

DOT MÜFREDAT PROGRAMI								
DERSİN KODU	Sİ Nİ F	Y. Y.	DERSİN ADI	T	U	L	AK TS	Z/S
DOT1001	1	1	OYUN TASARIMININ TEMELLERİ	3	0	0	3	Z
DOT1003	1	1	FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING	2	2	0	3	Z
DOT1005	1	1	INTRODUCTION TO GAME ENGINES	3	0	0	3	Z
DOT1007	1	1	TASARIM VE YARATICI DÜŞÜNMEYE GİRİŞ	3	0	0	4	Z
DOT1009	1	1	TEMEL TASARIM TEKNİKLERİ VE VİDEO OYUN SANATI	2	2	0	3	Z
DOT1011	1	1	MASTER IN ENGLISH: ARTS AND VISUAL CULTURE I	3	0	0	3	Z
MATH1851	1	1	CALCULUS	4	2	0	6	Z
TDB1801	1	1	TÜRK DİLİ I	2	0	0	2	Z
YDB 1813	1	1	ALMANCA I *	3	0	0	3	Z
YDB 1815	1	1	FRANSIZCA I *	3	0	0	3	Z
TOPLAM								30
DOT1002	1	2	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	2	2	0	5	Z
DOT1004	1	2	GÖRSEL TASARIM I	2	2	0	5	Z
DOT1006	1	2	OYUNLAR VE KÜLTÜR	3	0	0	4	Z
DOT1008	1	2	HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3	0	0	4	Z
DOT1012	1	2	MASTER IN ENGLISH: ARTS AND VISUAL CULTURE II	3	0	0	3	Z
TDB1802	1	2	TÜRK DİLİ II	2	0	0	2	Z
MATH1860	1	2	LINEAR ALGEBRA	3	0	0	4	Z
YDB 1814	1	2	ALMANCA II *	3	0	0	3	Z
YDB 1816	1	2	FRANSIZCA II *	3	0	0	3	Z
TOPLAM								30
DOT2011	2	3	ESSENTIAL MATHS AND PHYSICS FOR GAMES	3	0	0	4	Z
DOT2013	2	3	GAME DEVELOPMENT I	2	2	0	5	Z
DOT2005	2	3	3B MODELLEMENİN TEMELLERİ	2	2	0	4	Z
DOT2007	2	3	GÖRSEL TASARIM II	2	2	0	4	Z
DOT2009	2	3	ALGORITHMS AND DATA STRUCTURES	3	0	0	5	Z
YDB 2813	2	3	ALMANCA III *	3	0	0	3	Z
YDB 2815	2	3	FRANSIZCA III *	3	0	0	3	Z
ATB 2801	2	3	ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ I	2	0	0	2	Z
BÖLÜM DIŞI SEÇMELİ DERS Aşağıdaki bölüm dışı seçmeli derslerden en az bir tanesi seçilmelidir (1 * 3 = 3 KREDİ)							3	S
GRF2901	2	3	Fotoğraf I	2	0	0	3	S
GRF2513	2	3	Temel Video Uygulamaları I	2	2	0	3	S

GRF2903	2	3	Diksiyon ve Sunum	2	0	0	3	S
TMB2901	2	3	Estetik I	2	0	0	3	S
TMB2903	2	3	Modelaj ve Tasarım I	2	2	0	3	S
TMB2905	2	3	Mitoloji ve İkonografi	2	0	0	3	S
GRF2511	2	3	Göstergebilim (Görsel Disiplinlerde)	2	0	0	3	S
RSM2901	2	3	Sanat Kavramları	2	0	0	3	S
			TOPLAM				30	
DOT2012	2	4	GAME DEVELOPMENT II	2	4	0	6	Z
DOT2006	2	4	OYUN SEVİYE TASARIMI	2	2	0	4	Z
DOT2008	2	4	İLERİ 3B TASARIM	2	2	0	4	Z
DOT 2010	2	4	YAZ STAJI I (20 GÜN)	0	5	0	5	Z
			Aşağıdaki bölüm içi seçmeli derslerden en az İKİ tanesi seçilmelidir.(2 * 3 = 6 KREDİ)					
DOT2502	2	4	SES TASARIMI	3	0	0	3	S
DOT2504	2	4	STATISTICS	3	0	0	3	S
DOT2506	2	4	MYTHOLOGY AND DESIGN	3	0	0	3	3
YDB 2814	2	4	ALMANCA IV *	3	0	0	3	Z
