ve ders içerikleri hakkında aşağıda belirtilen görüşler sunuldu ve karara bağlandı.

- Birinci yarıyıl ders planında bulunan Programming for Game Design dersinin içeriğinin C# olmasına,
- İkinci yarıyıl ders planında bulunan Game Studies dersinin Oyun kültürü ve/veya Oyun Tarihini içerecek şekilde giriş seviyesindeki başka bir ders ile değiştirilmesine ve söz konusu yarıyla Media Foundations dersinin devamı olarak 2B Animasyon dersinin eklenmesine,
- İkinci yarıyıldaki Game Engines dersinde Unity oyun motoruna giriş yapılmasına, Üçüncü yarıyıl ders planında bulunan Game Development I dersinde Unity ile çalışmaya devam ederken, Unreal Engine oyun motoruna da giriş yapılmasına, Dördüncü yarıyıl ders planında bulunan Game Development II dersinin tamamen Unreal Engine oyun motorunun öğretilmesi üzerine olmasına,
- Game Development I, II, Level Design, Art History, 3D Animation dersleri mutlaka programda tutularak Üçüncü ve Dördüncü yarıyıl zorunlu derslerinin sadeleştirilerek azaltılmasına,
- Seçmeli derslerin beşinci yarıyıl yerine üçüncü yarıyıldan itibaren başlayacak şekilde, ders planının yeniden düzenlenmesine,
- Altıncı yarıyıldaki New Technologies in Design Research dersinin içeriğinin Beşinci yarıyıldaki verileri Virtual Reality Practices dersine devam teşkil edecek şekilde immersive teknolojiler temelli olarak işlenmesine,
- Game Production and Industry dersinde farklı tip oyunların (masaüstü, mobil, video) oyun üretim süreçlerinin öğretilmesine ve dersin öğrencilerin oyun ekosistemini tanımalarını ve müşteri ile çalışma deneyimi kazanmalarını sağlayacak şekilde sektörel bağlantı ile işlenmesine,
- Genel seçmeli dersler havuzuna Gamification, Serious Games, Content Production, Texture Design, Special Effects derslerinin eklenmesine karar verildi.

GÜNDEM II:

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Altyapısı ve İşleyişi hakkında aşağıda belirtilen görüşler sunuldu

- Sanat ve Tasarım Fakültesi bilgisayar atölyelerinin paydaşlarımız tarafından incelenmesinin ardından, ilk iki yarıyıldaki verileri eğitimi karşılayacak bilgisayar altyapısının bulunduğu belirtildi. Ancak Üçüncü yarıyıldan itibaren Game Development isimli zorunlu derslerde öğretilecek olan Unreal Engine oyun motorunu çalıştırabilecek kapasitede PC sistemlerinin fakültede mevcut olmadığı ve bu nedenle bu önemli derslerde kullanılacak güçte bir PC işliğin oluşturulması,

- b. Bölümün Sanat ve Tasarım Fakültesi altında yer alan bir “tasarım” bölümü olması nedeniyle, Mühendislik temelli bir kadrodan ziyade, Bölüm akademik kadrosunun oyun tasarımı alanında ve 2B ve 3B oyun animasyonları alanlarında uzmanlaşmış Öğretim elemanı istihdamı ile zenginleştirilmesi,
- c. Ders materyali olarak kullanılan farklı seviyede ve türde kutu oyunları ve farklı tip oyun konsollarının satın alma işlemlerinin yapılması,
- d. Bölüm öğrencilerinin bölüm ile kuracakları dinamik ve olumlu ilişkiye katkı sağlaması, bölümü ve üniversiteyi sahiplenmelerine vesile olması, oyun oynamayı ve üretmeyi teşvik etmesi ve öğrenci merkezli bir eğitim sistemi oluşturması açısından, bölüm öğrencilerine özel bir oyun alanı yaratılması, bu alanın öğrencilerin birlikte oyun deneyimi yaşayabilecekleri ve üretebilecekleri ölçekte tasarlanması ve gerekli olursa İstanbul’da benzer alanların olduğu Bahçeşehir ve İstinye Üniversitesi örneklerinin incelenmesi,
- e. Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümlerindeki öğrenciler ile ortak çalışma yapılması durumunda, o bölümlerin öğrencilerinin mutlaka Unity veya Unreal Engine oyun motoru bilgisine sahip olmaları,
- f. Her Akademik yılda en az bir kere 2-3 gün süren, konaklamalı bir game jam etkinliği düzenlenmesi,
- g. Her yarıyılıda en az iki seminer/ atölye çalışması ve kutu oyunu etkinliği/ kutu oyunu gecesi düzenlenmesi,
- h. Dış Paydaş Toplantısı’nda alınan kararların hızlı bir şekilde uygulamaya koyulması ve yeni ders planının 2024_2025 Bahar Dönemi itibariyle öğrencilere sunulması önerildi.

Toplantıya Katılanlar

Prof. Dr. Mehmet Üstünipek, İKÜ – Dijital Oyun Tasarımı Bölümü
Doç. Dr. Zeynep Koçer Göztepe, İKÜ- Dijital Oyun Tasarımı Bölümü
Dr. Öğr. Üyesi M. Orhan Göztepe, İKÜ – İletişim ve Tasarımı Bölümü
Öğr. Grv. Ali Nazım Beşikçi, İKÜ – İletişim ve Tasarımı Bölümü

Dr. Fasih Sayın– Oyun Tasarımcısı ve İstanbul Okan Üniversitesi Öğretim Üyesi
Dr. Mehmet Şükrü Kuran, Bilgisayar Mühendisi
Başak Çakmak –AR-VR, Oyun Tasarımcısı ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Öğretim Görevlisi
Berat Akdemir – 2D- 3D Animasyon Sanatçısı ve Bahçeşehir Üniversitesi Öğretim Görevlisi
Onur Kalkan – Oyun Tasarımcısı ve Bahçeşehir Üniversitesi Öğretim Görevlisi
Özgür Bulut Gümrükçü – 2D-3D Animasyon Sanatçısı ve Nişantaşı Üniversitesi Öğretim Görevlisi
Serra Güzeller, Oyun Tasarımcısı

Toplantıya Rapor/ Sözlü Bildirim ile Katılanlar

Dr. Gökhan Aydın- 2D-3D Animasyon Sanatçısı
Gökmen Kaya– 2D Sanatçı ve Yeditepe Üniversitesi Öğretim Görevlisi
M. Can Tanyeli – Mimar, Oyun Tasarımcısı ve İstinye Üniversitesi Öğretim Görevlisi