DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyun Geliştirme	NMD 420	Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	Yeni Medya
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersin amacı, öğrencilere bir dijital oyun geliştirme sürecini kapsamlı bir şekilde öğretmektir. Öğrencilerin başlangıç seviye bir oyun için oyun tasarımı ve proje yönetiminin tüm yönlerini deneyimlemeleri beklenmektedir. Bu ders, hem teorik bilgi hem de uygulamalı çalışmaları içerir.
Dersin İçeriği:	Bu ders, öğrencilerin bir dijital oyunun tasarım ve geliştirme süreçlerini kapsamlı bir şekilde öğrenmelerini sağlar. İçerik, ön üretim aşamasından üretime kadar olan süreçleri, oyun mekanikleri, kullanıcı deneyimi (UX) ve oyun motorları gibi temel konuları kapsar. Ayrıca, sektörden konuk uzmanların katılacağı konuşmalar ve atölye çalışmaları da yer alır. Öğrenciler, belirlenmiş haftalarda oyun fikirlerini, oyun prototiplerini ve oyun geliştirme süreçlerini sunacaklardır. Dersin sonunda ise, final projelerini sektör profesyonellerinden oluşan bir jüriye sunacaklardır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Dijital bir oyunun sıfırdan tasarımı, geliştirilmesi ve üretim süreçlerini uygulamalı olarak öğrenmek. • **2-** Oyun geliştirme sürecinin temel iş adımları hakkında bilgi edinmek. • **3-** Temel oyun projeleri üretmek için bir ekip içinde etkin bir şekilde çalışabilme becerilerini geliştirmek.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Bu ders, öğrencilerin birlikte çalışmalarını destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Öğrenciler, 4 ayrı haftada (1 bireysel, 3 ekip sunumu) fikirlerini, geliştirme aşamalarını ve nihai sonuçlarını sunacak ve eğitmenden geri bildirim alacaklardır. Öğrencilerden, projeleri üzerinde ders saatleri içinde ve dışında düzenli olarak çalışmaları beklenmektedir.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Hazırlık ve Ders Planı	
2	Proje yönetimi ve oyunlar için ekip çalışması	Konuk Eğitmen
3	Sunumlar ve ekip oluşumu	2 dakikalık kısa sunumlar: En sevdiğim oyun
4	Beyin fırtınası oturumu-I	
5	Beyin fırtınası oturumu-II	
6	Oyun sunumları	10 dakikalık oyun sunumları: Ekip sunumları
7	Prototip oluşturma ve oyun testi	Konuk Eğitmen
8	Üretim	
9	Üretim	
10	Üretim	
11	İlerleme sunumları	10 dakikalık ilerleme raporu: Ekip sunumları
12	Üretim	

13	Üretim	
14	Final Jürisi (Proje)	15 dakikalık final oyun sunumları

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Hill-Whittall, Richard. 2017. The Indie Game Developer Handbook. New York: Focal Press.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Uygulama	5	20
Proje	1	50
Sunum/Jüri	3	30
Total:	**9**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	5	5	25
Proje	1	43	43
Sunum/Jüriye Hazırlık	3	5	15
Toplam İş Yükü (saat):			**125**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1											
OC2											

OC3											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek