

SC oyun topluluğu şirketleşmek istemektedir. Yeni kuracakları şirketle alakalı kısa, uzun ve orta vadeli planlama yapmak istemektedir. Mevcut piyasa ortalaması ve oyun üretim gerekleri için gerekli dağılımı göz önünde bulundurarak proje adımlarını şekillendirmek istemektedirler.

**Oyunun tasarlanması için en temel 3 bölüm üzerinden değerlendirme yapacaklardır.**

- Oyunun kurgu ve hikayesini oluşturan Game Designer ekibi
- Oyun görsellerini tasarlayan Tasarım ekibi
- Oyunu kodlayan ekip Developer ekibi

#### **Oyun türleri**

- Hızlı tüketilen ve yapımı daha hızlı ve kolay olan mobil oyunlar
- Daha çok uğraş gerektiren PC oyunlar
- Ve oyun tutkunlarının tercih ettiği daha çok koleksiyon oluşturan klas oyunlardan oluşan konsol oyunlar

**Ayrıca oyunlar tasarım şekline göre**

- Yüksek grafikli
- Yüksek mekanikli
- Yüksek tasarımlı

Olmak üzere 3 ana gruba ayrılmaktadır.

**Bu çalışmada 3 ana problem ele alınacaktır.**

- Mobil,konsol ve PC oyunlardan hangisinden kaçar adet üretileceği
- Yüksek grafikli, yüksek tasarımlı,yüksek mekanikli oyunlardan kaç adet üretileceği
- Freelance çalışanlarla üretilen bir oyun için ekip seçimi problemi

## PROBLEM 1

Uzun vadede konsol,mobil ve PC oyunlar üretmek isteyen eki p hangi oyundan kaç adet yaparlarsa kar edeceklerinin analizini yapmak istemektedir.

- Kaliteli bir konsol oyunu 3kişilik Game Designer ekibi, 15 kişilik kodlama ekibi ve 20 kişilik tasarım ekibiyle yaklaşık 2.5 yılda olu şturulmaktadır.
- Mobil oyunlar 1 Game designer,5kişilik kodlama ekibi,5 kişilik tasarım ekibiyle 1 ayda oluşturulabilmektedir.1mobil oyun 1 ayda üretilmekte ve hemen piyasaya sürülmektedir.
- PC oyunu 2 kişilik Game Designer ekibi, 10 kişilik kodlama ekibi,14 kişilik tasarım ekibiyle yaklaşık 2 yılda yapılabilmektedir.

İlk 2.5 yılda max kar elde etmek isteyen firmaya bu süre zarfında 1 konsol oyunun getirisi 300para birim, 10lu mini mobil oyun getirisi 800pb,PC oyun getirisi 200pb olacaktır.

Toplamda 6 Game Designer

30 Developer

39 Tasarımcı olduğuna göre

1) Max kar elde etmek isteyen şirket hangi oyundan kaç adet üretmelidir?

### KARAR MODELİ

X1:Üretilcek Konsol oyun sayısı

X2:Üretilcek 10lu mobil oyun part sayısı

X3:Üretilcek PC oyun sayısı

$$\text{MAX } Z=300X_1+800X_2+200X_3$$

$$3X_1 + X_2 + 3X_3 \leq 6$$

$$15X_1 + 5X_2 + 10X_3 \leq 30$$

$$20X_1 + 5X_2 + 14X_3 \leq 35$$

$$x_1, x_2, x_3 \geq 0$$

**MODELİN STANDARTLAŞTIRILMIŞ HALİ**

$$\text{MAX } Z - 300X_1 - 800X_2 - 200X_3 - 0S_1 - 0S_2 - 0S_3 = 0$$

$$3X_1 + X_2 + 3X_3 + S_1 + 0S_2 + 0S_3 = 6$$

$$x_1, x_2, x_3, S_1, S_2, S_3 \geq 0$$

$$15X_1 + 5X_2 + 10X_3 + 0S_1 + 1S_2 + 0S_3 = 30$$

$$20X_1 + 5X_2 + 14X_3 + 0S_1 + 0S_2 + S_3 = 35$$

**Başlangıç Tablosu**

TEME L	X1	X2	X3	S1	S2	S3	ÇÖZÜM
Z	-300	-800	-200	0	0	0	
S1	3	1	3	1	0	0	6
S2	15	5	10	0	1	0	30
S3	20	5	14	0	0	1	39

TEME L	X1	X2	X3	S1	S2	S3	ÇÖZÜM	oran
Z	-300	-800	-200	0	0	0		
S1	3	1	3	1	0	0	6	6
S2	15	5	10	0	1	0	30	6
S3	20	5	14	0	0	1	39	7,...

**OPTİMAL ÇÖZÜM TABLOSU**

TEMEL	X1	X2	X3	S1	S2	S3	ÇÖZÜM
Z	2100	0	1400	0	160	0	4800
S1	0	0	0	1	-1/5	0	0
X2	3	1	2	0	1/5	0	6
S3	5	0	4	0	-1	1	9

**Sonuç:** İlk 2,5 yılda hızlı üretilip hemen piyasaya sürülen 10 lu mini mobil oyundan 6 part üretilmesi max kar sağlayacaktır. Elde edilecek kar 4800pb olacaktır.

2) Karar vericiler mobil oyun kısa vadede kar getirirse de konsol oyunun marka üzerindeki etkisi daha büyük olduğu için konsol oyun karı kaç olduğunda konsol oyunu üretim planına dahil edebileceklerini

araştırmak istemektedirler.

	1	-1/5	0	3		
0 800 0	0	1/5	0	15	-	(300+D)
	0	-1	1	20		

	3	
0 160 0	15	-(300+ D )
	20	

2400-300=2100	
---------------	--

Max kar elde etmek isteyen karar vericiler, marka değeri kattığı için konsol oyun üretmek isterlerse konsol oyunu **min 2100pb** kar getirecek şekilde piyasaya sürmeleri gerekmektedir.

**3)Tasarım ekibi kaç kişiye kadar düşürülse de optimum çözüm korunur?**

$$b_3=35$$

S3	STS	MİN ORAN	
0	0	0/0	*
0	6	6/0	*
1	9	9	35-9=26

Tasarım ekibi 26 kişiye kadar düşürülebilir.

**4)Optimum çözüm korunacak şekilde Developer ekibi kaç kişiye kadar çıkarılabilir?**

S2	STS	MİN ORAN		
-1/5	0	-1/5/0	*	
1/5	6	30	30-30=0	
-1	9	-9	30+9=39	

Developer ekibi 39 kişiye kadar çıkarılsa da optimum çözüm korunur.

**5)Optimum çözüm korunacak şekilde mobil oyun için fiyat aralıkları nelerdir?**

		1	-1/5	0
CBV.B-1	0 800 +D 0	0	1/5	0
		0	-1	1

$$0 \quad 160+0,2D \quad 0$$

TEMELE GİRMEYEN DEĞİŞKENLER  $X_1, X_3, S_2$

$x_i$  için

3	
1	-300
5	
2	
0	

$$C1=CBVB-1A1-C1= (0 \quad 0.2D+160 \quad 0)$$

$$3D+2100 \geq 0 \quad D \geq -700$$

X3 için

$$C1=CBVB-1A3-C3= (0 \quad 0.2D+160 \quad 0)$$

3	
1	-200
0	
1	
4	

$$2D+1600-200 \geq 0$$

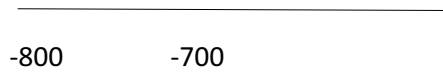
$$D \geq -700$$

S2 için

$$C1=CBVB-1A3-C3= (0 \quad 0.2D+160 \quad 0)$$

0	
1	-0
0	

$$0.2D+160 \geq 0 \quad D \geq -800$$



$$D \geq -700$$

Fiyatının bol artması etki etmez fiyatı 100 piye kadar düşürülse de optimum çözümde yer alacaktır.

## PROBLEM 2

Tasarım şekillerine göre oyunlardan Developer, Game Designer ve tasarımcıların aldıkları paylar % olarak tabloda verilmiştir.

	Developer	Tasarımcı	Game Designer
Yüksek Grafikli	25	20	15
Yüksek mekanikli	25	15	15
Yüksek hikayeli	20	20	20

Yüksek grafikli oyunun %60 , yüksek mekanikli oyun %75, yüksek hikayeli oyun %60 oranında kar sağlamaktadır.

