



# ESOGÜ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ



## DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
Oyun Tasarımı	1413xxxxx

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
5	2	2	3	6

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
		6		

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Seçmeli

<b>Önkoşul Dersleri</b>	
<b>Dersin Amacı</b>	Oyun tasarımının ne olduğunu öğretmek. Oyun tasarımı yaparken kullanılan bazı programları öğretmek. Bir mobil oyun yapmak.
<b>Dersin Kısa İçeriği</b>	Unity Arayüz tanıtımı; 3D modelleme; C# temel mantığı; UI / UX tasarımı; Vektörel ve pixel tabanlı programda hazırlanan çıktıları oyun motorunda kullanabilme; Oyun hikayesi yazımı ve tutarlılık; Level tasarımı; Mobil ve AAA oyunlara göre sahne optimizasyonu; Unity programında bitirilen oyunun çıktısını alma.

Dersin Öğrenim Çıktıları	Katkı Sağladığı PÇ/PÇ'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1 Oyun motorunun arayüzüne hakim olur	3,4,5,6,7	1,6,10,11	D
2 Hazırladığı tasarım öğelerini oyun motoruna yerleştirebilir.	1,3,4,5,6,7	1,6,10,11,14	D
3 Ekip ile çalışma dinamiğini öğrenir.	2,4,6	7,10,12,13,14	D,K
4 Temel C# kodlama bilgisi edinir.	1,3,4,5,6,7	1,6,14	D
5 Oyun ortamında 3D ve 2D farklarını öğrenir.	1,3,4,5,6	1,6,11,14	D
6 Üretilen oyunun estetik yönünü belirler.	1,2,3,4,5,6	1,6,7,10,11,14	D

\*Öğretim Yöntemleri 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beşin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

\*\*Ölçme Yöntemleri A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

<b>Temel Ders kitabı</b>	Hatipoğlu, Timuçin. (2016). UNITY 3D ile Oyun Programlama. İstanbul: KODLAB.
<b>Yardımcı Kaynaklar</b>	Aktaş, Volkan. (2019). Her Yönüyle C# 8.0. İstanbul: KODLAB
<b>Derste Gerekli Araç ve Gereçler</b>	Bilgisayar, Unity Oyun Motoru, Photoshop, Illustrator, 3DsMax veya Blender uygulamaları

<b>Dersin Haftalık Planı</b>	
1	Unity arayüz tanıtımı.
2	Unity'de script yazmak için bilinmesi gereken temel c# dersleri.
3	Unity'de script yazmak için bilinmesi gereken temel c# dersleri.
4	Oyun tasarımının temel mantığı ve oyuncuyu oyuna odaklanmasının incelikleri.
5	Unity Asset Store kullanımı ve oyun motorunda kullanılması.
6	Mobil ve AAA oyunlara yönelik varlık hazırlanması ve optimizasyonu.
7	Seviye tasarımı ve tutarlılık.
8	Ara Sınavlar
9	Arka plan müziği, oyun için sesler ve efektler.
10	Seviye mantığı ile ilerlemeli oyun yapımı.
11	Yapay zekâ, düşmanın yapay zekâsını ayarlamak ve geliştirmek.
12	Platform oyun yapımı, platform yerleşimi, materyallerin eklenmesi.
13	Sonsuz oyun yapımı, bitmeyen arka plan oluşturma.
14	Admob reklamına alternatif reklam şirketleri hakkında bilgi.
15	Android için apk çıktı almak, android cihazlar üzerinde test etmek, IOS için çıktı almak ve örnek olarak iphone üzerinde test etmek.
16,17	Yarıyıl sonu sınavları

<b>Dersin İş Yükünün Hesaplanması</b>			
<b>Etkinlikler</b>	<b>Sayısı</b>	<b>Süresi (Saat)</b>	<b>Toplam İş Yüğü (saat)</b>
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	15	4	60
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	15	1	15
Ödev	6	3	18
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)	3	3	9
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Sunum (hazırlık süresi dahil)	2	3	6
Ara sınav	1	1	1
Ara Sınav hazırlık	1	30	30
Yarıyıl sonu sınavı	1	1	1
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	1	30	30
<b>Toplam iş yükü</b>			<b>170</b>
<b>Toplam iş yükü / 30</b>			<b>5.66666667</b>
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			<b>6</b>

Değerlendirme	
Yarıyıl içi Etkinlikleri	%
Ara Sınav	40
Ödev	
Yarıyıl Sonu Sınavı	60
<b>Toplam</b>	<b>100</b>

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Görsel iletişim tasarımının temel kavramlarını ve ilkelerini kavrama, bunların diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği	5
2	Tasarım kültürünü ve etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	3
3	Tasarımın görsel dilini ve estetik duyarlılığı kavrama, bunları tasarımlara yansıtma becerisi	4
4	Eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi	5
5	Tasarım tekniğini ve teknolojisini tanıma, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi	5
6	Tasarım sürecini, üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi	5
7	Tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi	5
8	Yerel ve evrensel değerleri kavrama; yerelden evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi	2
9	Doğanın ve çevrenin korunmasında sürdürülebilir tasarımın önemini kavrama becerisi	1
10	Toplumun güncel sorunlarına dair duyarlılık kazanma ve bu sorunlara çözüm önerileri geliştirebilme becerisi	1

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ				
Yürütücü				
İmza				

6/06/2024