

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

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
DİJİTAL OYUN TASARIMI	BPR2260260	Bahar Dönemi	1+2	2	5
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Ön Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Programa Bağlı Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Öğr.Gör. Eser KASAPOĞLU GESOĞLU				
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr.Gör. Eser KASAPOĞLU GESOĞLU				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Unreal Engine oyun motoru ile oyun geliştirmenin temel prensiplerini tanımlama, Unreal Engine kullanarak oyun tasarlama ve geliştirme yetkinliği kazanma				
<b>Dersin İçeriği</b>	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.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>			<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>	
			1, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 4, 5, 6, 8	A, C, D	
<b>Öğretim Yöntemleri</b>	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				
<b>Ölçme Yöntemleri</b>	A: Yazılı sınav, C: Ödev, D: Proje / Tasarım				
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
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				
<b>Kaynaklar</b>					