

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Digital Game Industry / Digital Game Industry	
Ders Kodu / Course Code	EDOT308	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuvar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	3	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Bu dersin amacı, öğrencilere dijital oyun sektörünün farklı alanlarına ilişkin geniş bir bakış açısı kazandırmak, sektörün ekonomik boyutları, tasarımı, geliştirme ortamları, grafikleri, programlaması, yayıncılığı, pazarlaması, işletme ve finansmanı gibi konuları ele alarak sektöre dair kapsamlı bir bilgi sağlamak ve öğrencilerin bu bilgileri pratiğe dönüştürebilmeleri için gerekli beceri ve yetkinlikleri kazandırmak. Bu ders, öğrencilerin dijital oyun sektöründe iş fırsatlarını değerlendirmelerine ve bu alanda başarılı bir kariyer yapmalarına yardımcı olmayı hedefliyor.	The aim of this course is to provide students with a broad perspective on different areas of the digital game industry, to provide a comprehensive knowledge of the industry by addressing the economic dimensions of the industry, its design, development environments, graphics, programming, publishing, marketing, business and finance, and to provide students with a comprehensive knowledge of the industry. to gain the necessary skills and competencies to turn knowledge into practice. This course aims to help students evaluate job opportunities in the digital game industry and build a successful career in this field.
İçeriği / Content	Bu ders, öğrencilere dijital oyun sektörünün tarihçesi, ekonomisi, tasarımı, geliştirme ortamları, grafikleri, programlaması, mobil, PC ve konsol geliştirme, ses tasarımı, test etme, yayıncılık, pazarlama, işletme ve finansmanı gibi birçok konuda kapsamlı bir bilgi sağlamayı amaçlamaktadır. Her hafta farklı konular işlenirken, öğrenciler sınavlar ve ödevlerle de değerlendirilerek dersin interaktifliği arttırılacak. Bu sayede öğrencilerin son trendleri ve teknolojik gelişmeleri takip edebileceği bir ders içeriği sunulacak.	This course aims to provide students with a comprehensive knowledge of the digital game industry in many topics such as history, economics, design, development environments, graphics, programming, mobile, PC and console development, audio design, testing, publishing, marketing, operation and financing. While different topics are covered every week, the interactivity of the course will be increased by evaluating the students with exams and assignments. In this way, a course content will be offered where students can follow the latest trends and technological developments.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		

Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		
--	--	--

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Dijital oyun sektörünün tarihçesi, ekonomisi ve istatistikleri hakkında geniş bir bilgi birikimine sahip olmak.	To have a broad knowledge of the history, economy and statistics of the digital gaming industry.
2	Oyun tasarımı, geliştirme ortamları, grafikleri, programlaması, ses tasarımı, yayıncılığı, pazarlaması, işletme ve finansmanı gibi dijital oyun sektörünün farklı alanlarına dair teorik bilgiye sahip olmak.	To have theoretical knowledge of different areas of the digital game industry such as game design, development environments, graphics, programming, sound design, publishing, marketing, business and finance.
3	Geliştirilen oyunların test edilmesi, hata ayıklanması ve kalitesinin artırılması için gerekli teknik becerileri öğrenmek.	To learn the technical skills necessary to test, debug and improve the quality of developed games.
4	Mobil, PC ve konsol oyun geliştirme platformlarını kullanarak kendi oyunlarını geliştirebilecek seviyede olmak.	To be at a level to develop their own games using mobile, PC and console game development platforms.
5	Dijital oyun sektöründeki iş fırsatlarını değerlendirebilmek, kariyer planlaması yapabilmek ve bu alanda başarılı bir kariyer yapmak için gerekli bilgi, beceri ve yetkinliklere sahip olmak.	To have the necessary knowledge, skills and competencies to evaluate business opportunities in the digital game industry, to make career planning and to make a successful career in this field.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dijital oyun sektörüne giriş, tarihçesi ve tanımı				
	Introduction to the digital game industry, its history and definition				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dijital oyun sektörü ekonomisi ve istatistikleri				
	Digital game industry economy and statistics				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun tasarımı: Kavramsal tasarım, mekaniği, dünya oluşturma ve hikaye anlatımı				
	Game design: Conceptual design, mechanics, world creation and storytelling				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun motorları ve geliştirme ortamları				
	Game engines and development environments				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun grafikleri: 2D ve 3D grafiklerin oluşturulması ve animasyonu				
	Game graphics: Creation and animation of 2D and 3D graphics				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun programlama: Oyun mekaniği ve AI programlama				
	Game programming: Game mechanics and AI programming				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Mobil oyun geliştirme				
	Mobile game development				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sınav				
	Exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	PC ve konsol oyun geliştirme				
	PC and console game development				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun sesi tasarımı ve müzik besteleme				
	Game sound design and music composition				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun test etme ve hata ayıklama				
	Game testing and debugging				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun yayıncılığı ve pazarlama				
	Game publishing and marketing				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İşletme ve oyun finansmanı				
	Business and game finance				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İşletme ve oyun finansmanı				
	Business and game finance				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.Dijital oyun sektörünün tarihçesi, ekonomisi ve istatistikleri hakkında geniş bir bilgi birikimine sahip olmak. / To have a broad knowledge of the history, economy and statistics of the digital gaming industry.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3
2.Oyun tasarımı, geliştirme ortamları, grafikleri, programlaması, ses tasarımı, yayıncılığı, pazarlaması, işletme ve finansmanı gibi dijital oyun sektörünün farklı alanlarına dair teorik bilgiye sahip olmak. / To have theoretical knowledge of different areas of the digital game industry such as game design, development environments, graphics, programming, sound design, publishing, marketing, business and finance.	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	5
3.Geliştirilen oyunların test edilmesi, hata ayıklanması ve kalitesinin artırılması için gerekli teknik becerileri öğrenmek. / To learn the technical skills necessary to test, debug and improve the quality of developed games.	5	3	2	4	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4
4.Mobil, PC ve konsol oyun geliştirme platformlarını kullanarak kendi oyunlarını geliştirebilecek seviyede olmak. / To be at a level to develop their own games using mobile, PC and console game development platforms.	3	4	2	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3

5.Dijital oyun sektöründeki iş fırsatlarını değerlendirebilmek, kariyer planlaması yapabilmek ve bu alanda başarılı bir kariyer yapmak için gerekli bilgi, beceri ve yetkinliklere sahip olmak. / To have the necessary knowledge, skills and competencies to evaluate business opportunities in the digital game industry, to make career planning and to make a successful career in this field.	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high