

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ – TEKNİK BİLİMLER MYO
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
DERS İZLENESİ

Dersin Kodu	Dersin Adı	Dersin Türü	AKTS Kredisi	Dersin Önkoşul Bilgisi	İzlenenin Hazırlanma Tarihi
CBM223	BİLGİSAYAR DESTEKLİ OYUN TASARIMI	Seçmeli	4	-	30.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	Dr. Öğr. Üyesi Faruk MERT, fmert@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Perşembe, 15.00-15.30, ÇBMA LAB				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Temel video oyun kültürü ve kavramları hakkında bilgi vermek. Oyun tasarım ve geliştirme sürecini uygulamalı olarak tecrübe etmek. Türkiyede ve dünyada oyun endüstrisi ve tarihçesi hakkında bilgi sahibi olmak. Temel programlama bilgisi ve tecrübesine sahip olmak				
Ders Kitabı / Kitapları	Unity Game Development Essentials (Will Goldstone) The Medium of The Video Game (Mark Wolf) Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun (Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü) Akademisyen ders notları https://www.btkakademi.gov.tr/portal/course/unity-ile-3d-oyun-gelistirme-22259				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, örnekler ve sınıf içi uygulamalar kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	Kavramsal çizim tekniklerini uygulamak.				
	3 boyut platformuna kavram çizimlerini aktarmak				
	3 boyutta temel modelleme tekniklerini tasarlamak				
	Modelleri bilgisayar oyunu illüstrasyonlarına göre manipüle edebilecektir				
	3 boyut modellerine doku, ışık ve ortamlar ekleyebilecektir				
Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)				
	1	Tüm illüstrasyon programlarını tanır.			
	2	Temel tasarım prensip ve öğelerinin ürün tasarımında kullanır.			
	3	Renk çalışmaları, Ürün-işlev-kullanıcı-çevre ilişkisi kurabilir.			
	4	En az bir illüstrasyon programını çok iyi kullanır.			
	5	Dijital analiz ve görselleştirme becerisi geliştirebilir.			
	6	Serbest el çizimi ile perspektif çizimi yapar.			
	7	Güncel matbaa ve baskı tekniklerini bilir.			
	8	3 boyutlu ifadeyi güçlendiren en az bir yazılım kullanır.			
	9	Markör ile renklendirir, kişisel sunum tekniği geliştirir.			
	10	3D animasyon ve katı modelleme yazılımlarını bilir.			
	11	En az bir 3D animasyon yazılımını çok iyi kullanır.			
	12	3D yazıcıları, çalışma prensiplerini ve sarf malzemeleri bilir.			
	13	3D yazıcı kullanır, temel arızalarını ve çözüm yollarını bilir.			

	14	Temel çizgi film animasyon tekniğini bilir.
	15	Mesleki etik değerlerine uygun davranır.
Dersin Alan Öğretimine Katkısı	Öğrenciler, teorik ve pratik uygulamalar hakkında bilgi sahibi olabileceklerdir.	

Derste İşlenen Konular	1. Hafta	Oryantasyon Haftası
	2. Hafta	Oyun türleri ve Türkiye ve dünyada video oyunu tarihçesi
	3. Hafta	Oyun Tasarımına giriş
	4. Hafta	Temel oyun tasarımı
	5. Hafta	Oyunların çıkışı ve sayısal oyunların gelişim süreci
	6. Hafta	Program Arayüz Tanıtımı
	7. Hafta	Video oyunları temel kavramları ve başka modelleme programı ile üretilmiş modellerin oyun ortamına aktarılması
	8. Hafta	ARA SINAV
	9. Hafta	Scratch ile Temel programlama
	10. Hafta	Oyun Arayüzü geliştirilmesi
	11. Hafta	Programlama
	12. Hafta	Oyun içi ışıklandırma ve kamera yerleşimleri
	13. Hafta	Oyun içi animasyon sistemi
	14. Hafta	Oyun içi dokulama ve malzeme yaratma
	15. Hafta	Mobil cihaz için oyun geliştirme

Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav	1	%40
	Kısa Sınav		%
	Ödev		%
	Devam		%
	Uygulama		%
	Proje		%
	Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
	Toplam	2	%100

Engellilik Politikası	Bu derste performansınızı etkileyebilecek belgelenmiş bir engeliniz (görme, işitme veya fiziksel engel vb.) varsa, bu dersin tüm gereksinimlerini eşit bir şekilde karşılamak için makul koşulları ayarlamak üzere Engelsiz AYBU (https://aybu.edu.tr/engelsiz/icerik_listesi-327-yildirim-beyazit-universitesi-engelsiz-universite-birimi-yonergesi.html) ile görüşmeniz önerilir. Ayrıca, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi yönetimiyle de iletişime geçebilirsiniz. Sınavlar, ders materyalleri vb. ile ilgili herhangi bir ders ihtiyacının karşılanmasını sağlamak için ihtiyaçlarınızı mümkün olan en kısa sürede ders öğretim elemanına bildirmelisiniz.
------------------------------	--