YDB 2816	2	4	FRANSIZCA IV *	3	0	0	3	Z
ATB 2802	2	4	ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II	2	0	0	2	Z
	2	4	BÖLÜM DIŞI SEÇMELİ DERS Aşağıdaki bölüm dışı seçmeli derslerden en az bir tanesi seçilmelidir (1 * 3 = 3 KREDİ)				3	S
GRF2902	2	4	FOTOĞRAF II	2	0	0	3	S
GRF2904	2	4	TEMEL VİDEO UYGULAMALARI II	2	2	0	3	S
HYK2502	2	4	GÖRSEL ALGI	2	0	0	3	S
HYK2504	2	4	SANAT VE TEKNOLOJİ	2	0	0	3	S
RSM2902	2	4	ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ VE YAZIM KURALLARI	2	0	0	3	S
RSM2906	2	4	RENK BİLGİSİ	2	0	0	3	S
TMB2902	2	4	ESTETİK II	2	0	0	3	S
TMB2904	2	4	MODELAJ VE TASARIM II	2	2	0	3	S
			TOPLAM				30	
DOT3007	3	5	COMPUTER GRAPHICS	3	0	0	4	Z
DOT3009	3	5	KARAKTER TASARIMI	2	2	0	4	Z
DOT3011	3	5	GAME STUDIO I	2	2	0	6	Z
			Aşağıdaki bölüm içi seçmeli derslerden en az İKİ tanesi seçilmelidir.(2 * 4 = 8 KREDİ)					
DOT3501	3	5	SOFTWARE VERIFICATION, VALIDATION AND TESTING	3	0	0	4	S
DOT3503	3	5	GENEL SANAT TARİHİ	3	0	0	4	S
DOT3509			OYUN ANALİZİ VE ELEŞTİRİSİ	3	0	0	4	S
DOT3505	3	5	DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNDE GİRİŞİMCİLİK	3	0	0	4	S
DOT3507	3	6	BLOCKCHAIN AND GAMES	3	0	0	4	S

	3	5	BOLUM DIŐI SEÇMELİ AŐAĐIDAKI BÖLÜM DIŐI SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ İKİ TANESİ SEÇİLMELİDİR.(2 * 4 = 8 KREDİ)					4	S
GRF3907	3	5	WEB GRAFİK TASARIM I	2	2	0	4	S	
GRF3909	3	5	HAREKETLİ GÖRÜNTÜ TASARIMI I	2	2	0	4	S	
GRF3905	3	5	DENEYSEL TİPOGRAFİ	2	2	0	4	S	
RSM3905	3	5	DUVAR RESMİ	2	2	0	4	S	
RSM3907	3	5	RESİM TEKNİKLERİ	2	2	0	4	S	
SRM3903	3	5	SERAMİK I	2	2	0	4	S	
TMB3901	3	5	FİĞÜR VE SEMBOLLER İLE TÜRK MİTOLOJİSİ I	2	0	0	4	S	
TMB3903	3	5	TOPLUM VE SANAT	3	0	0	4	S	
			TOPLAM				30		
DOT3012	3	6	İLERİ KAPLAMA TEKNİKLERİ	1	2	0	3	Z	
DOT3014	3	6	CİDDİ OYUNLAR	3	0	0	4	Z	
DOT3006	3	6	VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY	3	0	0	4	Z	
DOT3016	3	6	GAME STUDIO II	2	2	0	6	Z	
DOT 3010	3	6	YAZ STAJI II (20 GÜN)	0	5	0	5	Z	
			AŐAĐIDAKI BÖLÜM İÇİ SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ BİR TANESİ SEÇİLMELİDİR (1 * 4 = 4 KREDİ)						
DOT3502	3	6	OYUNLAR VE SİNEMA	3	0	0	4	S	
DOT3504	3	6	OYUNLAR VE HUKUK	3	0	0	4	S	
DOT3506	3	6	ÇAĐDAŐ SANAT	3	0	0	4	S	
DOT3510	3	6	OYUNDA MEKAN KURGUSU VE TASARIMI	3	0	0	4	S	
DOT3508	3	6	ANİMASYON TEKNİKLERİ	2	1	0	4	S	
	3	6	BOLUM DIŐI SEÇMELİ AŐAĐIDAKI BÖLÜM DIŐI SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ BİR TANESİ SEÇİLMELİDİR (1 * 4 = 4 KREDİ)				4	S	
