

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Oyun Programlama ve Geliştirme	5121107	Güz	3 + 0	3	6
Ön koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Öğrenciye oyun tasarımı prensiplerini tanıtmak, oyun tasarımı için kullanılan mekanikleri ve önerileri irdelemek, tasarlanana bir oyun için doküman yazmayı öğretmek				
Dersin Öğrenme Kazanımları	Bu dersin sonunda öğrenci; <ol style="list-style-type: none"> 1. Ticari bir oyunun tasarımını analiz eder. 2. Yeni bir oyunu tasarlar. 3. Oyun mekaniklerini tasarımda kullanır. 4. Oyun dokümanı yazar. 				
Dersin İçeriği	Video oyunu tasarımı temelleri, oyunlar ve hedefler, oyun geliştirme, oyun mekanikleri, oyun tasarım dokümanı üretimi, oyun nesnelere, oyun nitelikleri, oyun durumları, oyun hareketleri, oyun becerileri, video oyunu arayüzü ve etkileşim, oyun kâyesi ve senaryo, video oyunlarında anlatı, oyuncu deneyimi, dolaylı denetim yöntemleri, video oyunu karakter tasarımı				
Haftalar	Konular				
1	Oyunlar, Oyun Tasarımının Önemi ve Tarihçe				
2	Oyunlar, Oyuncular ve Oyun Tasarımcısı: Tanımlar, Oyun Tasarımı Yöntemleri ve Hedefleri, Tasarım Becerileri				
3	Oyun Mekanikleri: Yerçekim Kanunu				
4	Oyun Mekanikleri: Nesnelere, Nitelikler ve Durumla				
5	Oyun Mekanikleri: Mekan, Hareketler Kurallar, Beceriler, Şans				
6	Oyun Dengeleme, Bulmacalar				
7	Ara Sınav				
8	Seçilen Bir Oyunun Analizi				
9	Oyun Tasarımı Dokümanları				
10	Oyun Arayüzü ve Etkileşim, Hikaye, Oyuncu Deneyimi ve Dolaylı Denetim Yöntemleri				
11	Karakter Tasarımı				
12	Bir Oyun Önerisi ve Onun Oyun Dokümanı Taslağı				
13	Oyun Geliştirme Süreçleri				
14	Oyun Geliştirme ve Değerlendirme				
Genel Yeterlilikler					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Üretken, Akılcı ve Yaratıcı olma 2. Zamanı Etkili Kullanma ve Kaliteye Önem Verme 3. Bilgiyi Yönetme, Bağımsız Çalışma, Organize Etme ve Planlama 4. Proje Tasarlama ve Yönetme 					
Kaynaklar					
Schell, J. (2014). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i> , CRC Press. Adams, E. (2013). <i>Fundamentals of Game Design</i> , New Riders. Fullerton, T. (2014). <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i> . CRC Press.					
Değerlendirme Sistemi					
Ara sınav: %40 Final: %60					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU													
	PÇ	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13
ÖK1	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	1
ÖK2	5	4	4	4	4	3	3	3	5	4	5	3	3
ÖK3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
ÖK4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	2
ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları													
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük		2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek		5 Çok Yüksek		

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13
Oyun Programlama ve Geliştirme	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	2