

Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
ENT360 Oyun Tasarımı Stüdyosu II Dersi AKTS Paket Bilgileri

Bölüm Misyonu: Endüstriyel tasarım bölümümüz, 21. yüzyılın gerektirdiği yetkinlikleri bünyesinde barındıran, işbirliği, iletişim, eleştirel düşünme ve yaratıcılığı merkezine alarak, öğrencilerini sektör profesyonelleri, mezunlar ve birbiriyle etkileşim içinde olan bir ortamda eğiterek; disiplinlerarası işbirliğine açık, toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlı, çevik, uyumlu, esnek ve çözüm odaklı mezunlar olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Bölüm Misyonu Bileşenleri

- BMB1: Eleştirel düşünebilen, yaratıcı, çevik, uyumlu, esnek çözüm odaklı disiplinlerarası işbirliğine yatkın, iletişime açık mezunlar yetiştirmek
BMB2: Girişimcilik kültürünü yönetme ve işletme becerileriyle sektörde kendi işlerini kurabilen mezunlar yetiştirmek
BMB3: Eğitim-öğretim ve tasarım-uygulamada çeşitli paydaşlar ile etkileşim içinde olmayı sağlayan ortamlar yaratarak
BMB4: Eğitim-öğretim, araştırma ve tasarım-uygulama faaliyetlerinde erdüstri ile birlikte toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlılığı gözetmek

Program Eğitim Amaçları:

- PEA1: Program mezunlarımız büyük ölçekli ulusal ve uluslararası firmalarda ürün geliştirme alanlarında görevlendirilmek üzere öncelikli tercih edilirler.
PEA2: Programın mezunları tasarım odaklı girişimcilik ağlarında aktif rol üstlenirler/ kariyer geliştirirler
PEA3: Program mezunları kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.
PEA4: Program mezunları yurtdışında veya yurtiçindeki farklı üniversitelerde akademik kariyerlerine araştırmacı ve/veya eğitmen olarak devam ederler.
PEA5: Program mezunlarımız yer aldığı çalışmalarda çevresel, ekonomik ve sosyal etkiler ile etik değerleri gözeterek, toplumunun yaşam kalitesinin yükseltilmesinde etki sahibi olurlar
PEA6: Program mezunlarımız çeşitli kurumalarda problem çözme yaklaşımlarında çevik ve transdisipliner yaklaşımlar ile ön plana çıkarlar

En son Güncellenme Tarihi

Ders İçeriği (Türkçe)

Oyun Motoru ile Oyun Tasarımı: Sahne hazırlama, Karakter yerleştirme, Malzeme atama; Oyun Kontrolleri; Scripting, Bolt eklentisi; Animasyon: Animasyon modülü arayüzü, Hazır animasyonları kullanma; Görsel Efektler; Karakter tasarımı, Çevre tasarımı, Asset tasarımı; Açık Kaynak Kodlu Modellenme Programı: Arayüz, Basit modellenme, Katı yüzey, Dışık poligon modellenme, Sculpting modü; Malzemeler ve render; Animation ve IK modülleri; Modellenme Programından Oyun Motoruna Geçiş

Ders İçeriği (İngilizce)

Game Design with Commercial Game Engine: Scene design, Characters Placement, Materials assignment; Game Controls; Scripting, Bolt addon; Animation: Animation module interface, Using ready-made animations, Character Design; Environment Design; Asset Design; Open Source Modelling Software: Interface, Simple modelling, Hardsurface modelling, Low poly modelling, Sculpting, Materials and Render, Animation and IK, Foam Modelling to Game Engine.

Tanıtım Bilgileri

Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Zorunlu Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. LEVENT BURGAZLI
Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Dersin Önkoşulları	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır.
Okuma Listesi ve Kaynaklar	
Değerlendirme	1 Ara Sınav ve 1 Final
Staj & Uygulama	

İçerik

1. hafta	Blender Programına giriş arayüzü
2. hafta	basit objelerin modellenmesi
3. hafta	basit objelere materyal atama
4. hafta	hard surface modelling
5. hafta	hard surface modelling
6. hafta	ARA SINAV hard surface modelling tekniği ile bir oyun asseti sunumu
7. hafta	low poly karakter tasarımı modellemesi
8. hafta	sculpting
9. hafta	: unity giriş
10. hafta	oyun tasarımı proje
11. hafta	oyun tasarımı proje
12. hafta	oyun tasarımı proje
13. hafta	oyun tasarımı proje
14. hafta	oyun tasarımı proje

Dersin amaçları

Katkı Düzeyi (0-1-2-3)	PEA1	PEA2	PEA3	PEA4	PEA5	PEA6
Dersin amaçları	x	x	x			

Kategori (Kredi ya da AKTS Kredisi):

Tasarım	Tasarım Kuram ve Yöntemleri	Tasarım Teknolojileri	Genel Eğitim
5			

Ders Kontenjan Bilgileri ve Açılma Bilgileri

Dersin Optimum (ideal olması gereken) Kontenjanı	20
Dersin Maksimum Kontenjanı	25
Dersin Açılması Önerilen Dönemi	Bahar

Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)

1. Oyun tasarımı yapabilir.
2. Tasarladığı oyuna ait modelleri oluşturabilir
3. Tasarladığı oyuna ait çevre düzenlemelerini yapabilir
4. Tasarladığı oyunu derleyebilir ve yayımlayabilir.

Öğretim Yöntem ve Teknikleri.

Öğretim Yöntemleri

Takım/Grup Çalışması

Örnek Olay İncelemesi

Gösterme

Uygulama - Alıştırma

Dersin meslek eğitimi sağlamaya yönelik katkısı (PEA ile ilişkilendirerek bilir, yapar... gibi yetkinlik ifadeleri)

dersi alan öğrenciler ulusal veya uluslararası oyun firmalarında tasarımcı, yapımcı olarak çalışabilirler

dersi alan öğrenciler ulusal veya uluslararası oyun firmalarında kullanıcı deneyimi tasarımcı tasarımcı olabilirler

dersi alan öğrenciler kendi oyun firmalarını kurabilir veya indie geliştirici olabilirler

Dersin meslek eğitimi sağlamaya yönelik katkısı

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Düzeyi (0-1-2-3)	DÖÇ 1	DÖÇ 2	DÖÇ 3	DÖÇ 4
1	Tasarım-sanat bilgilerini uygulama, temel mühendislik bilgilerini kullanabilme		1			
2	Ürünün tasarım-üretim-tüketim-pazarlama-kullanım süreçlerini yorumlayabilme					
3	Gereksinimleri karşılayacak biçimde bir ürünü, sistemi, detayı, süreci tasarlayabilme		2		2	
4	Disiplinler arası ortak çalışabilme		1	1	1	1
5	Tasarım problemlerini saptayabilme, tanımlayabilme ve / veya çözümlenebilme		2		2	
6	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabilme		1	1		1
7	Etkin iletişim kurabilme		2		2	
8	Tasarım disiplininin yaşam döngüsü içindeki etkilerini anlama-yorumlama-öngörme yetkinliğine sahip olabileme		1	1	1	1
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bunu gerçekleştirilebilme		1	1	1	1
10	Çağın sorunlarını kavrayabilme ve sorgulayabilme					
11	Mesleki özgüvene sahip olabileme ve inisiyatif alabilme		1			
12	İki boyutlu ya da üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme		2	2	2	
13	Endüstriyel tasarım disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerdeki tasarımları gerçekleştirilebilme		2	2	2	
14	Endüstriyel tasarım sürecinde ekonomik koşulları ve piyasa yapılarını değerlendirebilme					
15	Tasarımın tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olma ve yorumlayabilme					
16	Görsel algı ve anlatım becerisine sahip olabileme		2	2	2	
17	Akılci, soyut analiz ve sentez yapabileme		2	2	2	
18	Profesyonel hassasiyet bilincine sahip olabileme		1	1	1	
19	Endüstrinin beklentilerini karşılayabilecek güncel teknolojik bilgiye sahip olma ve kullanabilme		3	3	3	3
20	Bilgisayar destekli programlara hakim olma; ölçekli model üretme			3	3	

0 : Desteklemiyor 1 : Alt seviyede destekliyor 2 : Orta seviyede destekliyor 3 : Üst seviyede destekliyor

Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri

	Sayısı	Yüzdesi
1. Arasınav	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
Toplam	2	100