

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
DİJİTAL OYUN TASARIMI	GIT3115341	Güz Dönemi	3+0	3	4
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Dr.Öğr.Üye. Fahrettin Ersin ALACA				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Ozan KAYIKCI				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Dersin amacı Unreal Engine 4 programı hakkında bilgi sahibi olmaktır. Oyun planlama, iş planı çıkarma, içerik oluşturma ve hazır içerik entegre etme, "blueprint" mantığı ile programlamaya giriş ve .exe uzantılı oyun çıkarma amaçlanan adımları oluşturmaktadır. Bu ders oyun geliştirmeye yönelik hem pratik hem teorik bilgileri bünyesinde barındırmaktadır. Öğrenciler ders çerçesinde uygulamalı olarak bir oyun geliştirecekler, bu sayede oyun oluşturma adımlarını birinci elden deneyimleme fırsatı bulacaklardır. Ders içeriğinde endüstri standartları doğrultusunda oyun geliştirme süreçleri temel olarak verilmeye çalışılacaktır				
Dersin İçeriği	Bu ders; Dijital Oyun Tasarımı Dersine giriş,Versiyon Kontrolü,Mobil Kontroller,Line Renderer,Raycast,Kaydetme yöntemleri ,Veri korunması,Optimizasyon teknikleri,Object Pooling,Events,Singleton ve Observer Pattern,Coroutine,Analytics ve Reklam,Post-Processing; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Oyun türlerini, etkileşim ve anlatım biçimlerini oluşturan temel öğeleri analiz eder.			2, 5, 6, 9	E	
Oyun geliştirme alanında tasarım ve üretim süreçlerini listeler.			12, 6, 9	E	
Oyun geliştirmede kullanılan teknolojileri ve bilişim temellerini açıklar.			2, 6, 8, 9	E	
Oyunlarda 2B ve 3B karakterler ile animasyonlarının yaratılması sürecini ayırır eder.			2, 8, 9	E	
Oyun geliştirme takımlarının yapısını ve çalışma biçimlerini; takım üyelerinin sorumluluklarını ve işbirliği yöntemlerini ifade eder.			2, 6, 8, 9	E	
Ortaya çıkan oyun fikrinin veya oyunun özelliklerini ve potansiyel ticari kazanımlarını etkin bir şekilde iletebilmek adına pazarlama edimleri uygular.			6, 9	E	
Öğretim Yöntemleri	12: Problem Çözme Yöntemi, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimli Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	E: Ödev				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Dijital Oyun Tasarımı Dersine giriş				
2	Versiyon Kontrolü				
3	Mobil Kontroller				
4	Line Renderer				
5	Raycast				
6	Kaydetme yöntemleri				
7	Veri korunması				
8	Optimizasyon teknikleri				
9	Object Pooling				
10	Events				
11	Singleton ve Observer Pattern				
12	Coroutine				
13	Analytics ve Reklam				
14	Post-Processing				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		50			
Genel Sınav		50			

Kaynaklar
1- Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Scott Rogers, 2014
2- Game Programming Patterns. Robert Nyström, 2014