

Dersin Kodu ve Adı	BEOT9002 / Oyun Üretim Hatları
Dersin Yarıyılı	Güz-Bahar
Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Video oyunlarının değişimi hakkında tarihsel ve teknik bilgi. Oyun tasarımı bileşenleri ve süreçleri, oyun geliştirmede kullanılan tekniklere genel bir bakış.
Temel Ders Kitabı	Production Pipeline Fundamentals for Film and Games, 2014, Dunlop, R., Routledge.
Yardımcı Ders Kitapları	Introduction to Game Systems Design, 2021, Dax Gazaway Addison-Wesley game design and development series.
Dersin Kredisi (AKTS)	8
Dersin Önkoşulları (Ders devam zorunlulukları, bu maddede belirtilmelidir.)	Bu dersin ön koşulu bulunmamaktadır.
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Öğretim Dili	Türkçe
Dersin Amacı ve Hedefi	Ders, video oyunlarının evrimi hakkında tarihsel ve teknik bilgileri sunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, oyun geliştirme ve tasarımı ile ilgili temel konular işlenecektir. Öğrenciler, oyun bileşenlerini ve süreçleri tasarlayabilecek, oyun geliştirmede teknikler, yaygın olarak kabul edilen yazılım ve oyun motorları ve alandaki özel konular hakkında tanıtıcı bilgiye sahip olacaklardır. Ders, oyun tasarımı, geliştirme ve üretim kavramları hakkında farkındalığı artıracaktır.
Dersin Öğrenim Çıktıları	1.Oyun tasarımı ve geliştirme süreçleri hakkında bilgi sahibi olmak 2. Video oyunlarının geçmişi hakkında fikir sahibi olmak. 3. Farklı oyun türleri hakkında bilgi sahibi olmak. 4. Storyboarding, karakter tasarımı, seviye ve arayüz tasarımı hakkında bilgi sahibi olmak. 5. Oyun motorları, 3D modelleme yazılımları ve bunların video oyunlarındaki kullanımları hakkında genel bilgi sahibi olmak. 6. Ağ bağlantılı oyunlar, animasyon, sanal gerçeklik, yapay zeka, oyun fiziği, ses ve bunların video oyunlarında kullanımı gibi özel konularda farkındalık kazanma. 7. Video oyun konsollarının tarihçesi, evrimi, teknik temelleri ve en son gelişme eğilimleri hakkında genel bilgiye sahip olmak.
Dersin Veriliş Biçimi (Yüz yüze, Uzaktan vb.)	Uzaktan
Dersin Haftalık Dağılımı	1. Ürün Hattı Nedir? 2. Bir Oyun Prodüksiyonuna Genel Bakış 3. Oyun Türlerine Genel Bakış 4. Oyun Üretiminin Ekonomisi 5. Oyunlar Sırasında Ön Üretim 6. Oyunlar Sırasında Üretim 7. Oyunlar Sırasında Prodüksiyon Sonrası 8. Oyun Modelleri 9. Animasyon Teknolojileri 10. VR oyunları 11. AR Oyunları 12. Meta veri 13. Üretim Yönetimi 14. Yaklaşan Trendler ve Teknolojiler

Öğretim Faaliyetleri (Burada belirtilen faaliyetler için harcanan zaman krediyi belirleyecektir. Dikkatli doldurulması gerekmektedir.)	Haftalık teorik ders saati : 3 Haftalık uygulamalı ders saati : 0 Okuma faaliyetleri : 2 İnternette tarama, kütüphane çalışması : 2 Materyal tasarlama, uygulama : 10 Rapor hazırlama : 5 Sunu hazırlama ve sunum : 12 Ara sınav ve ara sınav hazırlık : 0 Final sınavı ve final sınavına hazırlık : 30																											
Değerlendirme Ölçütleri (Toplam katkı yüzdesi 100 olacak şekilde ayarlanmalıdır.)	<table border="1"><thead><tr><th></th><th>Sayısı</th><th>Katkısı (%)</th></tr></thead><tbody><tr><td>Ara sınav</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Ödev</td><td>4</td><td>40</td></tr><tr><td>Uygulama</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Projeler</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Pratik</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Kısa sınav</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Yarıyıl sonu sınavı</td><td>1</td><td>60</td></tr><tr><td>Toplam</td><td></td><td>100</td></tr></tbody></table>		Sayısı	Katkısı (%)	Ara sınav	0	0	Ödev	4	40	Uygulama	0	0	Projeler	0	0	Pratik	0	0	Kısa sınav	0	0	Yarıyıl sonu sınavı	1	60	Toplam		100
	Sayısı	Katkısı (%)																										
Ara sınav	0	0																										
Ödev	4	40																										
Uygulama	0	0																										
Projeler	0	0																										
Pratik	0	0																										
Kısa sınav	0	0																										
Yarıyıl sonu sınavı	1	60																										
Toplam		100																										
Dersi Verecek Öğretim Eleman(lar)ı ve İletişim Bilgileri	1. Doç Dr. Murat YILMAZ my@gazi.edu.tr																											