**BOOTCAMP 60.GRUP**

**17.04.22**

* **Tanışma Toplantısı yapıldı. Herkes kendini kısaca tanıtıp ilgi alanlarından bahsetti.**
* **Oyun ve Uygulama Akademisine katılma amacımacından ve motivasyonundan bahsedildi**
* **Toplantıya Emir, Ayşe, Melike ve Şenay katıldı.**
* **5. Kişi olan Mehmet’e ulaşılmadı.**

**20.04.22**

**Melike**

* **Oynadığı oyunlardan CS: GO, sally face bahsetti oyun dinamiklerini anlattı oyunların hikayesinden bahsederek tasarlayacağımız oyun ile ilgili fikirlerini söyledi. Tezinde 3B bir similasyon oyunu uyguladığını ve süreçte Scrum Master olarak destek verebileceğini söyledi.**

**Ayşe**

* **Çok oyun oynamadığını ama bu süreçte oyun fikrine aşına olmak için video oyunları izlediği ve süreç de yazılım kısmında destek verebileceğini söyledi. Eğitim bağlamında oyun mataryelleri geliştirdiğini söyledi.**

**Emirhan**

* **12 yıldan beri oyun oynadığını ve oyun oynamayı çok sevdiğini söyledi. Bu süreçde oyun hikayelerine hakim olduğunu en çok oynan oyun türlerinin ne olduğu hakkında fikir Verdi ve süreçte yazılım olarak destek verebileceğini söyledi.**

**Şenay**

* **Çok fazla oyun oynamadığını söyledi.**

**Toplantı Kararı**

* **Melike ve Ayşe eğitim sektöründe çalıştıkları için eğitim bağlamında oyun geliştirebileceğini söylediler. Eğitim bağlamındaki oyunların eksikliğinden, bunun literatürdeki karşıklığından ve oyunun piyasaya sürülmesi ile oluşabilecek etkilerden bahsettiler.**
* **Emirhan ise Eğitim bağlamındaki oyunun sadece soru cevap değil hareketli bir oyun olması gerektiğini söyledi.**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Eğitim bağlamında nasıl bir oyun yapılabilir.**
* **Oyun süreci nasıl hareketlendirilebilir.**

**24.04.22**

**Melike**

* **STEAM eğitimi alanında çalıştığını STEAM eğitimi ile ilgili Erasmus+ ve TüBİTAK projeleri yürttüğünü söyledi.**
* **Fen disiplinine ait fizik bağlamında kuyudan su çekilmesi için çark sistemini öğretilmesi ve kurulması yönünde bir yapı oluşturulabilieceğini söyledi**

**Ayşe**

* **STEAM eğitimi ( Science, Technology, Engineering, Arts, Math) alanında oyunlar yapılabileceğini kendiside STEAM eğitimi çalıştığını belirtti.**
* **Fen disiplinine ait kimya bağlamında altın, demir gibi yer altı madenlerini kullanarak korunmak veya barınmak için eşyalar yapılmasına yönelik bir yapı oluşturulabilir dedi.**

**Emirhan**

* **STEAM eğitimine RPG eklenmesi gerektiğini söyledi.**
* **Oyuna Oyuncunun bir dağ alana inmesinin gerektiğini ve oyuncunun STEAM eğitimindeki disiplindeki bilgileri kullanarak araziyi geliştirmesi yönünde fikir söyledi.**

**Şenay**

* **Bu fikirlere sıcak baktığını söyledi.**
* **STEAM eğitiminde Türkçe olmasa bile verilen dönütlerin veya yönlendirmelerinde aslında Türkçe eğitim için önemli olduğunus söyledi.**

**Toplantı Kararı**

* **STEAM eğitimi ile ilgili oyun yapılması karar verildi.**
* **Senaryo Fikirleri oluşturuldu**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **STEAM eğitimindeki disiplinler ile ilgili araştırma yapılması**
* **Oyuna aksiyon katıcak fikirlerin bulunması**

**26.04.2022**

**Ekibe 5. Olarak katılmayan arkadaş yerine Oğuzhan dahil oldu ve bu Oğuzhan ile ilk toplantımız.**

**Oğuzhana daha önce düşündüğümüz fikirler aktarıldı. Oyun tekrardan tartışıldı.**

* **Github üyeliklerinin tamamlanması.**
* **Takım ismi: Grup60 OUA Tutmuş**
* **Görev dağılımının yapılması.**

**Emirhan:**

* **Miro ve Github linklerinin takım üyeleriyle paylaşılması.**
* **Takım ile ilgili bilgilerin yer aldığı formun gönderilmesi.**
* **Oğuzhan’ın dediğine katıldı**

