Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP218 - Oyun Geliştirmede Üretken Yapay Zeka Araçları**
Ders Türü	IV.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+2
AKTS	**5.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. GÜVENÇ USANMAZ

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir. Teorik anlatım, sınıf içi tartışma ve laboratuvar uygulamaları birlikte yürütülür. Derste güncel üretken yapay zeka araçları örnek olarak kullanılır; öğretim elemanı eşdeğer araçları tercih edebilir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersi almadan önce OGP104 Programlama II ve OGP108 2B Oyun Geliştirme Stüdyosu derslerini almış olmanız önerilir. Temel Unity/C# bilgisi ve oyun projesi deneyimi ders sürecini kolaylaştırır.
Önerilen Kaynaklar	OpenAI. Prompt Engineering Guide: https://platform.openai.com/docs/guides/prompt-engineeringAnthropic. Prompt Engineering Overview: https://docs.anthropic.com/GitHub Docs. GitHub Copilot: https://docs.github.com/copilotUnity Technologies. Unity AI araçları dokümantasyonu: https://docs.unity3d.com/
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Üretken yapay zekaya giriş; oyun endüstrisinde kullanım alanları; ders kapsamı, güncellik ve sınırlar.	
2. hafta		İstem mühendisliği (prompt engineering): bağlam, rol, kısıtlar, iterasyon; oyun geliştirmeye özel prompt kalıpları.	
3. hafta		Yapay zeka destekli kodlama: bağlam farkındalıklı üretim, oyun mekaniği prototipleme; sınırlar ve doğrulama.	
4. hafta		Yapay zeka destekli geliştirme ortamları (AI IDE): Copilot, Cursor vb. örnek iş akışları; versiyon kontrolü ile birlikte kullanım.	
5. hafta		Görsel içerik üretimi: konsept sanat, doku, sprite; stil tutarlılığı ve referans yönetimi.	
6. hafta		İşitsel içerik: yapay zeka ile ses efekti, müzik ve seslendirme; oyun motoruna entegrasyon temelleri.	
7. hafta		Metin ve senaryo: diyalog, görev metni, dinamik anlatı taslakları; insan editör rolü.	
8. hafta		Prosedürel içerik ile üretken yapay zeka ayrımı; ne zaman kural tabanlı, ne zaman LLM/görsel model?	
9. hafta		Unity ve oyun projesine entegrasyon: varlık boru hattı, lisans etiketleri, metadata ve kaynak takibi.	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
10. hafta		Etik, telif ve özgünlük: eğitim verisi, atıf, akademik dürüstlük; yayıncı/platform politikaları.	
11. hafta		Sınırlar ve riskler: halüsinasyon, önyargı, gizlilik; oyuncuya açıklama (disclosure) ve güven.	
12. hafta		Kalite kontrol: insan-döngüde (human-in-the-loop), test, iterasyon; yapay zekanın neleri iyi/kötü yaptığı.	
13. hafta		Vaka incelemeleri: indie ve stüdyo iş akışları; başarılı/başarısız örneklerin tartışması.	
14. hafta		Dönem sonu proje sunumu; etik değerlendirme raporu; dönem özeti ve gelecek trendler.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun geliştirmede üretken yapay zeka araçlarının kullanım alanlarını ve sınırlarını açıklar.
2	Etkili istem mühendisliği tekniklerini oyun geliştirme bağlamında uygular.
3	Yapay zeka destekli kodlama araçları ile oyun mekaniği prototipi geliştirir ve çıktıyı doğrular.
4	Yapay zeka ile görsel ve/veya işitsel oyun içeriği üretir; stil ve kalite tutarlılığı için süreç tasarlar.
5	Yapay zeka destekli metin/senaryo taslakları oluşturur ve insan editör rolüyle revize eder.
6	Üretilen içeriği oyun projesine entegre eder; kaynak, lisans ve metadata takibi yapar.
7	Yapay zeka kullanımının etik, telif ve özgünlük boyutlarını tartışır ve sorumlu kullanım önerir.
8	İnsan-döngüde kalite kontrol süreci ile belgelenmiş bir yapay zeka destekli oyun bileşeni projesi 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.