



Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Oyun Geliştirmeye Giriş	BLM3130	3	5	3	0	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

Yarıyıl	Güz, Bahar
---------	------------

Dersin Dili	İngilizce, Türkçe
-------------	-------------------

Dersin Seviyesi	Lisans Seviyesi
-----------------	-----------------

Ders Kategorisi	Uzmanlık/Alan Dersleri
-----------------	------------------------

Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze
----------------------	----------

Dersi Sunan Akademik Birim	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
----------------------------	--------------------------------

Dersin Koordinatörü	Oğuz Altun
---------------------	------------

Dersi Veren(ler)	Oğuz Altun
------------------	------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Öğrenci oyun geliştirme ile ilgili konular hakkında genel giriş düzeyinde bilgi edinmeli ve en azından bir oyun geliştirmelidir.
--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dersin İçeriği	Oyun geliştirmede kullanılan teknikler, oyun motorları, oyun tasarımı, oynanış testleri.
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------

Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok
-------------------------------	-----

Ders Öğrenim Çıktıları

1	Öğrenciler oyun motorlarının çalışma şeklini anlar
2	Öğrenciler temel oyun tasarımı konularını öğrenir.
3	Öğrenciler oyun fikirlerinin prototiplerini geliştirebilir.
4	Öğrenciler temel oyun yapay zekası algoritmalarını bilir.
5	Öğrenciler 3 boyutlu oyun modellerinin geliştirilme aşamalarını bilir.

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Tanıtım	
2	Oyun Tasarımı Temelleri	
3	Oyun Geliştirme Dokümanları ve Örnekleri	
4	Oyun Motoru Temelleri	Gibson Bölüm 15, 16, 18, 24
5	Versiyon Kontrolü, Oyun Örneği I	
6	Karakter ve Seviye Tasarımı	
7	Oyun Testi	Schell Bölüm 27
8	Ara Sınav 1	
9	Game Testing	Schell Bölüm 27
10	Oyun YZ Temelleri	

11	Yol Bulma	Madhav Bölüm 9
12	Arama Ağaçları	
13	Proje Sunumları	
14	Proje Sunumları	
15	Final	

Değerlendirme Sistemi		
Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev	2	10
Sunum/Jüri		
Projeler	1	35
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	15
Final	1	40
Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı		60
Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı		40
TOPLAM		100

AKTS İşyükü Tablosu			
Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	13	3	39
Laboratuvar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	1	13
Derse Özgü Staj			
Ödev	2	10	20
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler	1	33	33
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	15	15
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	30	30
Toplam İşyükü			150
Toplam İşyükü / 30(s)			5.00

	AKTS Kredisi	5
--	---------------------	---

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----