**Ayşe:**

* **Oğuzhan’ın dediğine katıldı**

**Melike:**

* **Oğuzhan’ın dediğine katıldı**

**Oğuzhan: Oyunun pazarlanmasından dolayı STEAM eğitiminin uygun olmadığını bunun yerine genel oyuncuya ulaşacak bir oyun yapılması gerektiğini söyledi.**

**Toplantı Kararı**

* **STEAM oyunu yerine pazarda daha fazla satışı olabilecek bir oyun tasarlanması gerektiğine karar verildi.**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Pazarda satışı olabilecek iyi bir oyun fikri oluşturulması.**

**27.04.2022**

* **Miro kullanımı için yeni bir toplantı yapıldı.**
* **Grup üyeleri Miro ile basit denemeler yaptı.**
* **Senaryo üzerinde konuşuldu ve geliştirildi**

**Melike:**

* **Oyun Tasarlama Süreci için Zihin haritası hazırladı ve bunu tüm ekipçe dolduruldu.**

Diagram

Description automatically generated

**Toplantı Kararı**

* **Oyun Çerçevesine karar verildi**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Oyunun ana fikir ve hikayesinin oluşturulması**

**28.04.2022**

**Oğuzhan: limbo oyunundan bahsetti ve bu tarz bir oyun tasarlanabileceğini söyledi**

* **Bu fikirken yola çıkarak Ayşe ve Melike görme engelli bir çocuğun karanlık dünyasından bahsedilebileceği dile getirildi.**

**Melike: Çocuğun Karanlık dünyasından hayal dünyasına geçişin olabileceğini iki farklı dünyanın olması gerekitği söyledi.**

* **Discord üzerinden yapılan toplantıda aldığı notları ekiple paylaştı.**

**metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

**Ayşe:**

* **Iki farklı sahne kullanımında geçişlerin nasıl yapılacağı hakkında sorular sordu**
* **Senaryo geliştirildi.**
* **Oyun sürecinde animasyonlar ile başlayıp bitirilmesi gerektiğini söyledi.**

**metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

**Şenay:**

* **Toplantı gün ve saatlerinin yeniden düzenlenmesi.**

**Emirhan:**

* **Multiplayer Survival Game yapımı ile ilgili video paylaştı ve multiplayer oyunlar incelendi.**
* [**https://www.youtube.com/watch?v=GWc7QppCPHM**](https://www.youtube.com/watch?v=GWc7QppCPHM)
* **STEAM ( internet sitesi olan) en çok oynan oyun türlerinden bahsetti. Ve popular oyunları ekran paylaşımı yaparak ekibe incelletti.**

**Toplantı Kararı**

* **Oyun Fikirine karar verildi.**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Oyunun senaryonusnun oluşturulması.**

**30.04.2022**

**Oğuzhan:**

* **Kara kalem karakter modellenmeye başladğını söyledi.**

**Ayşe: Hazır assets kullanmanın daha Pratik olacağını söyledi.**

**01.05.2022 (Kırmızı)**

**Discord üzerinden toplantı yapıldı.**

**Melike:**

* **Takvimin Miro’ya entegre edilmesi.**
* [**https://miro.com/app/board/uXjVO5l1S8o=/**](https://miro.com/app/board/uXjVO5l1S8o=/)

A picture containing icon

Description automatically generated

**Sally Face oyunu ve genshin impact oynundan bahsetti ve bu oyunlar incelendi**

**Ayşe-Şenay:**

* **Omori ve Sally Face oyunları incelemesinden sonra günümüz ve eski tarz oyunlar kıyaslandı.**

Text

Description automatically generated

**Toplantı Kararı**

* **Oyunun hikayesi belirlendi.**
* **Kaç karakter olacağına ve karakterlerin isimleri belirlendi**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Sahne çalışmalarının başlanması**

**03.05.2022(Yeşil)**

**Emirhan demo oyun tasarlayacağını söyledi: (Toplantı yapılmadı)**

**05.05.2022 (Yeşil)**

**Ayşe:**

* **Unity ile terrain yapımı çalışmasını gösterdi. Senorya çalışmasını geliştirdi.**

**Oğuzhan:**

* **Karakter ve Animasyon ekleme çalışması yaptı.**
* **Omori oyunundan bahsetti**

**Melike: Miro da sahnelerin ayrıştırmasını ve senoryalarını oluşturdu.**

**Toplantı Kararı**

* **Sahne senoryaları oluşturuldu.**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Assetslerin seçimi**

