



## Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Bilgisayar Oyunları Tasarımı ve Uygulama	BIL2181	3	4	2	2	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

Yarıyıl	Güz, Bahar
---------	------------

Dersin Dili	Türkçe
-------------	--------

Dersin Seviyesi	Ön Lisans Seviyesi
-----------------	--------------------

Ders Kategorisi	
-----------------	--

Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze
----------------------	----------

Dersi Sunan Akademik Birim	Bilgisayar Programcılığı Ön Lisans Programı
----------------------------	---

Dersin Koordinatörü	Kamelya Kavaklı
---------------------	-----------------

Dersi Veren(ler)	Kamelya Kavaklı
------------------	-----------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Bu ders öğrencilere oyun teknolojisindeki hızlı gelişimi anlamalarını sağlayacak aynı zamanda oyun tasarlama ve uygulama becerisi kazandıracaktır.
--------------	--

Dersin İçeriği	Bilgisayar Oyunları ve Endüstrisini tanıma ve gelişimini anlama. Oyun çeşitlerini öğrenme. Oyunlar için gerekli farklı donanım ihtiyaçlarını öğrenme. Oyun tasarlama ve uygulama.
----------------	---

Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok
-------------------------------	-----

### Ders Öğrenim Çıktıları

1	Günümüzdeki oyun endüstrisi ve gelişimini anlamak
2	Oyun geliştirme işlemini anlamak
3	Oyun için gerekli farklı donanım ihtiyaçlarını öğrenmek
4	Oyun tasarlamak ve uygulamak

### Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oyunların Tanıtımı, Bilgisayar Oyunları Endüstrisi, İnternet Oyun Kaynakları	
2	Oyunların Tarihi, Özellikleri ve Modelleri, Oyun Analizi, Oyun Çeşitleri, Klasik Oyunlar, Eyleme Dayalı Oyunlar	
3	Bulmaca Oyunları, Beceri Oyunları, Oyunu Parçalarına Ayırma	
4	Oyun Tasarlama İşlemi Safhaları, Tasarım Elemanları Öğeleri	
5	Aksiyon Oyunları, Bir Oyun Oluşturma, Sentezleme	
6	Oyun Tasarım Kuralları, Bir Oyun Anatomisi, Oyun Tasarımı ve Uygulama	
7	Tasarım Elemanlarının Analizi ve Sentezi, Etkileşimli Oyunu Kareleme (Ekran Aktarma)	

8	Ara Sınav 1	
9	1. Arasınav	
10	Oyun Teknolojisi, I/O (Girdi/Çıktı) Cihazları, Macera Oyunları Giriş/Çıkış Yapısı, İnsan-Makine İlişkisi, Simülasyon Oyunları, RPG Oyunları	
11	Tasarım Arayüzü ve Grafik Kullanım, Oyun Mühendisliği, Oyunların Tasarlanması	
12	Genetik Algoritmalar ve Uygulamalar, Oyun Yapısı	
13	Tasarım Dokümantasyonu, Tasarım Değerlendirme ve Oyun Dengesi	
14	Eğitim Oyunları	
15	Final	

## Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev		
Sunum/Jüri		
Projeler	1	30
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	30
Final	1	40
<b>Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı</b>		60
<b>Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı</b>		40
<b>TOPLAM</b>		100

## AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	14	4	56
Laboratuvar			
Uygulama	6	4	24
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	14	2	28
Derse Özgü Staj			
Ödev			0
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			

Projeler	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	4	4
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	4	4
<b>Toplam İşyükü</b>			120
<b>Toplam İşyükü / 30(s)</b>			4.00
<b>AKTS Kredisi</b>			4

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----