



ATLAS ÜNİVERSİTESİ
SANAT, TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ
DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ

ETKİNLİK RAPORU

Etkinliğin Adı

İBB Dijital Deneyim Merkezi Gezisi

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Teknik Gezi

Etkinlik Tarihi

2 Aralık 2025

Etkinlik Saati

13.00

Etkinlik Yeri

İBB Dijital Deneyim Merkezi

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Dijital Oyun Tasarımı/ Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Dijital Oyun Tasarımı 1. Ve 2. Sınıf; Endüstriyel Tasarım 1. Ve 2. Sınıf

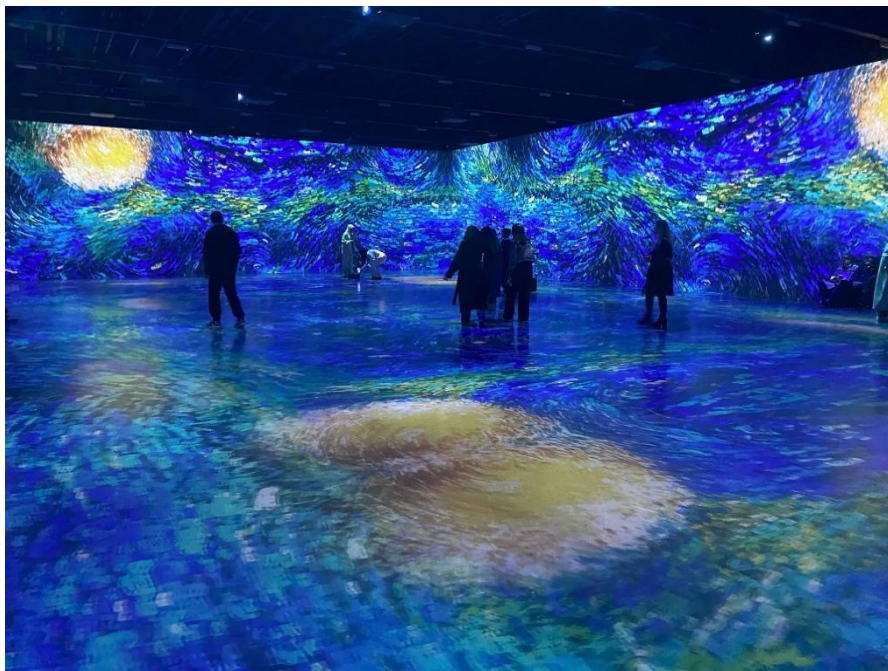
Etkinliğin Amacı

“Etkinliğin temel amacı, öğrencilerin çağdaş dijital sanat ve tasarım alanlarındaki bilgi birikimlerini ve kültürel dağarcıklarını zenginleştirmek, güncel dijital üretim teknikleri ve yaratıcı endüstrilere yönelik farkındalıklarını artırmaktır. Bu doğrultuda, İBB Dijital Deneyim Merkezi’nde yer alan *Işığın İzinde: Van Gogh* sergisi ziyaret edilerek öğrencilerin tarihsel bir sanat mirasının nasıl yeni medya teknolojileriyle yeniden yorumlandığını yerinde görmeleri sağlanmıştır. Sergide kullanılan görsel-işitsel etkileşimler, projeksiyon haritalama uygulamaları, mekâna özgü dijital kompozisyonlar ve immersif anlatım teknikleri, öğrencilerin dijital oyun tasarımı alanı ile dijital sanat pratikleri arasında yaratıcı bağlantılar kurmalarına imkân tanımıştır. Böylece öğrencilerin hem çağdaş dijital sanat üretimlerini hem de tasarım odaklı deneyimlerin nasıl kurgulandığını bütüncül bir perspektifle değerlendirebilmeleri amaçlanmıştır. Ayrıca bu tür güncel sanat ve tasarım etkinliklerini

düzenli olarak takip etme alışkanlığının kazandırılmasıyla, öğrencilerin sektörel eğilimleri daha yakından izleyen, kültürel açıdan donanımlı ve yaratıcı süreçlerde daha bilinçli kararlar verebilen bireyler olarak gelişmeleri hedeflenmiştir.”

Etkinlikten Görseller





**Etkinliğin Adı**

Açık Oturum: Öğrenci Sektör Buluşmaları 1 Hüseyin Sayın

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

3 Aralık 2025

Etkinlik Saati

20.00

Etkinlik Yeri

Online

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakóltesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakóltesi 1.sınıf öğrencileri, Hüseyin Sayın

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, öğrencilerin pazarlama, iletişim ve medya sektörlerine ilişkin güncel çalışma biçimlerini, profesyonel beklentileri ve kariyer dinamiklerini alanında deneyimli uzmanlardan doğrudan öğrenmelerini sağlamaktır. Bu doğrultuda, 15 yılı aşkın sektörel birikimiyle ulusal ve uluslararası markalarda önemli projeler yürütmüş olan Hüseyin Sayın'ın katılımıyla gerçekleştirilen oturum, öğrencilerin teorik bilgi birikimlerini gerçek sektör uygulamalarıyla ilişkilendirmelerine, farklı kariyer yollarını tanımalarına ve profesyonel iletişim pratiklerine dair kapsamlı bir perspektif geliştirmelerine katkı sunmayı hedeflemektedir.

Moderatörlüğünü Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in yürüttüğü çevrim içi buluşma, öğrencilerin sektörel gelişmeleri yakından takip etme alışkanlığı edinmelerine, uzmanlarla etkileşim kurarak merak ettikleri konulara dair doğrudan bilgi almalarına ve kariyer planlama süreçlerinde daha bilinçli, donanımlı ve vizyon sahibi bireyler olarak ilerlemelerine imkân tanımaktadır. Ayrıca etkinlik, üniversite–sektör iş birliğinin güçlendirilmesine ve öğrencilerin profesyonel dünyaya hazırlık süreçlerinin desteklenmesine yönelik önemli bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Etkinlikten Görseller

Etkinliğin Adı

Açık Oturum: Öğrenci Sektör Buluşmaları 2- Berfu Cihan

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

9 Aralık 2025

Etkinlik Saati

20.00

Etkinlik Yeri

Online

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 1.sınıf öğrencileri, Berfu Cihan

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, öğrencilerin kurumsal iletişim ve medya alanlarına ilişkin güncel çalışma pratiklerini, profesyonel rol ve sorumlulukları, sektörel beklentileri ve kariyer gelişim süreçlerini deneyimli bir isimden doğrudan öğrenmelerini sağlamaktır. İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Direktör Yardımcısı olarak kariyerini sürdüren ve kurumsal iletişim projelerinde aktif rol alan Berfu Cihan'ın katılımıyla gerçekleştirilen bu buluşma, öğrencilerin teori ile uygulama arasındaki ilişkiyi güçlendirmelerine, iletişim sektöründe karşılaşılabilecek profesyonel süreçleri daha yakından tanımalarına ve kendi kariyer hedeflerini daha bilinçli bir şekilde yapılandırmalarına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Moderatörlüğünü Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in yürüttüğü etkinlik, öğrencilerin alanında uzman profesyonellerle etkileşim kurarak merak ettikleri konuları doğrudan yöneltebilmelerine olanak tanınması açısından önemli bir öğrenme ortamı yaratmaktadır. Aynı zamanda, sektör içindeki güncel trendlerin, çalışma modellerinin ve kariyer fırsatlarının anlaşılması yoluyla öğrencilerin mesleki vizyonlarını geliştirmeleri ve profesyonel hayata geçiş süreçlerinde daha donanımlı bireyler olarak ilerlemeleri amaçlanmaktadır.

Etkinlikten Görseller

zoom Workplace

Karlier Planlama 10 Aralık 2025

Everyone New chat

New messages

Elif's iPhone (Host)

Pardon

Who can see your messages? Recording on Message everyone

Participants (40)

Find a participant

Doç. Dr. Begüm Aykın Önder (Host, me)

berfuhan (Guest)

ahran (Guest)

ahmet can (Guest)

Ahmet Faruk Yü... (Guest)

aldona gülsel (Guest)

alvina sevil alkanozlu (Guest)

Assign co-owners to manage your meeting assets

You can grant co-owner permissions to co-hosts, alternative hosts, and people who become hosts during meeting to manage meeting assets.

Go to...

Invite Mute all

berfuhan

Elif's iPhone Beren Kavuk Gölbahar Gülaydın Altuntaş aleyna sevgi akl...

Ceylinaz Erişken Mustafa Şentürk afnan Ö İlayda tanrıverdi Suğra güner

Ahmet Faruk Yü... Ayberk Acar [Redacted] Rojin baysal [Redacted] Ege Gençoğlu

Rozerin Toprak İrem Aybey Şevval Çakmakçı Gökçe Sancaklı sıla vural İlayda dursun

zoom Workplace

Karlier Planlama 10 Aralık 2025

Everyone New chat

New messages

Elif's iPhone (Host)

Pardon

Who can see your messages? Recording on Message everyone

Participants (40)

Find a participant

Doç. Dr. Begüm Aykın Önder (Host, me)

berfuhan (Guest)

ahran (Guest)

ahmet can (Guest)

Ahmet Faruk Yü... (Guest)

aldona gülsel (Guest)

alvina sevil alkanozlu (Guest)

Assign co-owners to manage your meeting assets

You can grant co-owner permissions to co-hosts, alternative hosts, and people who become hosts during meeting to manage meeting assets.

Go to...

Invite Mute all

berfuhan

Elif's iPhone Beren Kavuk Gölbahar Gülaydın Altuntaş aleyna sevgi akl...

Ceylinaz Erişken Mustafa Şentürk afnan Ö İlayda tanrıverdi Suğra güner

Ahmet Faruk Yü... Ayberk Acar [Redacted] Rojin baysal [Redacted] Ege Gençoğlu

Rozerin Toprak İrem Aybey Şevval Çakmakçı Gökçe Sancaklı sıla vural İlayda dursun

Etkinliğin Adı

Açık Oturum: Öğrenci Sektör Buluşmaları 3- Şevval Mumcu

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

17 Aralık 2025

Etkinlik Saati

20.00

Etkinlik Yeri

Online

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 1.sınıf öğrencileri, Şevval Mumcu

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, öğrencilerin tasarım eğitimi ile profesyonel üretim süreçleri arasındaki ilişkiyi, güncel sektör pratiklerini, farklı öğrenme ve üretim modellerini ve kariyer gelişim olanaklarını alanında aktif olarak çalışan bir tasarımcıdan doğrudan öğrenmelerini sağlamaktır. StudioHDD bünyesinde endüstriyel tasarımcı olarak çalışmalarını sürdüren ve aynı zamanda stuDesigners topluluğunun kurucusu olan Şevval Mumcu'nun katılımıyla gerçekleştirilen bu buluşma, öğrencilerin tasarım eğitimine ilişkin alternatif öğrenme pratiklerini, topluluk temelli üretim süreçlerini ve erken dönem profesyonel deneyimlerin kariyer gelişimine etkisini daha yakından kavramalarına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Kariyer Planlama dersi kapsamında çevrim içi olarak gerçekleştirilen etkinlik, öğrencilerin tasarım alanında karşılaşılabilecekleri profesyonel süreçleri ve çalışma modellerini doğrudan deneyim aktarımları üzerinden değerlendirebilmelerine olanak tanımaktadır. Aynı zamanda, öğrencilerin sektörel beklentiler, üretim pratikleri ve kariyer yönelimleri üzerine eleştirel bir perspektif geliştirmeleri, kendi mesleki hedeflerini daha bilinçli ve gerçekçi bir çerçevede yapılandırmaları amaçlanmaktadır.

Etkinlikten Görseller

Workplace

Participants (18)

Find a participant

- Dr. Dr. Begün Aytekin (Host, not in)
- Senol Munir (Co-host, guest)
- afsan (Guest)
- Ahmet Faruk Yılmaz (Guest)
- Akdeniz Güneş (Guest)
- ayyine sevgi altınöz (Guest)
- Ayberk Akar (Guest)
- Beren Kavuk (Guest)
- Cansu Kaplan (Guest)
- Ceylan Erşen (Guest)
- Elif iPhone (Guest)
- Gülbağır (Guest)
- Gülşah Akman (Guest)
- gülsay aygün (Guest)
- İbrahim ÇİMEN (Guest)
- İlayda Durum (Guest)
- İrem su mantay (Guest)
- Nilgün (Guest)
- Özlem Çiğdem (Guest)

Assign co-hosts to manage your meeting events

You can grant co-host permissions to co-hosts, alternate hosts, and people who become hosts during meeting to manage meeting events.

Invite Mute all

Workplace

Senol Munir is talking.

Participants (18)

Find a participant

- Dr. Dr. Begün Aytekin (Host, not in)
- Senol Munir (Co-host, guest)
- Elif iPhone (Guest)
- afsan (Guest)
- Ahmet Faruk Yılmaz (Guest)
- Akdeniz Güneş (Guest)
- ayyine sevgi altınöz (Guest)
- Beren Kavuk (Guest)
- Cansu Kaplan (Guest)
- Ceylan Erşen (Guest)
- İbrahim ÇİMEN (Guest)
- İlayda Durum (Guest)
- İrem su mantay (Guest)
- Nilgün (Guest)
- Özlem Çiğdem (Guest)
- askar ali (Guest)
- Gülbağır (Guest)
- Gülşah Akman (Guest)
- gülsay aygün (Guest)

Assign co-hosts to manage your meeting events

You can grant co-host permissions to co-hosts, alternate hosts, and people who become hosts during meeting to manage meeting events.

Invite Mute all

Etkinliğin Adı

Zafer Erkan ile Portre Üzerinden Mahremiyet ve Özgürlük Atölyesi

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Atölye Çalışması (Workshop)

Etkinlik Tarihi

23 Aralık 2025

Etkinlik Saati

12.00

Etkinlik Yeri

Atlas Vadi Kampüsü C2-01

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin ÖNDER

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı 1. Sınıf öğrencileri, Zafer Erkan

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencilerinin oyun ve oyuncu psikolojisi bağlamında mahremiyet, özgürlük, sınır ve bireysel ifade kavramlarını görsel üretim süreci üzerinden deneyimlemelerini sağlamaktır. Oyun ve Oyuncu Psikolojisi dersi kapsamında, Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in koordinatörlüğünde düzenlenen "Portre Üzerinden Mahremiyet ve Özgürlük Atölyesi", öğrencilerin yüz, bakış ve form gibi görsel unsurların ifade gücünü uygulamalı üretim yoluyla araştırmalarına olanak tanımayı hedeflemektedir.

Ressam Zafer Erkan'ın yürütücülüğünde gerçekleştirilen atölye, tartışma odaklı bir yapıdan ziyade eş zamanlı çizim pratiğine dayalı bir üretim süreci sunarak, öğrencilerin mahremiyet ve bireysel ifade kavramlarını doğrudan deneyimlemelerine imkân tanımaktadır. Bu süreç aracılığıyla öğrencilerin, görsel anlatım ile psikolojik kavramlar arasındaki ilişkiyi kavramaları, sanatsal üretim pratiklerini oyun tasarımı bağlamında değerlendirebilecekleri eleştirel ve yaratıcı bir perspektif geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

Tasarım 777: Ece İnce Söyleşisi (Öğrenci ve Sektör Buluşmaları)

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

24.12.2025

Etkinlik Saati

13.00

Etkinlik Yeri

Atlas Vadi Kampüsü Z-54

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin ÖNDER

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı 1. Sınıf ve Görsel İletişim Tasarımı 2. Sınıf öğrencileri

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, Dijital Oyun Tasarımı ve Görsel İletişim Tasarımı bölümü öğrencilerinin reklam ve yaratıcı endüstriler bağlamında güncel üretim pratiklerini, yaratıcı düşünme süreçlerini ve kampanya geliştirme yaklaşımlarını alanında deneyimli bir sektör temsilcisinden doğrudan öğrenmelerini sağlamaktır. Global ve yerel ajanslarda edindiği deneyimlerle reklam sektöründe aktif olarak çalışan Ece İnce'nin katılımıyla gerçekleştirilen "*Tasarım 777*" başlıklı söyleşi, tasarımın teknik doğruların ötesinde zihinsel bir oyun alanı olarak ele alınmasını temel alarak, hayal kurma, fikir üretme ve anlamlı bağlar kurma pratiklerini güncel kampanya örnekleri üzerinden tartışmaya açmayı hedeflemektedir.

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in moderatörlüğünde gerçekleştirilen etkinlik, öğrencilerin yaratıcı üretim süreçlerine insan ve duygu merkezli bir perspektiften yaklaşımlarını teşvik etmeyi; reklam ve tasarım disiplinlerinde yaratıcılığın farklı biçimlerini kavramalarına ve kendi üretim süreçlerini bu doğrultuda değerlendirmelerine katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

Açık Oturum: Öğrenci Sektör Buluşmaları 4- Mehmet Yetkin

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

24 Aralık 2025

Etkinlik Saati

20.00

Etkinlik Yeri

Online

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

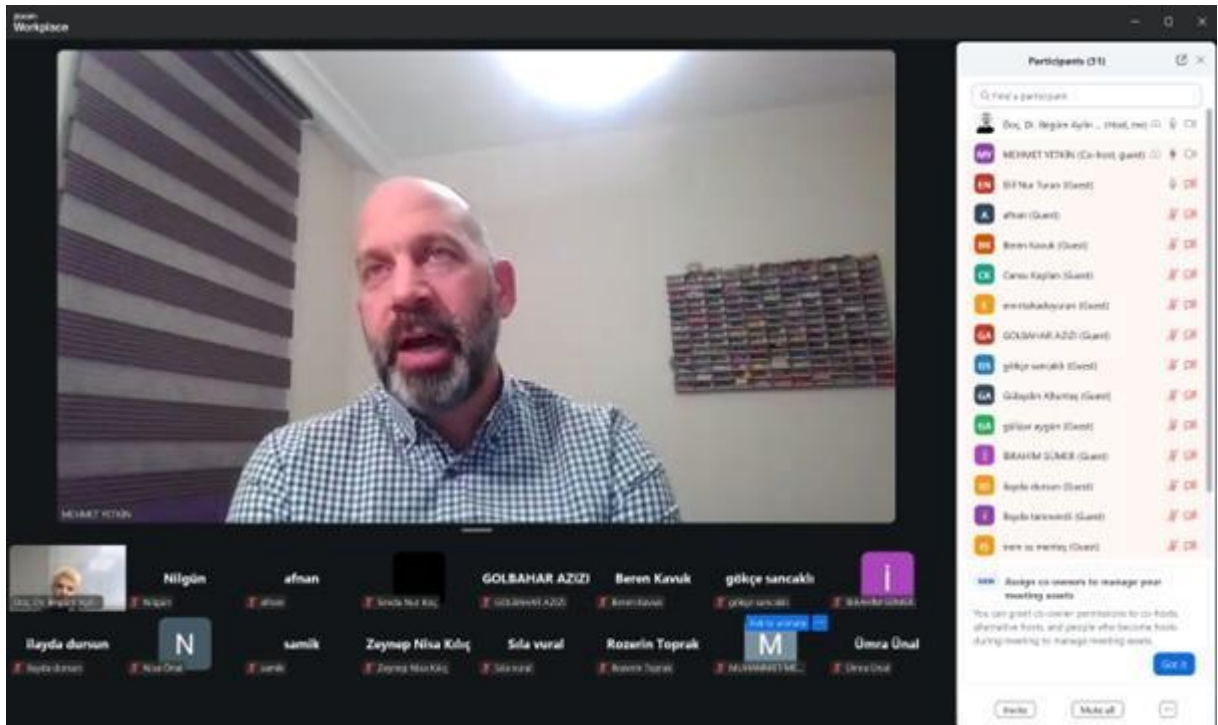
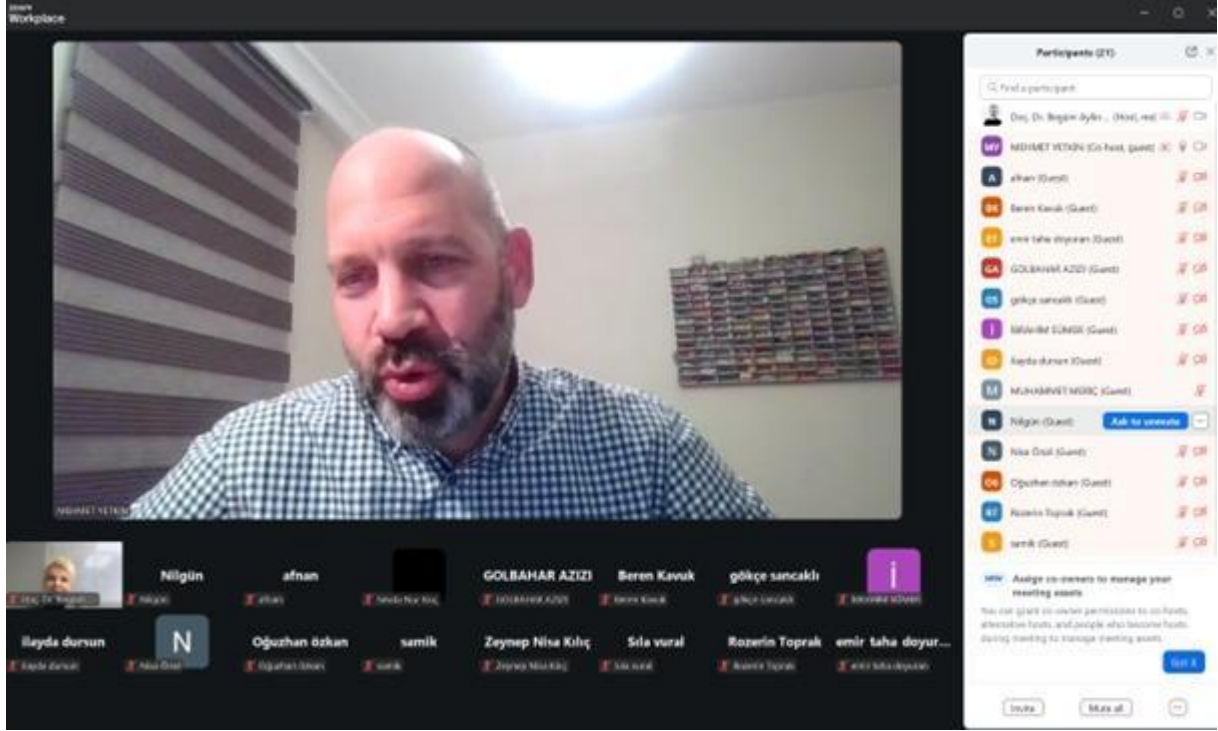
Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 1.sınıf öğrencileri, Mehmet Yetkin

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, Kariyer Planlama dersi kapsamında öğrencilerin endüstriyel tasarım alanındaki profesyonel üretim süreçlerini, sektörel çalışma pratiklerini ve kariyer gelişim dinamiklerini deneyimli bir isimden doğrudan öğrenmelerini sağlamaktır. Endüstriyel tasarım alanında 26 yılı aşkın mesleki deneyime sahip olan Mehmet Yetkin'in katılımıyla gerçekleştirilen "Açık Oturum" söyleşi, öğrencilerin kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımları, ürün yaşam döngüsü temelli proje süreçleri, kavramsal tasarım, hızlı prototipleme, ergonomi, kullanılabilirlik ve insan faktörleri odaklı tasarım uygulamaları hakkında kapsamlı bir perspektif edinmelerini hedeflemektedir.

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in moderatörlüğünde çevrim içi olarak gerçekleştirilen etkinlik, öğrencilerin savunma sanayi ve kamu projeleri başta olmak üzere farklı ölçeklerde yürütülen tasarım süreçlerine ilişkin deneyimleri doğrudan dinlemelerine olanak tanımaktadır. Bu buluşma aracılığıyla öğrencilerin, sektörel beklentiler ve profesyonel roller hakkında farkındalık kazanmaları, kendi kariyer planlarını daha bilinçli ve gerçekçi bir çerçevede yapılandırmaları amaçlanmaktadır.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

The Cube, Confluence Dijital Sanat Sergisi

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Teknik Gezi

Etkinlik Tarihi

25 Aralık 2025

Etkinlik Saati

10.00

Etkinlik Yeri

The Cube- Altunizade Suites Curio Collection by Hilton, Altunizade, Üsküdar/İstanbul

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Dr. Öğr. Üyesi Ayla TORUN

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı 1. Sınıf Öğrencileri

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencilerinin dijital sanat üretimlerinin güncel örneklerini yerinde incelemelerini sağlamak; immersif mekân kurguları, görsel anlatı biçimleri ve deneyim odaklı tasarım yaklaşımlarının oyun tasarımı ve diğer dijital üretim alanlarıyla kurduğu ilişkiyi kavramalarına katkı sunmaktır. “Confluence” başlıklı dijital sanat sergisi kapsamında gerçekleştirilen akademik gezi, öğrencilerin disiplinler arası dijital üretim pratiklerini gözlemlemelerine ve bu pratikleri eleştirel bir perspektifle değerlendirmelerine olanak tanımayı hedeflemektedir.

Dr. Öğr. Üyesi Ayla Torun danışmanlığında gerçekleştirilen etkinlik ile öğrencilerin, çağdaş dijital sanat örnekleri üzerinden mekân, etkileşim ve deneyim kavramlarını analiz etmeleri; bu analizleri oyun tasarımı bağlamında yaratıcı üretim süreçlerine aktarabilecekleri bir farkındalık geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

Etkinlikten Görseller**Etkinliğin Adı**

TechinCube Teknik Gezisi

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Teknik Gezi

**Etkinlik Tarihi**

26 Aralık 2025

Etkinlik Saati

10.00

Etkinlik Yeri

TechinCube, Ataşehir/İstanbul

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Dr. Öğr. Üyesi Ayla TORUN

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı 2. Sınıf öğrencileri

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, Atlas Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencilerinin oyun ve teknoloji odaklı girişimcilik ekosistemini yerinde tanımalarını; teknokent yapılarının işleyişini, kuluçka merkezlerinin rolünü ve oyun geliştirme süreçlerinin yatırım ve girişimcilik dinamikleriyle olan ilişkisini kavramalarını sağlamaktır.

Dr. Öğr. Üyesi Ayla Torun koordinatörlüğünde gerçekleştirilen Tech in Cube Girişim Ofisi ziyareti, öğrencilerin oyun ve teknoloji alanında faaliyet gösteren girişimlerin gelişim süreçlerini doğrudan gözlemlemelerine olanak tanımayı hedeflemektedir. Bu kapsamda etkinlik, öğrencilerin sektörel farkındalıklarını artırmalarını, girişimcilik temelli üretim modellerini tanımalarını ve dijital oyun tasarımı alanında profesyonel hayata geçiş süreçlerine ilişkin daha bilinçli bir perspektif geliştirmelerini amaçlamaktadır.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

Açık Oturum: Öğrenci Sektör Buluşmaları 5- Hatice Öksüz

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

7 Ocak 2025

Etkinlik Saati

20.00

Etkinlik Yeri

Online

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi/ Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

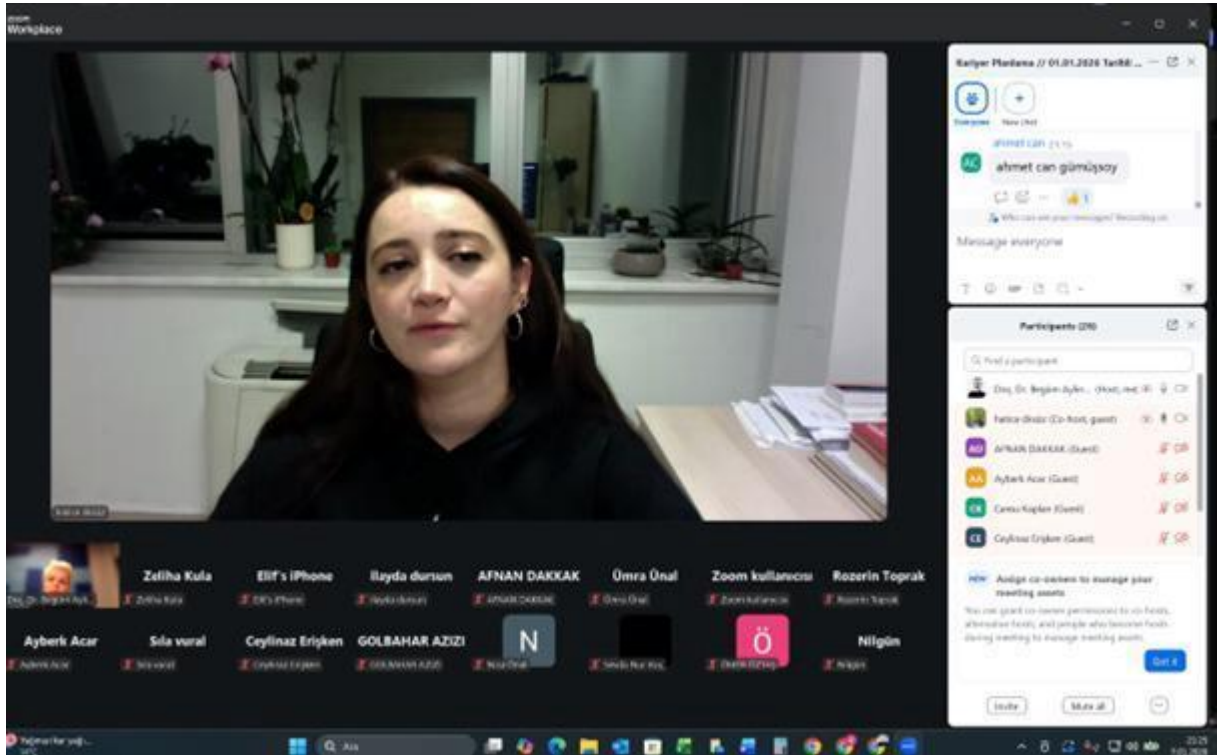
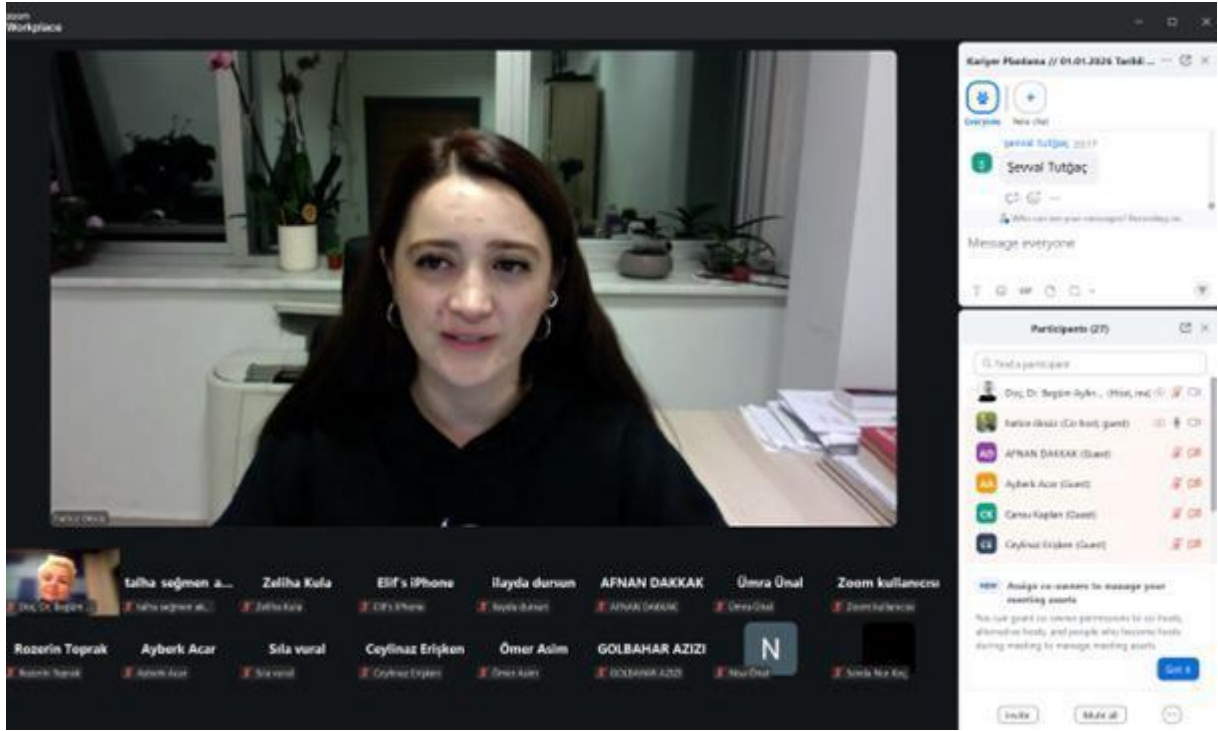
Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 1.sınıf öğrencileri, Hatice Öksüz

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı, Kariyer Planlama dersi kapsamında öğrencilerin tasarım, akademi ve kurumsal iletişim alanlarının kesişiminde yer alan güncel üretim pratiklerini, profesyonel roller ile kariyer gelişim süreçlerini alanında deneyimli bir akademisyen ve tasarımcıdan doğrudan öğrenmelerini sağlamaktır. Marmara Üniversitesi Kurumsal İletişim Koordinatörlüğü'nde görev yapan Öğr. Gör. Hatice Öksüz'ün katılımıyla gerçekleştirilen "Açık Oturum: Öğrenci & Sektör Buluşmaları" etkinliği, öğrencilerin farklı çalışma alanlarında edinilmiş sektör deneyimlerini doğrudan aktarımlar aracılığıyla dinlemelerine ve bu deneyimleri kendi kariyer planlamalarıyla ilişkilendirmelerine olanak tanımayı hedeflemektedir.

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in moderatörlüğünde çevrim içi olarak gerçekleştirilen söyleşi ile öğrencilerin, tasarım ve kurumsal iletişim bağlamında karşılaşılabilecek profesyonel süreçler hakkında farkındalık kazanmaları; akademik ve sektörel üretim arasındaki ilişkiyi kavramaları ve mesleki hedeflerini daha bilinçli bir çerçevede yapılandırmaları amaçlanmaktadır.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

2025-2026 Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi “Kozadan Çıkış: 2025-2026 Güz Dönemi STMF Öğrenci Çalışmaları Sergisi

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Öğrenci Sergisi

Etkinlik Tarihi

24- 28 Şubt 2026

Etkinlik Saati

08:00-17:00

Etkinlik Yeri

Atlas Üniversitesi /5. Kat B-C Blok Koridoru

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

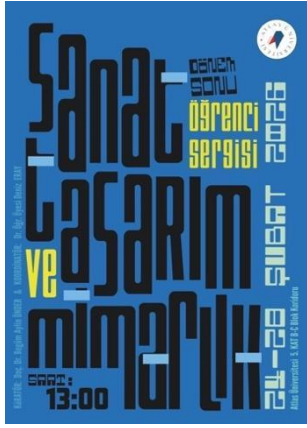
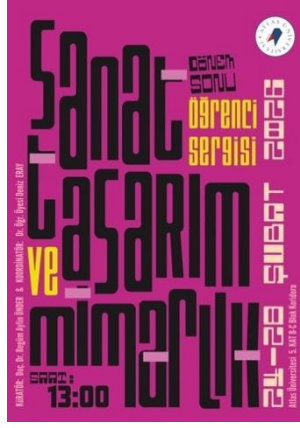
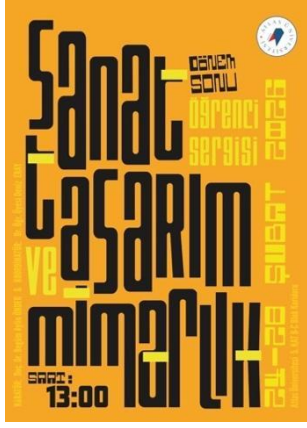
Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Dijital Oyun Tasarımı 1. ve 2. Sınıf; Endüstriyel Tasarım 1. ve 2. Sınıf; Görsel İletişim Tasarımı 1. ve 2. Sınıf; İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 1., 2., 3. ve 4. Sınıf

Etkinliğin Amacı

Etkinliğin amacı; Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi bünyesinde yer alan tüm bölümlerde akademik faaliyetlerini sürdüren öğrencilerin, uygulamalı dersler kapsamında ürettikleri çalışmaların sergilenmesini sağlamaktır. Bu sergi aracılığıyla öğrencilerin üretim süreçlerinin görünür kılınması, yaratıcı pratiklerinin desteklenmesi ve hem öğrenciler hem de eğitmenler açısından motivasyonun artırılması hedeflenmektedir.



Fiziki olarak belirlenen tarihler arasında gerçekleştirilen serginin küratörlüğü bölüm başkanımız tarafından yürütülmüş; serginin dijital ortamda da yayımlanarak daha geniş kitlelere ulaşması amacıyla çalışmalar başlatılmıştır. Bu kapsamda, bölüm öğrencilerimiz tarafından üretilen projeler dijital formatta hazırlanmış ve sergi alanında izleyiciyle buluşturulmuştur. Ayrıca, dijital sergileme süreciyle birlikte çalışmaların sürdürülebilir bir arşiv niteliği kazanması ve erişilebilirliğinin artırılması hedeflenmektedir.



SCAN ME

Dijital Oyun Tasarımı Öğrenci işlerine erişmek için QR kodu taratabilirsiniz.

Etkinlikten Görseller





**Etkinliğin Adı**

Süleyman Utku Bozkurt- Öğrenci& Sektör Buluşmaları

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

26 Şubat 2026

Etkinlik Saati

13:00

Etkinlik Yeri

İstanbul Atlas Üniversitesi, Vadi Kampüsü, C2-02 derslik.

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Dijital Tasarım Bölümü 1. Ve 2. sınıf öğrencileri.

Etkinliğin Amacı

Bu etkinlik, dijital oyun tasarımı alanında akademi ile sektör arasındaki etkileşimi güçlendirmeyi, öğrencilerin güncel üretim pratikleri ve profesyonel deneyimlerle doğrudan temas kurmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Söyleşi kapsamında, yaratıcı endüstrilerdeki dönüşüm, tasarım süreçleri, disiplinlerarası üretim yaklaşımları ve sektörel beklentiler ele alınarak; öğrencilerin eleştirel düşünme, mesleki farkındalık ve kariyer yönelimlerini geliştirmelerine katkı sunulması hedeflenmektedir.

Aynı zamanda etkinlik, bilgi aktarımının ötesine geçerek, deneyim paylaşımı üzerinden ilham üretmeyi ve öğrencilerin kendi üretim pratiklerini konumlandırabilecekleri bir tartışma zemini oluşturmayı amaçlamaktadır.

Etkinlikten Görseller



Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ
Öğrenci ve Sektör Buluşmaları

Süleyman Utku BOZKURT
Creative Director, Design Director, Lecturer, Advisor

Begüm Aylin ÖNDER
Doç. Dr.
Atlas Üniversitesi
Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

SÖYLEŞİ
25.02.2026 - 13.00
Atlas Üniversitesi Vadi Kampüsü C2-02

atlasdot @
atlas_stm @

Etkinliğin Adı

Dijital Oyun Ekosistemi Değerlendirme Toplantısı

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Toplantı

Etkinlik Tarihi

4 Mart 2026

Etkinlik Saati

13:00

Etkinlik Yeri

TOBB Levent, İstanbul

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

Dijital Tasarım Bölüm Başkanı Doç. Dr. Begüm Aylin Önder, Türkiye Kreatif Endüstriler Meclis Üyeleri ve sektör temsilcileri

Etkinliğin Amacı

Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi koordinasyonunda gerçekleştirilen bu buluşma, Türkiye’de dijital oyun ekosisteminin mevcut durumunu değerlendirmek, sektörün farklı paydaşlarını ortak bir zeminde bir araya getirmek ve sürdürülebilir iş birlikleri geliştirmek amacıyla düzenlenmiştir.

Etkinlik kapsamında; akademi, kamu ve özel sektör temsilcileri arasında bilgi ve deneyim paylaşımı sağlanarak, üretim süreçleri, nitelikli insan kaynağı, teknoloji geliştirme ve küresel rekabet gücü gibi başlıklar çok yönlü olarak ele alınmıştır.

Ayrıca bu buluşma, yaratıcı endüstriler politikalarının güçlendirilmesine katkı sunmayı, sektörel ihtiyaçları görünür kılmayı ve Türkiye’nin dijital oyun alanındaki stratejik konumunu geliştirmeye yönelik ortak bir vizyon oluşturmaya hedeflemektedir.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

Yalova Üniversitesi – Kadın ve Söylem- Söyleşi- Doç. Dr. Begüm Aylin Önder Konuşmacı

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

09 Mart 2026

Etkinlik Saati

10:00- 14:00

Etkinlik Yeri

Yalova Üniversitesi Mehmet Okul Kongre ve Söyleşi Merkezi, Yalova.

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Yalova Üniversitesi

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

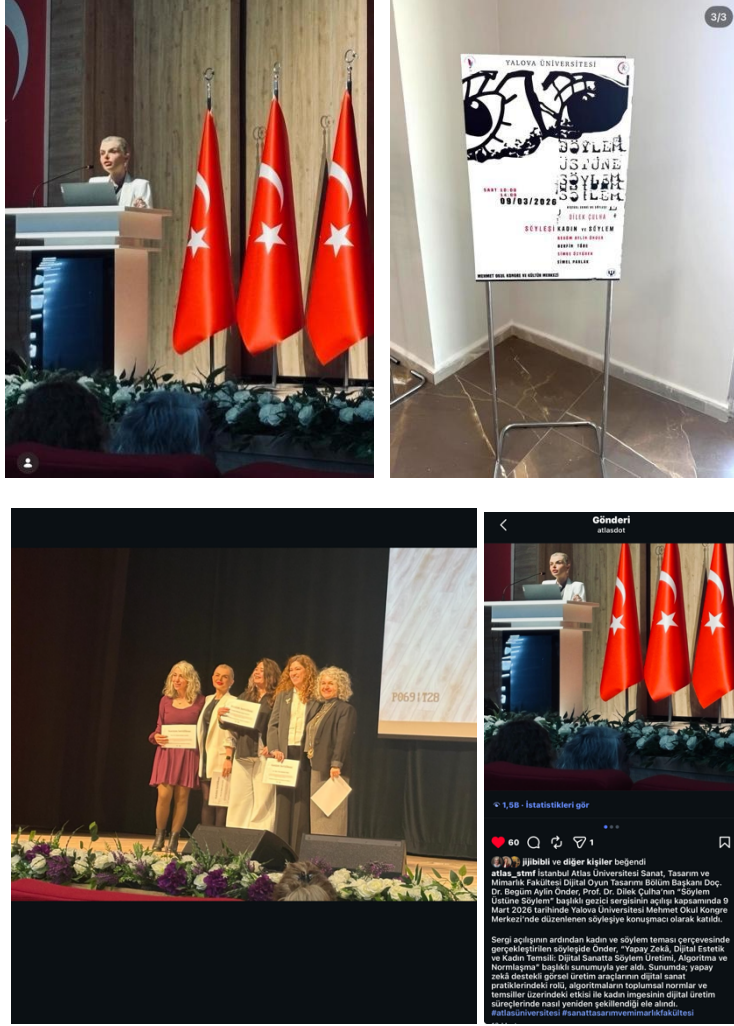
Yalova Üniversitesi akademik ve idari kadro ile öğrenciler.

Etkinliğin Amacı

8 Mart 2026 Dünya Kadınlar ve Emekçiler Günü kapsamında, Yalova Üniversitesi tarafından düzenlenen “Kadın ve Söylem” başlıklı söyleşi, kadın temsillerinin güncel medya ve sanat pratikleri içerisindeki konumunu tartışmaya açmayı, kadının toplumsal, kültürel ve dijital alanlardaki temsillerini analiz etmeyi, söylem üretim süreçlerini eleştirel bir perspektifle değerlendirmeyi ve toplumsal cinsiyet bağlamında farkındalık oluşturmaya amaçlamaktadır. Etkinlik kapsamında, İstanbul Atlas Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı Doç. Dr. Begüm Aylin Önder konuşmacı olarak yer almıştır. “Söylem Üstüne Söylem” sergisinin

ardından Önder, “Yapay Zekâ, Dijital Estetik ve Kadın Temsili: Dijital Sanatta Söylem Üretimi, Algoritma ve Normlaşma” başlıklı sunumuyla etkinliğe katkı sağlamıştır.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

İstanbul Atlas Üniversitesi – Canva’nın Sihirli Gücü ve Yapay Zekâ Araçları – Canva Eğitimi
Konuk: Canva Eğitim Partneri Güney Sevindik

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Workshop

Etkinlik Tarihi

17 Mart 2026

Etkinlik Saati

20:00- 23:30

Etkinlik Yeri

Zoom platformu üzerinden çevrim içi olarak gerçekleştirilmiştir.

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

İstanbul Atlas Üniversitesi – Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi- Dijital Oyun Tasarımı
Bölüm Başkanı Doç. Dr. Begüm Aylin ÖNDER

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

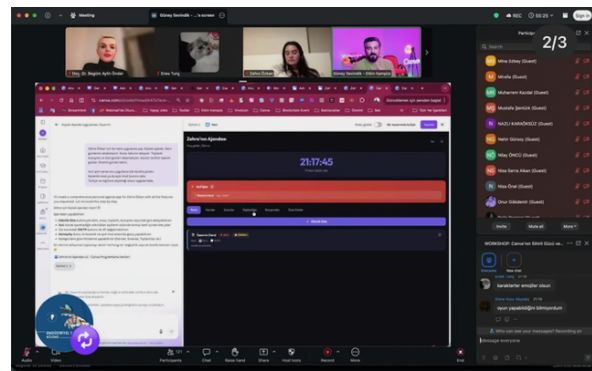
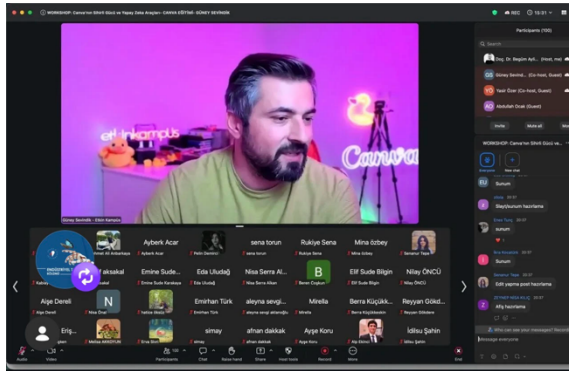
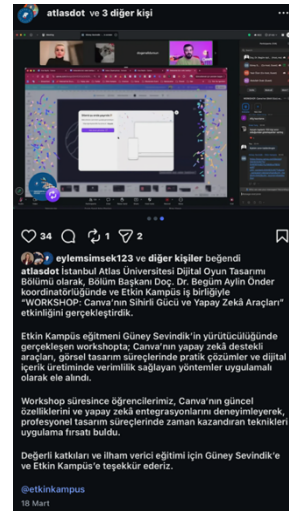
İstanbul Atlas Üniversitesi akademik ve idari kadro, öğrenciler.

Etkinliğin Amacı

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder moderatörlüğünde gerçekleştirilen “*Canva’nın Sihirli Gücü ve Yapay Zekâ Araçları – Canva Eğitimi*” başlıklı workshop, öğrencilere dijital tasarım süreçlerinde Canva platformunu etkin ve yaratıcı biçimde kullanma becerisi kazandırmayı; yapay zekâ destekli araçların tasarım üretimine sunduğu olanakları uygulamalı olarak deneyimlemelerini sağlamayı amaçlamaktadır.

Eğitim, Canva Eğitim Partneri Güney Sevindik tarafından verilmiş olup etkinliğe toplam 120 katılımcı iştirak etmiştir. Program sonunda katılımcılara, Canva tarafından dijital katılım belgeleri iletilmiştir.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

“GlistEngine ile Oyun Programlama Kodları Etkinliği”

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

25 Mart 2026

Etkinlik Saati

14:00- 17:00

Etkinlik Yeri

İstanbul Atlas Üniversitesi, Vadi Kampüs, C2-02 nolu derslik.

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Doç. Dr. Begüm Aylin ÖNDER

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

İstanbul Atlas Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı 1. Ve 2. Sınıf öğrencileri.

Etkinliğin Amacı

Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü tarafından, GameLab İstanbul kurucusu Noyan Culum’un katılımıyla “GlistEngine ile Oyun Programlama Kodları Etkinliği” gerçekleştirildi.

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder koordinatörlüğünde düzenlenen etkinlikte öğrenciler, GlistEngine platformu üzerinden oyun programlamanın temel prensiplerini uygulamalı olarak deneyimleme fırsatı buldu. Workshop sürecinde oyun mekanikleri, görsel tasarım ve kodlama arasındaki ilişki ile üretim süreçleri bütüncül bir yaklaşımla ele alındı.

Katılımcılar, oyun geliştirme alanına ilişkin teknik bilgilerini pekiştirirken, aynı zamanda kendi oyun fikirlerini hayata geçirebilecekleri üretim süreçlerine dair önemli kazanımlar elde etti. Bu kapsamda etkinlik; öğrencilere oyun geliştirme süreçlerini deneyimleme imkânı sunmayı, yaratıcı fikirlerin dijital üretime dönüştürülmesini teşvik etmeyi ve tasarım ile yazılım arasındaki ilişkiye dair farkındalık kazandırmayı amaçladı.

Etkinlikten Görseller

Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ
Öğrenci ve Sektör Buluşmaları

TEKİRNEZ
NITRA
UNIVERSITY

Konuk
Noyan CULUM
GameLab İstanbul Kurucu



Öğüstergine ile Oyun Programlama Codinar Etkinliği

WORKSHOP

Moderatör: Doç. Dr. Begüm Ayılın ÖNDER - Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

25.03.2026 | 14:00-17:00

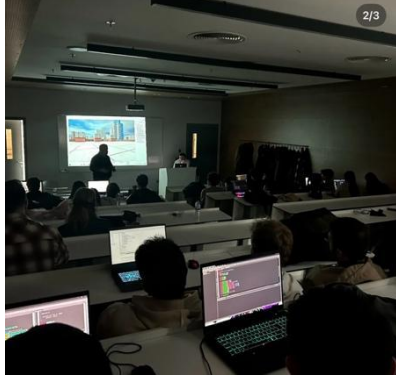
Atlas Vadi Kampüsü - Derslik No: C2-02

Not: Bu temanın altında verilen etkinlikler ile ilgili detaylı bilgi ve kayıt bilgileri aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.

Kurdum Linki: <https://www.giltegrine.com/donanushu/ogustergine-workshop>

atlasgok @
atlas_seni @



**Etkinliğin Adı**

İstanbul Arel Üniversitesi – ArelGenç Kalite Topluluğu & İletişim Fakültesi iş birliği “Odak İletişimde”

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Söyleşi

Etkinlik Tarihi

31 Mart 2026

Etkinlik Saati

10:00- 14:00

Etkinlik Yeri

İstanbul Arel Üniversitesi, Büyük kongre Salonu, Tepekent- İstanbul

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

İstanbul Arel Üniversitesi – ArelGenç Kalite Topluluğu & İletişim Fakültesi iş birliği

Katılımcılar (Öğrenci sınıf düzeyleri, konuk konuşmacılar, kurum temsilcileri vb.)

İstanbul Arel Üniversitesi akademik ve idari kadro, öğrenciler ve sektör temsilcileri.

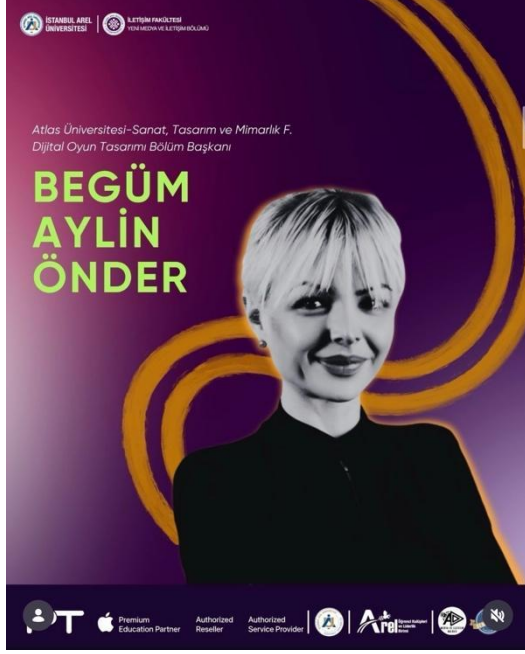
Etkinliğin Amacı

“Odak İletişimde” adlı etkinlik, İstanbul Arel Üniversitesi ArelGenç Kalite Topluluğu ile İletişim Fakültesi iş birliğinde gerçekleştirilmiştir. Etkinlik kapsamında sektörün farklı alanlarından önemli isimler öğrencilerle bir araya gelmiştir.

Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı Doç. Dr. Begüm Aylin Önder, etkinliğin ikinci oturumunda X İletişim İş Geliştirme ve Yetenek Yönetimi Direktörü Petek Turan ile birlikte yer almıştır. Bu oturumda; yaratıcı endüstriler ve dijital üretim pratiklerinden tasarım süreçlerine, dijital çağda kariyer inşasından bireysel dijital kimliğin oluşturulmasına kadar uzanan pek çok başlık hem akademik hem de sektörel perspektiften ele alınmıştır. Özellikle genç iletişimci ve tasarımcılara yönelik gerçekleştirilen oturumda; üretim süreçlerindeki dönüşüm, yapay zekâ destekli araçların yaratıcı alanlara etkisi ve yeni medya ortamlarında

görünürlük stratejileri kapsamlı bir biçimde değerlendirilmiştir. Farklı disiplinlerden konuşmacıların katkılarıyla zenginleşen etkinlik, iletişim, tasarım ve dijital medya ekseninde çok yönlü bir tartışma zemini sunmuştur.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

Marmara Üniversitesi – Vizyon Sergisi- K rat r: Do. Dr. Beg m Aylin  NDER

Etkinlik T r  (S yle i, Seminer, Teknik Gezi, At lye alı ması vb.)

Sergi (Fiziki-Online)

Etkinlik Tarihi

27 Mart 2026

Etkinlik Saati

10:00- 17:00

Etkinlik Yeri

Marmara  niversitesi, Atat rk Eėitim Fak ltesi, Resim-İ  Ana sanat Dalı Sergi Salonu,
G ztepe- İstanbul

D zenleyen Birim / Koordinat r  ėretim  yesi

Marmara  niversitesi, Atat rk Eėitim Fak ltesi & İstanbul Atlas  niversitesi

Katılımcılar ( ėrenci sınıf d zeyleri, konuk konu macılar, kurum temsilcileri vb.)

İstanbul Atlas  niversitesi akademik ve idari kadro,  ėrenciler.

Etkinliėin Amacı

Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fak ltesi Dijital Oyun Tasarımı B l m Ba kanı Do. Dr. Beg m Aylin  nder'in k rat rl ė n   stlendiėi **“VISION”** adlı  ėrenci sergisi, Marmara  niversitesi G ztepe Yerle kesi Atat rk Eėitim Fak ltesi Resim-İ  Ana Sanat Dalı Sergi Alanı'nda ziyarete aıldı.

23 Mart- 3 Nisan 2026 tarihleri arasında aık olacak sergi, 2023–2025 akademik yılları Resim-İ  B l m   ėrenci  retimlerinden olu an bir sekiyi bir araya getirirken, izleyiciyle hem fiziksel hem de dijital ortamda bulu arak hibrit bir sergileme deneyimi sunuyor.

K rat r Do. Dr. Beg m Aylin  nder, serginin temel ıkı  noktasını dijital aėda insanın, bedeninin ve iradenin d n   m   zerinden kurduklarını belirterek, *VISION* ba lıėının g rme, algılama ve y nlendirilme biimlerine ele tirel bir ereve sunduėunu ifade ediyor.

Sergi, algoritmik sistemlerin g ndelik ya am  zerindeki etkisini, bireyin  retim s relerindeki konumunu ve insan-makine ili kilerinin giderek belirsizle en sınırlarını sorgulayan alı maları bir araya getiriyor. Bu y n yle *VISION*, yalnızca bir  ėrenci sergisi olmanın  tesinde, aėda  g rsel k lt r iinde d   nsel bir tartı ma alanı amayı hedefliyor.

Etkinlikten G rseller





Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Sergi (Fiziki-Online)

Etkinlik Tarihi

3-4 Mart 2026

Etkinlik Saati

10:00- 17:00

Etkinlik Yeri

Düzce

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Etkinliğin Amacı

Yönetmenliğini Prof. Dr. Ceyhan Kandemir'in üstlendiği "Kurukavak Düşleri" adlı uzun metraj sinema filminin çekimleri, Mayıs ayında Düzce'de başlıyor. 02-03 Nisan 2026 tarihlerinde, İstanbul Atlas Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı Doç. Dr. Begüm Aylin Önder'in sanat yönetmenliğini ve uygulayıcı yapımcılığını üstlendiği; senaryo çalışmalarını Dr. Öğr. Üyesi Özlem Tuğçe Keleş ile birlikte yürüttüğü, senaryo geliştirme sürecinin The Flux Lab ve Cansu Özdenak tarafından gerçekleştirildiği ve yönetmen yardımcılığını Dr. Görkem Katmer'in; Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı 1. Sınıf öğrencilerinden Ahmet Can Gümüşsoy'un storyboard çizimlerini üstlendiği proje; iş insanları Albedo Gıda ortaklarından Yasemin Karşlıoğlu ve Ercan Sak'ın destekleriyle Düzce Belediye Başkanı Dr. Faruk Özlü ve ekibine, ardından Düzce Valisi Sn. Mehmet Makas'a sunuldu.

Film ekibi ayrıca Düzce İl Kültür ve Turizm Müdürü Sn. Esra Alemdaroğlu ve Düzce Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Nedim Sözbir ile de bir araya gelerek proje üzerine kapsamlı değerlendirmelerde bulundu.

15 Mayıs 2026 tarihinde çekimlerine başlanması planlanan "Kurukavak Düşleri"; Düzce'yi yerelden evrensele taşıyan, kentin kültürel hafızasını görünür kılan ve uzun vadeli marka değeri oluşturmayı hedefleyen bir yapım olarak öne çıkıyor. Düzce'nin tarihsel, ekolojik ve tarımsal mirasını sinemanın evrensel diliyle ele alan film; sürdürülebilir bir tanıtım ve arşiv değeri oluşturarak kentin ulusal ve uluslararası ölçekte kalıcı bir değer kazanmasına katkı sunmayı amaçlıyor.

Etkinlikten Görseller



Etkinliğin Adı

Atlas Gamejam

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Gamejam

Etkinlik Tarihi

18-19 Nisan 2026

Etkinlik Saati

10:00- 10.00 (24 Saat)

Etkinlik Yeri

Tekmer Ofisleri, ZA-17 ve Creative Lab

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü- Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Etkinliğin Amacı

2025-2026 Bahar Dönemi (11 Nisan 2026) İstanbul Atlas Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü tarafından düzenlenecek olan Atlas Game Jam'in amaçları aşağıda yer aldığı gibidir;

- Öğrencilerin erken dönemde oyun üretim sürecini deneyimlemesini sağlamak
- Oyun tasarımı mantığını uygulamalı olarak öğretmek
- Ekip çalışması ve proje disiplinini kazandırmak
- Öğrencilerin portfolyolarına ekleyebilecekleri ilk prototipleri üretmelerini sağlamak

Bölüm içinde üretim kültürünü güçlendirmek.

Etkinlikten Görseller





Etkinliğin Adı

Önce Kendini Tasarla: Özgür Güven Semineri

Etkinlik Türü (Söyleşi, Seminer, Teknik Gezi, Atölye Çalışması vb.)

Seminer

Etkinlik Tarihi

29 Nisan 2026

Etkinlik Saati

13.00

Etkinlik Yeri

C2-02

Düzenleyen Birim / Koordinatör Öğretim Üyesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü- Doç. Dr. Begüm Aylin Önder

Etkinliğin Amacı

Bu seminer, öğrencilerin yaratıcı süreçlerde öz farkındalığın rolünü keşfetmelerini; reklamcılık, sinirbilim, psikoloji ve bilinçli farkındalık gibi disiplinlerarası bir yaklaşımla "kendini tasarlama" becerisini geliştirmelerini hedeflemektedir. Katılımcıların, sektörel deneyimler ışığında bireysel ve mesleki gelişimlerine yön verecek ilham verici bir bakış açısı kazanmaları amaçlanmıştır.

Etkinlikten G6rseller

