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	Bahar	03+00+02	Seçmeli	4	5

Akademik Birim:	Mühendislik ve Doğa Bilimleri
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	-
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):	• **1-** Çok disiplinli bir takım projesi olarak video oyunu geliştirmede birinci elden deneyime sahip olacaklar. • **2-** Oyunun toplumuzdaki yerini tasarlayacaklar • **3-** Oyunu bir sanat ve hikaye anlatma ortamı olarak görecekler • **4-** Video oyunlarının tarihini ve onlara eşlik eden teknolojileri, mesela yapay zeka, öğrenecekler
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Yüz yüze eğitim

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.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Game Development with Unity Book by Michelle Menard
Learning C# by Developing Games Book by Chris Dickinson, Greg Lukosek, and John P. Doran
Introduction to Game Design, Prototyping, and Development Book by Jeremy Gibson Bond

DİĞER KAYNAKLAR

Unity Game Development Cookbook: Essentials for Every Game Book by Jon Manning, Paris Buttfield-Addison, and Tim Nugent

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	-
Laboratuvar	14	-
Proje	3	60
Final Sınavı	1	40
Total:	**32**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Laboratuvar	10	2	20
Proje	3	12	36
Final Sınavı	1	27	27
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											
OC4											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek