

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Bilgisayar Oyunu Tasarım Projesi	MTE 291	Güz	03+02+00	Seçmeli	4	5
Akademik Birim:	Mühendislik ve Doğa Bilimleri					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	KHAS 109 Computational Thinking					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	- -					
Dersin Amacı:	Bu ders öğrencileri C# programlama dilinde obje tabanlı programlama dillerinde uzmanlaşmalarını ve 4 farklı türde oyun geliştirmelerini amaçlamaktadır.					
Dersin İçeriği:	Unity Oyun motoru, Oyun kuralları (Oyun Tasarımı), Oyunlarda kullanıcı deneyimi, oyun mekanikleri, C#, 2 boyutlu mobil uygulamalar, 3 boyutlu bilgisayar oyunları					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Çok disiplinli bir takım projesi olarak video oyunu geliştirmede birinci elden deneyime sahip olacaklar.</li><li>• <b>2-</b> Oyunun toplumdaki yerini tasarlayacaklar</li><li>• <b>3-</b> Oyunu bir sanat ve hikaye anlatma ortamı olarak görecekler</li><li>• <b>4-</b> Video oyunlarının tarihini ve onlara eşlik eden teknolojileri, mesela yapay zeka, öğrenecekler</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Proje tabanlı eğitim - proje					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş	
2	Unity Oyun Motoru	
3	Unity Oyun Motoru	
4	Unity Oyun Motoru	
5	Oyun tasarımı	
6	Kullanıcı Deneyimi	
7	Oyun Mekaniği	
8	Proje 1- Yılan	
9	Proje 1- Yılan	
10	Proje 2- 2 Boyutlu bir tablet oyunu	
11	Proje 2- 2 Boyutlu bir tablet oyunu	
12	Proje 3- 3 Boyutlu bir bilgisayar oyunu	
13	Proje 3- 3 Boyutlu bir bilgisayar oyunu	
14	Yorumlar ve son değerlendirmeler	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.



**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek