Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DİT506 - Dijital Oyunlarda İleri Teknolojiler**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	4+0
AKTS	**6.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	DR. ÖĞR. ÜYESİ FATİH ÖZER

Dersin Veriliş Biçimi	Yüz yüze
Önkoşullar	-
Önerilen Dersler	-
Önerilen Kaynaklar	-
Staj & Uygulama	-

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Dijital oyun teknolojilerine giriş: güncel eğilimler ve ileri teknolojilerin oyun endüstrisindeki rolü	
2. hafta		Oyun motorları ve ileri grafik teknolojileri: gerçek zamanlı render teknikleri	
3. hafta		Yapay zekâ temelleri: oyunlarda karar verme sistemleri ve davranış modelleri	
4. hafta		İleri oyun yapay zekâsı: makine öğrenmesi ve prosedürel içerik üretimi	
5. hafta		Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri	
6. hafta		Genişletilmiş gerçeklik (XR) ve immersif deneyim tasarımı	
7. hafta		Bulut oyun (cloud gaming) ve dağıtık sistemler	
8. hafta		Proje önerisi sunumları	
9. hafta		Oyunlarda büyük veri (big data) ve veri odaklı sistemler	
10. hafta		Gerçek zamanlı fizik simülasyonları ve ileri oyun mekaniği	
11. hafta		Çok oyunculu sistemler: ağ mimarileri ve senkronizasyon teknikleri	
12. hafta		Blokzincir (blockchain) ve NFT teknolojilerinin oyunlarda kullanımı	
13. hafta		Etik, güvenlik ve sürdürülebilirlik: ileri teknolojilerin oyunlardaki etkileri	
14. hafta		Genel değerlendirme ve final proje sunumları	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Dijital oyunlarda kullanılan ileri teknolojileri ve bu teknolojilerin oyun endüstrisindeki rolünü açıklar.
2	Gerçek zamanlı grafik, fizik ve oyun motoru teknolojilerini analiz eder ve karşılaştırır.
3	Oyunlarda kullanılan yapay zekâ tekniklerini değerlendirir ve farklı uygulama alanlarını açıklar.
4	Sanal, artırılmış ve genişletilmiş gerçeklik teknolojilerini oyun tasarımı bağlamında uygular.
5	Bulut oyun, çok oyunculu sistemler ve dağıtık mimariler gibi ileri sistemleri analiz eder.
6	Oyun geliştirme süreçlerinde büyük veri, blokzincir ve yeni nesil teknolojilerin kullanımını değerlendirir.
7	İleri teknolojilere dayalı bir oyun projesini tasarlar, geliştirir ve akademik bir çerçevede sunar.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.