

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Oyun Geliştirme | NMD 420 | Güz | 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): | <ul style="list-style-type: none">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 eğitmeninden 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 | |

| | | | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| OC3 | | | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek