

Meslek Yüksekokulu / Bilgisayar Programcılığı Programı
2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı
DİJİTAL OYUN TASARIMI
Ders Tasarımı (Syllabus)

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
DİJİTAL OYUN TASARIMI	BPR2160260	Güz Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Eser KASAPOĞLU GESOĞLU				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Eser KASAPOĞLU GESOĞLU				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Unreal Engine oyun motoru ile oyun geliştirmenin temel prensiplerini tanımlama, Unreal Engine kullanarak oyun tasarlama ve geliştirme yetkinliği kazanma				
Dersin İçeriği	Bu ders; Arayüze giriş ve araçların kullanılması,Unreal Engine Programlamaya giriş, Temel Seviye Tasarımı, Temel Vektörler, Fiziksel Materyaller, Kütle, Çekim, Kuvvet, Sürtünme, Sabit Kuvvet, Çarpışma Tespit Metodları, Materyal kullanımı, Temel Fizik Kuralları, GUI (arayüz tasarımı ve programlaması), Kameralar ve Işıklandırma, Karakter animasyonu, Raycast Sistemi ve Sanal Gerçeklik; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Çıktıları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
			1, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 4, 5, 6, 8	A, C, D	
Öğretim Yöntemleri	1: Anlatım, 12: Örnek Olay, 13: Deney / Laboratuvar, 14: Bireysel Çalışma, 15: Problem Çözme, 16: Proje Temelli Öğrenme, 22: probleme dayalı öğrenme, 4: Alıştırma ve Uygulama, 5: Gösteri, 6: Gösterip Yapma, 8: Grup Çalışması				
Ölçme Yöntemleri	A: Yazılı sınav, C: Ödev, D: Proje / Tasarım				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Arayüze giriş ve araçların kullanılması				
2	Unreal Engine Programlamaya giriş				
3	Temel Seviye Tasarımı				
4	Temel Vektörler				
5	Fiziksel Materyaller				
6	Kütle, Çekim, Kuvvet, Sürtünme				
7	Sabit Kuvvet				
8	Çarpışma Tespit Metodları				
9	Materyal kullanımı				
10	Temel Fizik Kuralları				
11	GUI (arayüz tasarımı ve programlaması)				
12	Kameralar ve Işıklandırma				
13	Karakter animasyonu				
14	Raycast Sistemi ve Sanal Gerçeklik				
Kaynaklar					