Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DOT310 - Proje Yönetimi**
Ders Türü	VI.Yarıyıl
Teori + Uygulama	3+0
AKTS	**3.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Zorunlu Dersler

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır.
Önerilen Kaynaklar	Homo Ludens, The Art of Game Design, Fundamentals of Game Design, Game Mechanics: Advanced Game Design
Staj & Uygulama	Bu ders için uygun değildir.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Proje Kavramı	
2. hafta		Oyun Projelerinin Dinamikleri	
3. hafta		Proje Döngüsü ve Proje Yönetimi Bilgi Alanları	
4. hafta		Proje Vizyonu, Kapsam ve Paydaş Belirleme	
5. hafta		Gereksinim Analizi ve Kapsam Yönetimi	
6. hafta		Oyun Projelerinde Gereksinim Türleri, Kapsam Dokümanı Oluşturma	
7. hafta		Zaman Yönetimi ve Gantt Şeması Oluşturma	
8. hafta		Takım Yapıları, Rol Dağılımı ve İletişim Yönetimi	
9. hafta		Çevik Proje Yönetimi: Scrum ve Kanban	
10. hafta		Bütçe ve Kaynak Yönetimi	
11. hafta		Risk Yönetimi ve Kriz Senaryoları	
12. hafta		Kalite Yönetimi ve Oyun Test Süreçleri	
13. hafta		Proje İzleme, Kontrol ve Raporlama	
14. hafta		Proje Kapanış Adımları, Teslim Dosyası, Ekip Değerlendirme	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun geliştirme projelerinde proje döngüsünü açıklayabilir.
2	Proje yönetimi bilgi alanlarını (kapsam, zaman, maliyet, kalite, insan kaynakları vb.) tanımlayabilir.
3	Oyun projelerine özgü gereksinim analizini ve kaynak planlamasını yapabilir.

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
4	Ekip içi rol dağılımı, iletişim ve iş birliği süreçlerini etkin biçimde yürütebilir.
5	Scrum ve Kanban gibi çevik yöntemleri oyun geliştirme süreçlerine entegre edebilir.
6	Risk analizi ve kriz yönetimi stratejileri geliştirebilir.
7	Bir oyun projesi için proje planı, gantt şeması ve görev dağılımını içeren kapsamlı bir proje dosyası oluşturabilir.
8	Prototip geliştirme ve ilerleme takibi için uygun araçları kullanabilir.

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.