TMB3906	3	6	ÇAĐDAŐ SANAT MÜZELERİ	2	0	0	4	S	
HYK3502	3	6	TAKİ TASARIMI	2	2	0	4	S	
GRF3908	3	6	WEB GRAFİK TASARIM II	2	2	0	4	S	
GRF3910	3	6	HAREKETLİ GÖRÜNTÜ TASARIMI II	2	2	0	4	S	
TMB3902	3	6	FİĞÜR VE SEMBOLLER İLE TÜRK MİTOLOJİSİ II	2	0	0	4	S	
TMB3904	3	6	TOPLUM VE SANAT II	3	0	0	4		
			TOPLAM				30		
DOT4001	4	7	SENIOR DESIGN PROJECT I	2	0	0	5	Z	
DOT4013	4	7	AI IN GAMES	3	0	0	5	Z	
DOT4005	4	7	OYUN ANALİTİKLERİ	3	0	0	5	Z	
			AŐAĐIDAKI BÖLÜM İÇİ SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ İKİ TANESİ SEÇİLMELİDİR. (2* 5 = 10 KREDİ)						S
DOT4501	4	7	ADVANCED RAY TRACING	3	0	0	5		
DOT4503	4	7	MODELLEME VE SİMÜLYASYON	3	0	0	5		
DOT4505	4	7	ADVANCED COMPUTER GRAPHICS	3	0	0	5		

DOT4507	4	7	DATABASE MANAGEMENT FOR GAMES	3	0	0	5	
	4	7	BOLUM DIŐI SEÇMELİ AŐAĐIDAKI BOLUM DIŐI SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ BİR TANESİ SEÇİLMELİDİR (1 * 5 = 5 KREDİ)				5	S
TIY4509	4	7	OYUN YAZARLIĐI I	2	2	0	5	S
TIY4513	4	7	YARATICI DRAMA	2	2	0	5	S
HYK4901	4	7	DEKORATİF NESNE TASARIMI	2	2	0	5	S
RSM4903	4	7	SANAT ESERİ ÇÖZÜMLEME	2	0	0	5	S
TMB4901	4	7	KÜRATÖRLÜK VE SANAT YÖNETİM	2	0	0	5	S
GRF4505	4	7	REKLAM FOTOĐRAFI I	2	2	0	5	S
GRF4523	4	7	SERĐLEME TASARIMI	2	2	0	5	S
GRF4525	4	7	BİLGİLENDİRME TASARIMI	2	2	0	5	S
			TOPLAM				30	
DOT4006	4	8	SENIOR DESIGN PROJECT II	2	0	0	5	Z
			AŐAĐIDAKI BÖLÜM İÇİ SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ UÇ TANESİ SEÇİLMELİDİR. (3*5 = 15 KREDİ)	3	0	0	5	S
DOT4504	4	8	REINFORCEMENT LEARNING	3	0	0	5	S
DOT4506	4	8	PHYSICALLY BASED SIMULATION SYSTEMS	3	0	0	5	S
DOT4502	4	8	İLERİ KARAKTER TASARIMI	3	0	0	5	S
DOT4508	4	8	MULTIAGENT SYSTEMS	3	0	0	5	S
DOT4510	4	8	OYUNLAR VE PSİKOLOĐİ	3	0	0	5	S
DOT4512	4	8	OYUNLAR İÇİN BİLGİSAYAR AĐLARI	3	0	0	5	S
	4	8	BOLUM DIŐI SEÇMELİ AŐAĐIDAKI BOLUM DIŐI SEÇMELİ DERSLERDEN EN AZ İKİ TANESİ SEÇİLMELİDİR (2 * 5 = 10 KREDİ)				5	S
HYK4504	4	8	TAKİ TASARIMI UYGULAMALARI	2	2	0	5	S
RSM4906	4	8	VİDEO KURGU	2	2	0	5	S
RSM4908	4	8	SANAT VE POLİTİKA	3	0	0	5	S
TIY4902	4	8	OYUN YAZARLIĐI II	2	2	0	5	S
İŐL4900	4	8	GİRİŐİMCİLİK	4	0	0	5	S
GRF4516	4	8	SANAT PAZARLAMASI VE DİĐİTAL REKLAM	2	0	0	5	S
GRF4506	4	8	REKLAM FOTOĐRAFI II	2	2	0	5	S
SRM4504	4	8	PORTFOLYO SUNUM	2	1	0	5	S
SRM4506	4	8	SÖZLÜ SUNUM YÖNTEMLERİ	2	0	0	5	S
SRM4508	4	8	FİKRİ HAKLAR	2	0	0	5	S
SRM4514	4	8	SANAT VE EKOLOĐİ	2	1	0	5	S
			TOPLAM				30	