

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+00+02	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):						
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Proje tabanlı eğitim - proje					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
-------	---------	-------------

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 (%)
Total:	0	0

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Toplam İş Yüğü (saat):			0

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek