GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EILT323	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	5.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuar 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	Yok	N/A
Amacı / Purpose	Ders, gelişmiş oyun motorlarının etkin şekilde kullanılması amacını taşımaktadır. Derste bir oyun motorunda programlama ve oyun yaratmanın başlıca özelliklerini ve karakter tasarımına özel önem verilecektir. Ders boyunca öğrencilerin kendi oyunlarını geliştirmek için pek çok konuyu ve araçları entegre ederek en yüksek aşamaya getirmeleri amaçlanmaktadır.	The course aims to use advanced game engines effectively. The course will focus on programming and game creation in a game engine and special attention to character design. Throughout the course, it is aimed that students bring their game to the highest level by integrating many topics and tools to improve it.
İçeriği / Content	Ders boyunca öğrenciler oyun geliştirme alanında temel gereksinimlerden olan kod bilgisinin yanı sıra tasarım ve üretim süreçleri hakkında da bilgi sahibi olacaklardır. Bu ders öğrencilere oyun üretim süreçlerinin en başından en sonuna kadar nasıl sürdürüldüğünü de hem teorik hem pratik anlamda anlatacaktır.	During the course, the students will have information about the design and production processes of code information, which is one of the basic structures in the field of game development. In these courses, it will be explained both theoretically and practically that you are kept at the top of our sales products until the end.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	Yok	N/A
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	İletişim tasarımı alanındaki yenilikleri tasarım sürecinde uygular.	Apply the innovations in the field of communication design in the design process.
2	Kapsamlı ve karmaşık düşünceleri sadeleşmiş görsel mesajlara dönüştürür.	It transforms comprehensive and complex thoughts into simplified visual messages.
3	Kültürel ve estetik eğilimleri, görsel iletişim tasarım ürünlerine uygular.	Applies cultural and aesthetic trends to visual communication design products.
4	Temel programlama ve görsel programlama konusunda deneyim kazanırlar.	They gain experience in basic programming and visual programming.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D Proje ve elemanlarının organize edilmesi				
	Organizing 3D Project and its elements				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Temel ve orta seviyede C# programlama				
	Basic to intermediate level C# programming				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	C# programlama				
	C# programming				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D Karakter tasarımı				
	3D Character design				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D karakterlerin animasyonu. Karakter takip sistemi ve temel yapay zeka				
	Animation of 3D characters. Character tracking system and basic AI				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun algoritması ve gelişmiş yapay zeka				
	Game algorithm and advanced artificial intelligence				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ara Sınav				
	Midterm				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kamera animasyonları ve ara sahneler				
	Camera animation and intermediate scenes				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Arayüz yapımı. Giriş ekranı ve menüler.				
	Interface construction. Home screen and menus.				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Tamamlanan oyunun farklı platformlara aktarımı				
	Transfer of the completed game to different platforms				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje İncelemesi				
	Project Review				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje Hazırlama				
	Preparing project				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje Sunumları				
	Project Presentations				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final Teslimi				
	Final Presentations				

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 (%)
Proje Hazırlama / Project Preparation	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 Yükü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	1.00	1.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	13	1.00	13.00
Derse Katılım / Attending Lectures	15	4.00	60.00
Proje Hazırlama / Project Preparation	20	1.00	20.00
Proje Sunma / Project Presentation	1	1.00	1.00
Uygulama/Pratik / Practice	30	1.00	30.00
Toplam / Total:	80	9.00	125.00

Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yükü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 125.00/25.00 = 5.00 ~ 5.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 125.00 / 25.00 = 5.00 ~ 5.00

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	1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23
1.İletişim tasarımı alanındaki yenilikleri tasarım sürecinde uygular. / Apply the innovations in the field of communication design in the design process.	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	5	3	3	2	5
2.Kapsamlı ve karmaşık düşünceleri sadeleşmiş görsel mesajlara dönüştürür. / It transforms comprehensive and complex thoughts into simplified visual messages.	5	5	5	5	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	5	3	3	3	5
3.Kültürel ve estetik eğilimleri, görsel iletişim tasarım ürünlerine uygular. / Applies cultural and aesthetic trends to visual communication design products.	5	5	5	5	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	5	3	3	3	5
4.Temel programlama ve görsel programlama konusunda deneyim kazanırlar. / They gain experience in basic programming and visual programming.	5	5	5	5	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	5	3	3	2	5

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