Finans departmanı Developer ekibi için max 250 bin pb, Tasarım ekibi için max 345 bin pb, Game designer ekibi için max 192 bin pb bütçe ayırmayı planlamaktadır.

1)Şirket Max kar elde etmek için hangi oyun türünden kaç adet üretmelidir?

X1=Üretilen Yüksek Grafikli Oyun Sayısı

X2= Üretilen Yüksek Mekanikli Oyun Sayısı

X3= Üretilen Yüksek Hikayeli Oyun Sayısı

Karar Modeli

Max Z= 60x1+75x2+60x3

25x1+25x2+20x3<=250

20x1+15x2+20x3<=345

15x1+15x2+20x3<=192

X1,x2,x3>=0

Standartlaştırılmış hali

Max Z-60x1-75x2-60x3-S1-S2-S3=0

25x1+25x2+20x3+S1+0S2+0S3=250

20x1+15x2+20x3+0S1+S2+0S3=345

15x1+15x2+20x3+0S1+0S2+S3=192

X1,x2,x3,S1,S2,S3>=0

### Başlangıç Tablosu

Teme l	X1	X2	X3	S1	S2	S3	Çözü m
Z	-60	-75	-60	0	0	0	
S1	25	25	20	1	0	0	250
S2	20	15	20	0	1	0	345
S3	15	15	20	0	0	1	192

--	--	--	--	--	--	--	--

Teme l	X1	X2	X3	S1	S2	S3	Çözüm	ORA N
Z	-60	-75	-60	0	0	0		
S1	25	25	20	1	0	0	250	10
S2	20	15	20	0	1	0	345	23
S3	15	15	20	0	0	1	192	12,..

#### Optimal Tablo

Teme l	X1	X2	X3	S1	S2	S3	ÇÖZÜ M
Z	15	0	0	3	0	0	750
X2	1	1	4/5	1/25	0	0	10
S2	5	0	8	-3/5	1	0	195
S3	0	0	8	-3/5	0	0	42

Yüksek mekanikli oyundan 10 adet üretilerek 750 bin pblik max kar elde edilmektedir.

2)Tasarım ekibi için ayrılan bütçe kaç pbye kadar düşürülse de optimal çözüm değişmez?

S2	STS	MİN ORAN		
0	10	TANIMSIZ		
1	195	195	345-195=150	
0	42	TANIMSIZ		

Tasarım ekibi için ayrılan bütçe 150 pbye kadar düşürüldüğünde de optimum çözüm korunur.

3)Developer ekibi için ayrılan bütçe arttırmak istenildiğinde yapılmak istendiğinde kaç pbye kadar arttırıldığında optimum çözüm değişmez.

S1	STS	MİN ORAN		
1/25	10	250	250-250=0	
-3/5	195	-325	250+325=575	
-3/5	42	-70	250+70=325	

Developer ekibi için ayrılan bütçede 355 pbye kadar artış yapılabilir.

4)Yüksek hikayeli oyun üretmek isteyen şirket oyun %kaç kar sağladığında bu oyunu üretim planına alabilir.

	1/25	0	0	20		
75 0 0	-3/5	1	0	20	-(60+d)	
	-3/5	0	0	20		

--	--	--	--	--	--	--

	20		
3 0 0	20	-(60+d)	
	20		

60-60-d<0

D<0

min %1lik bir kar oranı artışında bile yüksek hikayeli oyun üretim planına alabilir.

5)Yüksek grafikli oyun %kac pb kar sağladığında üretim planına alınabilir?

	1/25	0	0	25		
75 0 0	-3/5	1	0	20	-(60+d)	
	-3/5	0	0	15		

	25		
3 0 0	20	-(60+d)	
	15		

15-d<0

15<d

Yüksek grafikli oyun min %16 pblik kar artışıyla piyasaya sunulduğunda üretim planına alınabilir.



### Problem 3

Oyun şirketi 2 oyun yapımında freelance çalışanlarla anlaşacaktır. 1.oyunun 24 günde, 2.oyunun 48 günde bitirilmesi için max 10 freelance çalışanla anlaşma yapılacaktır.

Oyun yapımında hangi ekibin kaç saat çalışacağı tabloda verilmiştir.

	Game Designer	Developer	Tasarım
1.oyun	72	144	192
2.oyun	192	576	384

Freelance çalışma ücreti Game Designer 4000TL, Developer 4800TL, Tasarımcı 4500 TL şeklinde ödenecektir. Min maliyet için hangi departmana kaç kişi alınmalıdır.

Not: Herbir oyun için Game designer, Developer, Tasarımcı olması zorunluluğu aranmamakta ve alınan kişiler 3 departmanda da çalışabilecek niteliktedir. Analiz sonucuna göre şirket içi tasarlanan oyunlarda freelancer değerlendirilip, oyun için gerekli kadro şirket bünyesinden temin edilecektir.

X1:Anlaşma yapılacak Game Designer sayısı

X2:Anlaşma yapılacak Developer sayısı

X3:Anlaşma yapılacak Tasarımcı sayısı

Karar modeli

$$\text{Min} Z = 4000x_1 + 4800x_2 + 4500x_3$$

$$72x_1 + 144x_2 + 192x_3 \leq 24 \cdot 24$$

$$192x_1 + 576x_2 + 384x_3 \leq 48 \cdot 24$$

$$x_1 + x_2 + x_3 \leq 10$$

$$x_1, x_2, x_3 \geq 0$$

Standartlaştırılmış Hali

$$\text{Min} = 4000x_1 + 4800x_2 + 4500x_3 + 0s_1 + 0s_2 + 0s_3$$

$$3x_1 + 6x_2 + 8x_3 + s_1 + 0s_2 + 0s_3 = 24$$

$$8x_1 + 24x_2 + 16x_3 + 0s_1 + s_2 + 0s_3 = 48$$

$$x_1 + x_2 + x_3 + 0s_1 + 0s_2 + s_3 = 10$$

$$X1, X2, X3, S1, S2, S3 \geq 0$$

Başlangıç Simpleks Tablosu

	X1	X2	X3	S1	S2	S3	ÇÖZÜM
Z	4000	4800	4500	0	0	0	
S1	3	6	8	1	0	0	24
S2	8	24	16	0	1	0	48
S3	1	1	1	0	0	1	10

1. iterasyon

	X1	X2	X3	S1	S2	S3	ÇÖZÜM	oran
Z	2400	0	1300	0	0	0	-9600	
S1	1	0	4	1	-1/4	0	12	12
X2	1/3	1	2/3	0	1/24	0	2	6
S3	2/3	0	1/3	0	-1/24	1	8	12

Optimum Çözüm

	X1	X2	X3	S1	S2	S3	Çözüm
Z	0	-800	-3600	0	-300	0	-24000
S1	0	-3	2	1	-3/8	0	6
X1	1	3	2	0	1/8	0	6
S3	0	-2	-1	0	-1/4	1	4

6 Game Designerla freelance anlaşma yapıldığında 24000 pb ile min maliyet elde edilmektedir.

2) Bu şartlar altında 1. oyun min kaç günde bitirilebilir.

S1	STS	MİN ORAN		
1	6	6	24-6=18	
0	6	6/0	*	
0	4	4/0	*	

1. oyun bu şartlar altında 18 günde tamamlanabilir.

3) 2. oyun bu şartlar altında min kaç günde tamamlanabilir?

S2	STS	MİN ORAN		
-3/8	6	-16	48+16=64	
1/8	6	48	48-48=0	
-1/4	4	-16	48+16=64	

2. oyun min 48 günde bitebilir. 64 güne kadar bitirilememsi durumunda da optimal çözüm değişmez.

4) 2 oyunun istenilen günde min maliyet sağlayacak şekilde bitirilmesi için min kaç kişilik ekiple çalışılmalıdır.

S3	STS	MİN ORAN		
0	6	6/0		
0	6	6/0		
1	4	4	10-4=6	

6 kişilik ekiple optimal çözüm bozulmayacak şekilde istenilen oyun üretilebilmektedir.

5)Tasarımcı için ödenecek miktar kaç pb olduğunda tasarımcı alımını konuşmak anlamlı olur?

	1	-3/8	0	8	
0 4000 0	0	1/8	0	16	-(4500+d)
	0	-1/4	1	1	

0 500 0	8	-4500-d	
	16		
	1		

8000-4500-d<0

3500<d

Tasarımcı min 3600 tl azalış yapıldığında