

Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü / Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü / Yönetim Bilişim Sistemleri						
Ders Kodu	Ders Adı	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Yerel Kredi	AKTS
YBS4153	Oyun Programlama	3,00	0,00	0,00	3,00	4,00
Ders Detayı						
Dersin Dili	: Türkçe					
Dersin Seviyesi	: Lisans					
Dersin Tipi	: Seçmeli					
Ön Koşullar	: Yok					
Dersin Amacı	: Bu ders, öğrencilere sektör standartlarında bir oyun geliştirme aracı olan Unity ve C# programlama dilini kullanarak temel düzeyde bilgi ve pratik deneyim kazandırmayı amaçlar. Ders, oyun programlamanın temel prensiplerini öğrenme ve uygulama fırsatı sunar, öğrencilerin oyun projelerinde etkin bir şekilde kullanabilecekleri beceriler geliştirmelerine yardımcı olur.					
Dersin İçeriği	: Bu dersin ilk yarısı, oyun tasarımı için Unity'de kullanılacak şekilde özel olarak hazırlanmış C# diline yönelik tanıtıcı ders içerikleri ile başlar. Daha sonra, Unity oyun motorunun temel işleyişini tanıtan pratik yönergeler ve atölye çalışmalarıyla devam eder.					
Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar	: [1] Unity 3D İle Oyun Programlama - Kodlab Yayınları [2] Unity 3D İle Kendi Oyununu Kendin Yap -Kodlab Yayınları					
Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri	: Teorik ders anlatımı ve proje					
Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar	: -yok-					
Dersi Veren Öğretim Elemanları	: Doç. Dr. Ufuk Çelik					
Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları	: -yok-					
Dersin Verilişi	: Yüz yüze					
En Son Güncelleme Tarihi	: 30.08.2025 04:21:24					
Dosya İndirilme Tarihi	: 17.11.2025					

Ders Öğrenme Çıktıları
Bu dersi tamamladığında öğrenci :
1 Oyun tasarımı için temel kodlama becerilerini geliştirmek.
2 Unity'i kullanarak başlangıç seviyesinde oyunlar geliştirme becerisi kazanmak.
3 Oyun tasarımı süreçleri ve unsurlarının teknik yönlerini anlamak.
4 Oyunların kullanıcı arayüzlerini (UI) tasarlamak ve oyun içi deneyimi geliştirmek.
5 Oyun fiziği ve yapay zeka algoritmalarını oyunlara entegre edebilmek.

Ön / Yan Koşullar							
Ders Kodu	Ders Adı	Koşul	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Yerel Kredi	AKTS

Haftalık Konular ve Hazırlıklar						
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Hazırlık Bilgileri	Öğretim Metodları	Dersin Öğrenme Çıktıları
1.Hafta	*Oyun türleri, tarihçe ve gelişim trendleri				*Düz Anlatım	
2.Hafta	*Oyun mimarisi ve oyun döngüsü				*Düz Anlatım	
3.Hafta	*Grafik sistemleri, render mantığı				*Düz Anlatım	
4.Hafta	*Fizik motorları ve çarpışma algılama				*Düz Anlatım	
5.Hafta	*Karakter hareketleri ve kullanıcı girdi işleme				*Düz Anlatım	
6.Hafta	*Oyun veri yapıları ve nesne yaşam döngüsü				*Düz Anlatım	
7.Hafta	*Oyunlarda yapay zeka uygulamaları				*Düz Anlatım	
8.Hafta	*Ara Sınav Haftası				*Düz Anlatım	
9.Hafta	*Unity/Pygame ile 2D oyun yapımı				*Düz Anlatım	
10.Hafta	*Ses efektleri ve optimizasyon				*Düz Anlatım	
11.Hafta	*Seviye tasarımı ve oyun hikayesi				*Düz Anlatım	
12.Hafta	*Oyun testi, kullanıcı deneyimi ve hata ayklama				*Düz Anlatım	
13.Hafta	*Öğrenci projelerinin demoları ve geribildirim				*Düz Anlatım	
14.Hafta	*Öğrenci projelerinin demoları ve geribildirim				*Düz Anlatım	
15.Hafta	*Öğrenci projelerinin demoları ve geribildirim				*Düz Anlatım	

Değerlendirme Sistemi %
1 Vize : 40,000
3 Final : 60,000

AKTS İş Yüğü			
Aktiviteler	Sayı	Süresi(Saat)	Toplam İş Yüğü
Teorik Ders Anlatım	14	3,00	42,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	11	2,00	22,00
Ödev	1	14,00	14,00
Vize	1	14,00	14,00
Final	1	14,00	14,00
Toplam : 106,00			
Toplam İş Yüğü / 30 (Saat) : 4			
AKTS : 4,00			

Program Öğrenme Çıktısı İlişkisi														
	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14
Ö.Ç. 1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2
Ö.Ç. 2	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2
Ö.Ç. 3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2
Ö.Ç. 4	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2
Ö.Ç. 5	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2
Ortalama	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00

Ders/Program Çıktıları İlişkisi													
P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14
3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2