

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Game Development II / Game Development II	
Ders Kodu / Course Code	EDOT201	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	0	
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	2	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Bu ders, öğrencilerin Unity oyun motorunu kullanarak daha karmaşık oyun geliştirme kavramları ve teknikleri öğrenmelerini sağlar. Öğrenciler, Unity oyun motorunda öğrendikleri becerileri geliştirerek, 3D karakter tasarımı ve animasyonu, arayüz tasarımı, oyun performansı ve optimizasyonu gibi konularda uzmanlaşacaklardır. Ayrıca, öğrencilerin kendi projelerini yaratmalarına ve oyun geliştirme sürecinin farklı aşamalarında karşılaşılan sorunları çözmelerine olanak tanıyan ileri düzey özellikler ve teknikler öğretilecektir. Dersin sonunda, öğrencilerin Unity oyun motoru kullanarak daha karmaşık oyunlar oluşturma becerileri gelişmiş olacaktır.	This course enables students to learn more complex game development concepts and techniques using the Unity game engine. By building on the skills they learned in the Unity game engine, students will specialize in topics such as 3D character design and animation, interface design, game performance and optimization. In addition, advanced features and techniques will be taught, allowing students to create their own projects and solve problems encountered at different stages of the game development process. By the end of the course, students will have advanced skills in creating more complex games using the Unity game engine.
İçeriği / Content	Oyun Geliştirme 2 dersi, Oyun Geliştirme 1 dersinin devamı niteliğindedir ve öğrencilerin Unity oyun motorunda daha ileri düzeyde oyun geliştirme becerileri kazanmalarını amaçlar. Bu ders, öğrencilerin Unity'de oyun öğeleri oluşturma, ayarlama ve animasyonlu oyun nesneleri oluşturma konularında daha derinlemesine bilgi edinmelerini sağlar. Ayrıca, Unity'nin gelişmiş özellikleri arasında yer alan çarpışma algılama, girdi yönetimi, yapay zeka, UI tasarımı ve çok oyunculu oyun geliştirme gibi konuları da kapsar. Oyun Geliştirme 2 dersi, öğrencilerin daha karmaşık oyunlar tasarlama, geliştirme ve yayınlama becerilerini geliştirir ve profesyonel bir oyun geliştirme deneyimi sunar.	The Game Development 2 course is a continuation of Game Development 1 and aims to enable students to gain more advanced game development skills in the Unity game engine. This course allows students to gain a more in-depth knowledge of creating, adjusting, and creating animated game objects in Unity. It also covers topics such as collision detection, input management, artificial intelligence, UI design, and multiplayer game development, which are among Unity's advanced features. The Game Development 2 course develops students' skills in designing, developing, and publishing more complex games and provides a professional game development experience.
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	Unity oyun motoru kullanarak karmaşık oyun geliştirme kavramlarına hakim olmak	To master complex game development concepts using the Unity game engine.
2	3D karakter tasarımı ve animasyonu, arayüz tasarımı, oyun performansı ve optimizasyonu gibi ileri düzey konularda uzmanlaşmak.	Specializing in advanced topics such as 3D character design and animation, interface design, game performance and optimization.
3	Kendi projelerini yaratmak ve oyun geliştirme sürecinin farklı aşamalarında karşılaşılan sorunları çözmek.	Creating their own projects and solving problems encountered at different stages of the game development process.
4	Unity'nin ileri düzey özellikleri ve tekniklerini öğrenmek.	To learn advanced features and techniques of Unity.
5	Yaratıcı düşünme, problem çözme, işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirmek.	Developing creative thinking, problem solving, collaboration and communication skills.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Animasyonlu oyun nesneleri oluşturma				
	Creating animated game objects				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Çarpışma algılama ve girdi yönetimi				
	Collision detection and input management				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Yapay zeka				
	Artificial intelligence				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Animasyonlu oyun nesneleri oluşturma				
	Creating animated game objects				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Çarpışma algılama ve girdi yönetimi				
	Collision detection and input management				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Yapay zeka				
	Artificial intelligence				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	UI tasarımı ve çok oyunculu oyun geliştirme				
	UI design and multiplayer game development				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlk sınav				
	First exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun optimizasyonu ve performans iyileştirme				
	Game optimization and performance improvement				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	UI tasarımı ve çok oyunculu oyun geliştirme				
	UI design and multiplayer game development				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun optimizasyonu ve performans iyileştirme				
	Game optimization and performance improvement				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Pazarlama ve oyun yayınlama stratejileri				
	Marketing and game publishing strategies				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje çalışması				
	Project work				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Proje çalışması				
	Project work				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
---	---------------	--

Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		0

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
---	---------------	--

Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		0

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		0
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.Unity oyun motoru kullanarak karmaşık oyun geliştirme kavramlarına hakim olmak / To master complex game development concepts using the Unity game engine.	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	5	3	3	2
2.3D karakter tasarımı ve animasyonu, arayüz tasarımı, oyun performansı ve optimizasyonu gibi ileri düzey konularda uzmanlaşmak. / Specializing in advanced topics such as 3D character design and animation, interface design, game performance and optimization.	2	3	2	2	4	4	4	3	4	3	4	5	2	4	3
3.Kendi projelerini yaratmak ve oyun geliştirme sürecinin farklı aşamalarında karşılaşılan sorunları çözmek. / Creating their own projects and solving problems encountered at different stages of the game development process.	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	4	5	4	3	4
4.Unity'nin ileri düzey özellikleri ve tekniklerini öğrenmek. / To learn advanced features and techniques of Unity.	4	4	1	3	4	3	3	4	3	4	3	5	3	2	3
5.Yaratıcı düşünme, problem çözme, işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirmek. / Developing creative thinking, problem solving, collaboration and communication skills.	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	4

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