



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERS BİLGİ FORMU

		YARIYIL		Güz	
DERSİN KODU	14131xxxx	DERSİN ADI	OYUN TASARIMI		

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	TEORİK	UYGULAMA	LAB.	KREDİSİ	AKTS	TÜRÜ	DİLİ
5	2	2	0	3	5	Seçmeli	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ (AKTS Kredi Dağılımı)				
Temel Eğitim	Sanat	Tasarım	Görsel İletişim	Sosyal Bilim
		4		

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ			
DEĞERLENDİRME		Sınav Türü	Sınav Ağırlığı (%)
YARIYIL İÇİ SINAVLAR	Ara Sınav 1	Proje	40
YARIYIL SONU SINAVI		Proje	60
MAZERET SINAVI			
BÜTÜNLEME SINAVI			

<b>VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)</b>	Temel seviye C#
<b>DERSİN KISA İÇERİĞİ</b>	Unity Arayüz tanıtımı; 3D modelleme; C# temel mantığı; UI / UX tasarımı; Vektörel ve pixel tabanlı programda hazırlanan çıktılarını oyun motorunda kullanabilme; Oyun hikayesi yazımı ve tutarlılık; Level tasarımı; Mobil ve AAA oyunlara göre sahne optimizasyonu; Unity programında bitirilen oyunun çıktısını alma.
<b>DERSİN AMAÇLARI</b>	Oyun tasarımının ne olduğunu öğretmek. Oyun tasarımı yaparken kullanılan bazı programları öğretmek. Bir mobil oyun yapmak.
<b>DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi</li><li>Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi</li><li>Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisi</li></ul>
<b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Oyun motorunun arayüzüne hâkim olur</li><li>Hazırladığı varlıkları oyun motoruna yerleştirebilir.</li><li>Ekip ile çalışma mantığını öğrenir.</li><li>Temel C# kodlama bilgisi edinir.</li><li>Oyunlarda 3D ve 2D farklarını öğrenir</li><li>Üretilen oyunun estetik yönünü belirler.</li></ul>
<b>TEMEL DERS KİTABI</b>	Hatipoğlu, Timuçin. (2016). UNITY 3D ile Oyun Programlama. İstanbul: KODLAB. Aktaş, Volkan. (2019). Her Yönüyle C# 8.0. İstanbul: KODLAB.
<b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>	-
<b>DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Unity oyun motoru, Photoshop, İllustratör, 3ds Max veya Blender programlarını kaldıran bilgisayar.



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERSİN HAFTALIK PLANI	
HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Unity arayüz tanıtımı.
2	Unity'de script yazmak için bilinmesi gereken temel c# dersleri.
3	Unity'de script yazmak için bilinmesi gereken temel c# dersleri.
4	Oyun tasarımının temel mantığı ve oyuncuyu oyuna odaklanmasının incelikleri.
5	Unity Asset Store kullanımı ve oyun motorunda kullanılması.
6	Mobil ve AAA oyunlara yönelik varlık hazırlanması ve optimizasyonu.
7	Seviye tasarımı ve tutarlılık.
8	Arka plan müziği, oyun için sesler ve efektler.
9	Seviye mantığı ile ilerlemeli oyun yapımı.
10	Yapay zekâ, düşmanın yapay zekâsını ayarlamak ve geliştirmek.
11	Platform oyun yapımı, platform yerleşimi, materyallerin eklenmesi.
12	Sonsuz oyun yapımı, bitmeyen arka plan oluşturma.
13	Admob reklamına alternatif reklam şirketleri hakkında bilgi.
14	Android için apk çıktı almak, android cihazlar üzerinde test etmek, IOS için çıktı almak ve örnek olarak iphone üzerinde test etmek.
15,16	YARIYIL SONU SINAVI

NO	DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI	KATKI DÜZEYİ		
		1 Az	2 Orta	3 Çok
1	Görsel iletişim tasarımının ve iletişimin temel kavram, eleman ve ilkelerini, tarihçesini kavrama ve diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği	x		
2	Tasarım kültürünü, etiğini ve tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	x		
3	Sanatın ve tasarımın görsel dilini ve farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma becerisi			x
4	Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi		x	
5	Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi			x
6	Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi		x	
7	Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi			x
8	Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisi			x
9	Ulusal ve evrensel değerleri kavrama; ulusaldan evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi		x	
10	Doğanın ve çevrenin korunmasında ve eko-tasarım hakkında farkındalık	x		
11	Tasarımın önemini kavratmak ve tasarım bilincini kazandırmak için sosyal sorumluluk projeleri hazırlama becerisi	x		

Dersi Veren Öğretim Üyesi	İmza	Tarih