

BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
NECATİBEY EĞİTİM FAKÜLTESİ
ÜNİVERSİTE SEÇMELİ DERS TANITIM FORMU

Bölüm/Anabilim dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi					
Dersin Adı	Temel Oyun Programlama					
Dersin Yarıyılı	Güz					
Dersin Dili	Türkçe					
Dersin Kredisi	2					
Dersin AKTS	3					
Dersin Öğrenim Türü	Örgün (1. Öğretim)					
Dersin Amacı	Bu ders öğrencilere oyun teknolojisindeki hızlı gelişimi anlamalarını sağlayacak aynı zamanda oyun tasarlama ve uygulama becerisi kazandırmayı amaçlamaktadır.					
Dersin İçeriği	Bilgisayar Oyunları ve Endüstrisini tanıma ve gelişimini anlama. Oyun çeşitlerini öğrenme. Oyunlar için gerekli farklı donanım ihtiyaçlarını öğrenme. Oyun tasarlama ve uygulama.					
Dersin Önkoşulları						
Dersi Verenler	Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Emin Korkusuz			e-mail: korkusuz@balikesir.edu.tr		
Dersin Yardımcıları				e-mail:		
Dersin Staj Durumu	---					
Ders Kaynakları	Game Design: Theory and Practice (Richard Rouse)					
Dersin Yapısı	Üniversite Seçmeli Ders					
Planlanan Öğrenme Aktiviteleri ve Metotları	Uygulamaya dayalı etkinlikler					
Ders Değerlendirme Ölçütleri	Ders AKTS Hesaplama İçeriği					
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkısı (%)	Etkinlik	Sayısı	Süre	Toplam İş Yüğü (saat)
Ara Sınav	1	40	Ders Süresi	14	3	42
Kısa Sınav			Sınıf Dışı Çalışma Süresi	14	3	42
Ödev			Ara Sınavlar	1	2	2
Devam			Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Uygulama			Toplam İş Yüğü: 88			
Proje			AKTS Kredisi: 3			

Yarıyıl Sonu Sınavı	1	60	
Ders Öğrenme Çıktıları	Günümüzdeki oyun endüstrisi ve gelişimini anlamak Oyun geliştirme işlemini anlamak Oyun için gerekli farklı donanım ihtiyaçlarını öğrenmek Oyun tasarlamak ve uygulamak		
Ders Konuları			
Hafta	Konu	Ön hazırlık	Dökümanlar
1	Ders hakkında bilgilendirme.		
2	Oyun nedir, oyuncular ne ister?		
3	Örnek oyun analizi.		
4	Hikaye, oynanabilirlik ve teknoloji.		
5	Tasarım araçları		
6	Odağın belirlenmesi		
7	Ara sınav		
8	Ara sınav		
9	Oyun motorlarının karşılaştırılması.		
10	Oyun döngüsünün kurulması ve performans.		
11	Modelleme ve animasyon.		
12	Oyun geliştirme.		
13	Oyun geliştirme.		
14	Oyun geliştirme.		
Dersin Program Çıktılarına Katkısı	Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşan, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendiren ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanan Disiplin içi ve disiplinler arası takım çalışması yapabilen Alanında öz yeterliliğe sahip olan, öğrenme sürecinde bireysel inisiyatif kullanan Proje yönetim süreçlerini kavramış ve elektronik ortamda proje yürüten Mesleki ve etik konularda sorumluluk sahibi olan ve toplumsal problemlere çözüm üreten Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olan Eğitim teknolojilerinin tasarlanması, planlanması, yürütülmesi ve yönetilmesi sürecini verimli ve etkili kullanan; bu süreçleri inceleyerek gerekli ürünleri, değişiklikleri ve güncellemeleri tasarlayan ve hazırlayan Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilen; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim gibi uygulamalarda rol alan ve gerektiğinde çevresindekilere destek olan Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlayan, modelleyen ve çözen Güncel ve yenilikçi bilişim teknolojilerini (donanım ve yazılım) kullanıp bunları eğitim ve öğretim sürecine entegre eden Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve tekniklerini uygulayan		