**07.05.2022 (kırmızı)**

**Melike:**

* **Miro’ya akış eklendi.**
* **Scrum toplantısına katıldı.**
* **Senaryonun sahnelerini ve sahne akışlarını yaptı**

**Ayşe:**

* **Oyun karakterimizi daha iyi analiz edebilmek için görme engelli ressamın çalışmaları incelendi.**

**Oğuzhan:**

* **Karakter çizimleri ekip ile paylaşıldı. Geliştirme sürecinde iş bölümü üzerine konuşuldu.**

**Emirhan:**

* **Discord üzerinden demo oyun paylaşıldı.**

**Toplantı Kararı**

* **İki farklı dünya için terrainler belirlendi.**

**Bir sonraki toplantı gündemi**

* **Sürecin geliştirilmesi**

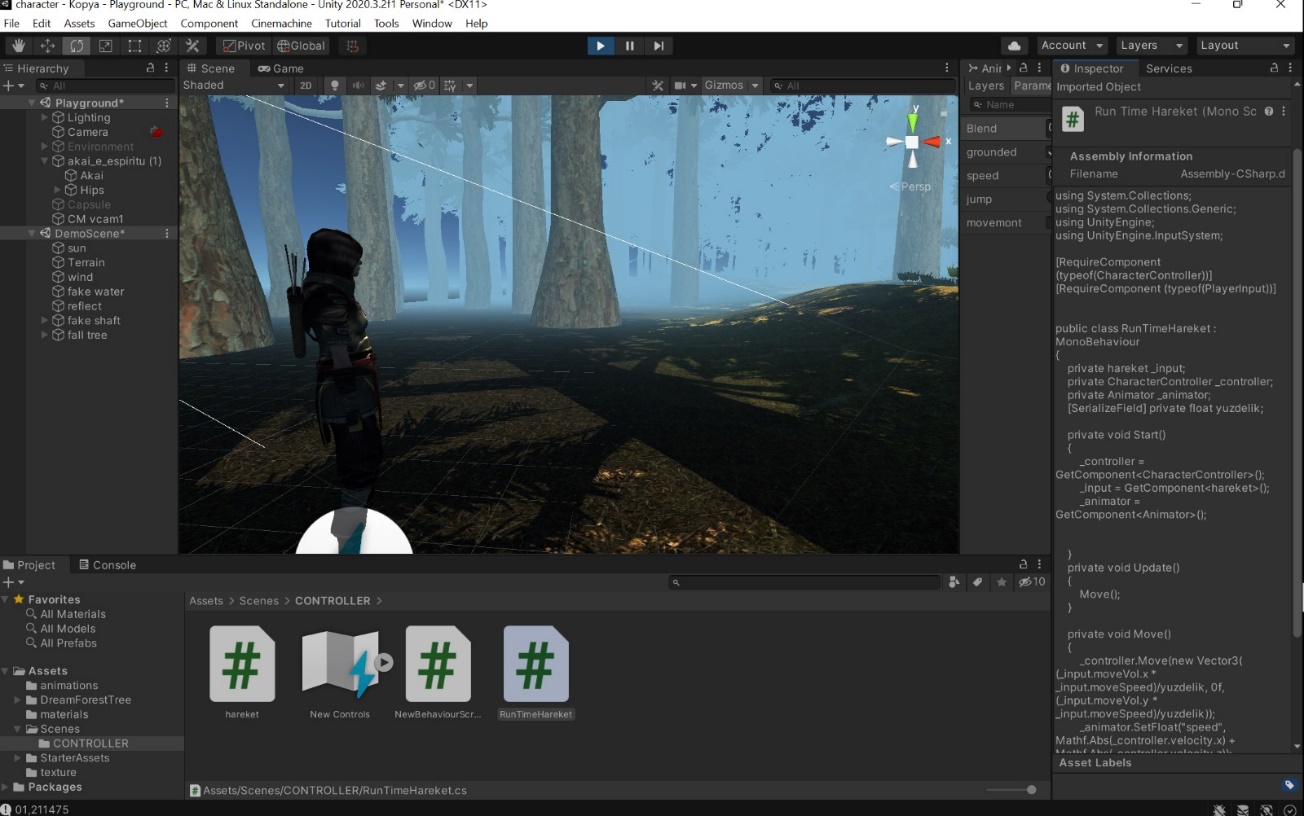
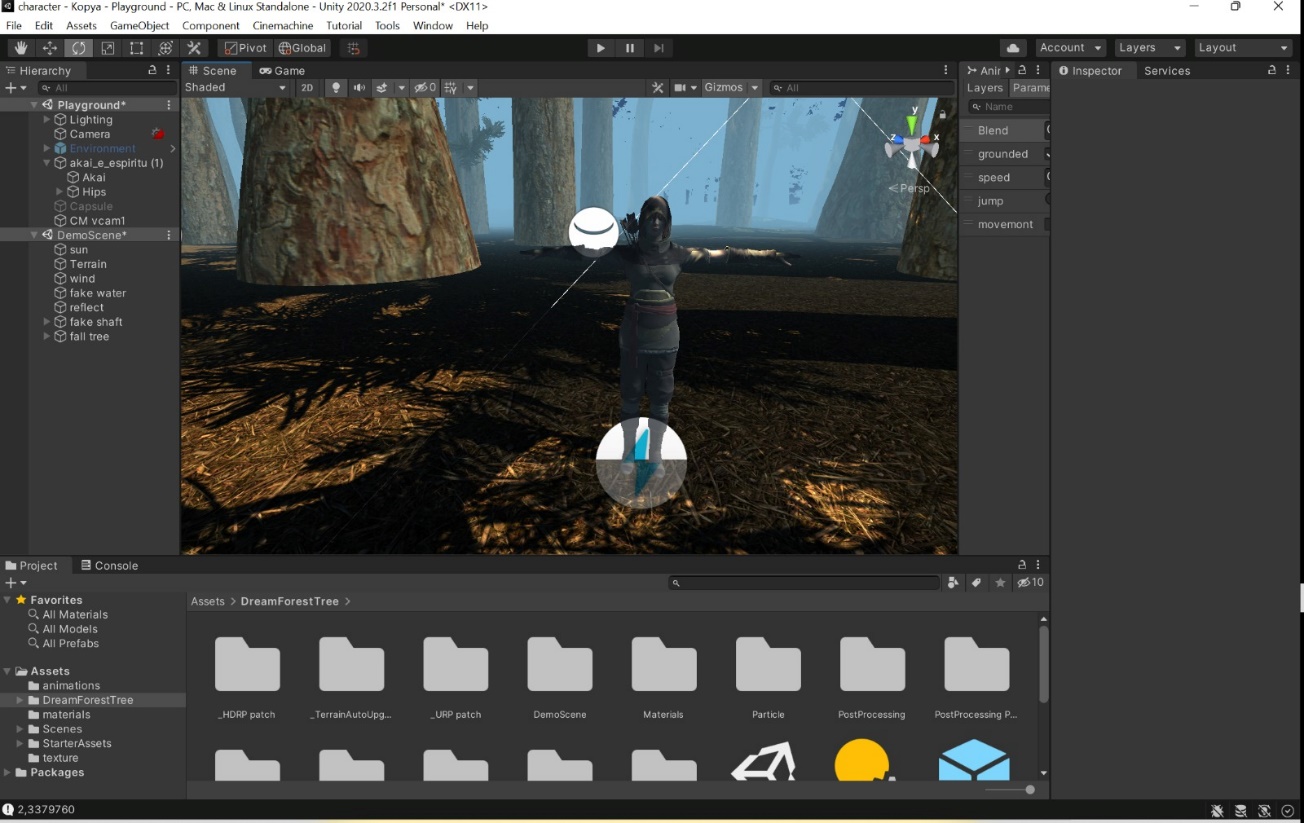
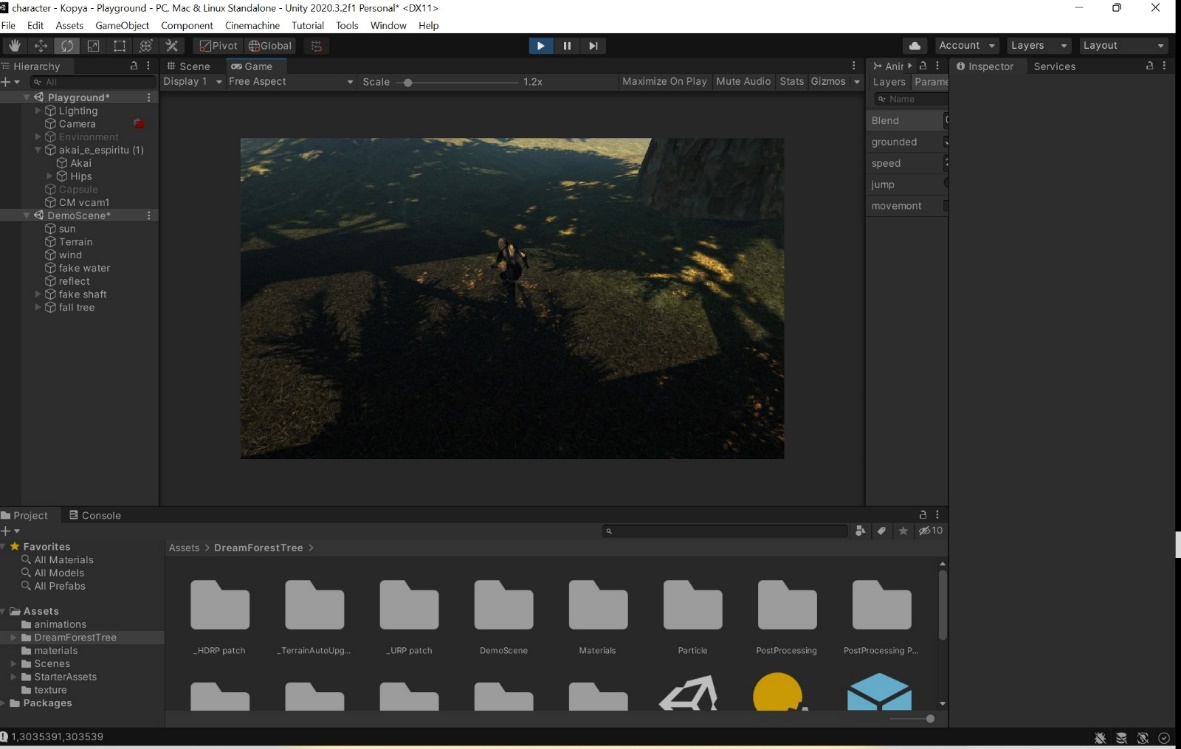
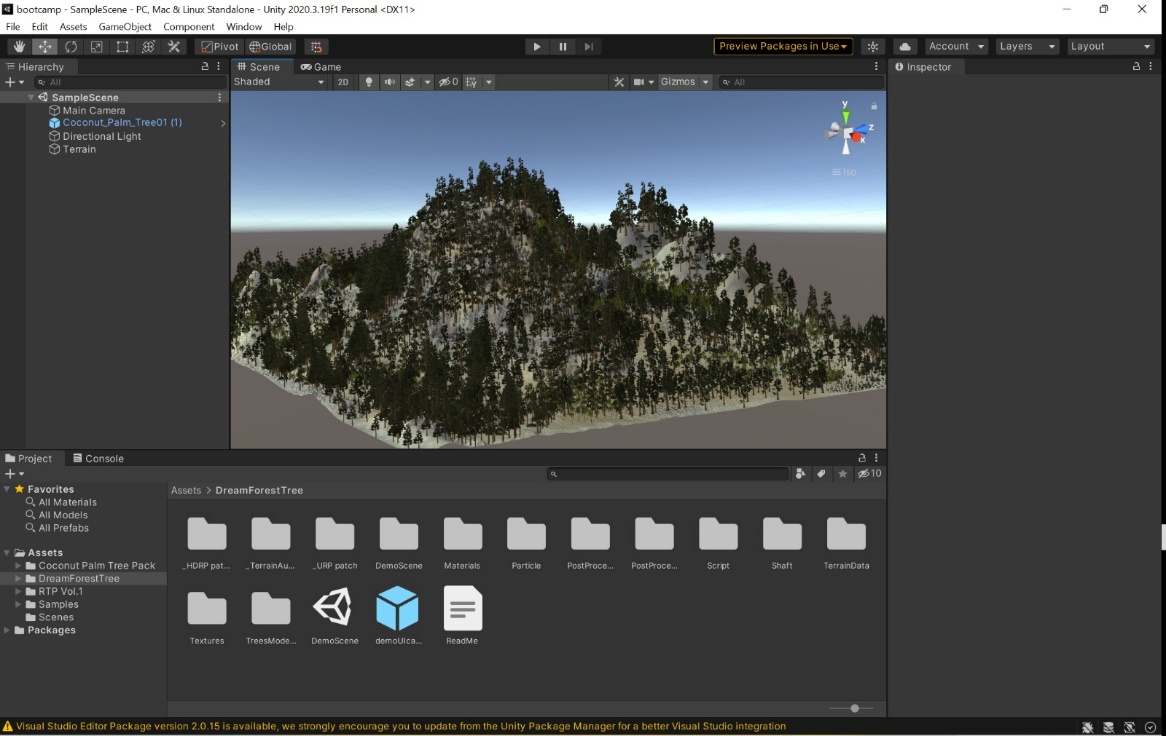
**08.05.2022 ( Acil Durum Toplantısı)**

**Şenay:**

* **Yapılan toplatı ve konuşmaların derlenmesi.**

**Ayşe:**

* **Yapılan çalışmalar:**

****