

Dijital Oyun Tasarımı (İngilizce)			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	ATA101		
Ders İsmi:	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi 1		
Ders Yarıyılı:	Güz		
Ders Kredileri:	AKTS 2		
Öğretim Dili:	Türkçe		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Zorunlu		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme		
Dersin Koordinatörü:	Dr. Öğr. Üy. SUAT EREN ÖZYİĞİT		
Dersi Veren(ler):	Dr. Öğr. Üy. SUAT EREN ÖZYİĞİT		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	1)Türk Bağımsızlık Savaşı öncesi durumun kavranması sağlanarak, Atatürk İnkılapları ve İlkeleri, Atatürkçü düşünce, Türkiye Cumhuriyeti Tarihi hakkında doğru bilgiler vermek. 2)Türkiye ile Atatürk İnkılapları ve İlkelerine yönelik tehditler hakkında doğru bilgiler vermek. 3)Türkiye'yi bölünmez bir bütünlük içinde, Atatürk İnkılapları ve İlkeleri doğrultusunda ulusal hedefler etrafında birleştirmek. 4)Öğrencileri, Atatürkçü düşünce doğrultusunda yetiştirmek ve güçlendirmek.

Dersin İçeriği:	Osmanlı İmparatorluğu'nun Dağılışı, Tanzimat ve Islahat Fermanı, I. ve II. Meşrutiyet Dönemi, Trablusgarp ve Balkan Savaşları, I. Dünya Savaşı, Mondros Ateşkes Antlaşması, Kurtuluş Savaşı; Amasya Genelgesi, Ulusal Kongreler, TBMM'nin Kuruluşu, Cumhuriyetin İlanı
-----------------	--

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Atatürk İlkeleri konusunda bilinçli ve İnkılâp Tarihi konusunda bilgili olmak.
- 2) Osmanlı İmparatorluğu'nun yıkılışını ve Türk İnkılâbını hazırlayan nedenleri açıklayabilmek.
- 3) Osmanlı İmparatorluğu'nda yapılan yenileşme hareketlerini açıklayabilmek.
- 4) Osmanlı Devleti'nin parçalanmasına neden olan Balkan ve Birinci Dünya Savaşlarının sebep ve sonuçlarını açıklayabilmek.
- 5) İşgallere karşı tepkileri açıklayabilmek.
- 6) TBMM'nin açılması ve cumhuriyetin kuruluşunu açıklamak.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Osmanlı İmparatorluğu'nda Başlıca Reformlar	
2)	1839 Tanzimat Fermanı, Islahat Fermanı	
3)	I. Meşrutiyet Dönemi. II. Abdülhamid, Genç Osmanlılar	
4)	II. Abdülhamid İstibdadı ve Genç Türkler	
5)	II. Meşrutiyet Dönemi	
6)	Trablusgarp ve Balkan Savaşları	
7)	Bab-ı Ali Baskını (coup d'etat)	
8)	Ara sınav	
9)	Birinci Dünya Savaşı (1914-1916)	
10)	Birinci Dünya Savaşı (1916-1918)	
11)	Mondros Mütarekesi, Amasya Genelgesi, Kongreler	
12)	Kurtuluş Savaşı (1919-1921)	
13)	Kurtuluş Savaşı (1921-1923)	
14)	Cumhuriyetin İlanı, Halifeliğin Kaldırılması	
15)	Final	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Modern Türkiye'nin Doğuşu, Bernard Lewis; Osmanlı İmparatorluğu ve Modern Türkiye II, Stanford J. Shaw&Ezel Kural Shaw. Emergence of Modern Turkey, Bernard Lewis; Ottoman Empire and Modern Turkey II, Stanford J. Shaw&Ezel Kural Shaw.
Diğer Kaynaklar:	

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5	6
Program Kazanımları						
1) Yaratıcı yazı yazabilmek, özgün ve ilgi çekici kurmaca senaryolar, mekanlar ve evrenler düşleyebilmek ve üretebilmek. 2 boyutlu ve 3 boyutlu görsel tasarım yapabilmek ve etkileyici işitsel kurgu yapabilmek. Tüm bu sanatsal faaliyetleri, birtakım amaçlar doğrultusunda ve tasarım odaklı planlayabilmek. Oyun tasarım sürecinin kendisini tasarlayabilmek.						
2) Matematiksel veri üzerinden düşünebilmek ve yaratıcı içerik üretebilmek. Parametrik tasarım yapabilmek. Yaratıcı yazın, grafik, illüstratif, mekânsal ve karakter tasarım gibi sanat ve tasarım faaliyetlerini sayısallaştırabilmek. Kantitatif ve nesnel yaklaşım ile kalitatif ve öznel fikir üretebilmek.						
3) Farklı uzmanlık alanlarını ve bu alanlardan doğan içerikleri bir arada düşünerek proje yapabilmek. Farklı fikirlerin ve becerilerin birlikteliğiyle barışık biçimde takım çalışması yapabilmek. Kapsamlı ve bütünsel video oyun konseptleri üretebilmek. Yapılan çalışmaları portfolyo ve sunum formatında hazırlayabilmek, sergileyebilmek, anlatabilmek ve savunabilmek.						
4) Video oyun tarihi ve kuramı üzerine eleştirel düşünce okur-yazarlığı kazanmak. Oyunların felsefi, antropolojik, politik ve toplumsal açılımları üzerine düşünebilmek ve akademik metin üretebilmek. Video oyun bilgi alanının güncel sorunsallarından haberdar olmak. Eleştiri kabul etme profesyonelliğini gösterebilmek.						
5) Video oyun kültürü ve video oyun kültürünün beslendiği diğer kültürel etkinlik alanlarının tarihsel birikimlerinden ve güncel üretimlerinden haberdar olmak. Hem estetik hem teknik üretim ve düşünce biçimlerini kültürel etkinlik olarak ele alabilmek, yorumlayabilmek ve konumlandırabilmek.						
6) Video oyunlarının toplumsal ve ekonomik gerçekliklerinin geçmişiyle ilgili bilgi sahibi, güncel koşullarından haberdar ve gelecekteki potansiyelleriyle ilgili öngörülü olmak. Profesyonel iş ilişkileri kurabilmek, yazışma yapabilmek ve						

prodüksiyon planlaması kurgulayabilmek. Genele hâkim olurken, belli bir veya birkaç uzmanlık alanında özelleşebilmek.	1	2	3	4	5	6
7) Üretimin her aşamasında video oyun bilgi alanı içinde ve dışında araştırma yapabilmek, veri süzebilmek ve sentez yapabilmek. Disiplinler arası araştırma yapabilmek. Farklı kaynaklardan doğan içerikleri birbirlerine kararak özgün fikirler üretmek. Öğrenmeyi öğrenmek.						
8) Profesyonel dijital içerik üretim araçlarını ve teknolojilerini anlamak, öğrenmek ve kullanmak. Farklı üretim gereksinimlerine hizmet edecek iş akışları tasarlayabilmek. İş akışına dahil olan teknolojileri, alışlagelmiş ve bilinen kapsamı dışında kullanabilmek ve yeri geldiğinde yeni kapsamlara hizmet edecek teknolojiler araştırmak, keşfetmek ve işlevlendirebilmek.						

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Yaratıcı yazı yazabilmek, özgün ve ilgi çekici kurmaca senaryolar, mekanlar ve evrenler düşleyebilmek ve üretebilmek. 2 boyutlu ve 3 boyutlu görsel tasarım yapabilmek ve etkileyici işitsel kurgu yapabilmek. Tüm bu sanatsal faaliyetleri, birtakım amaçlar doğrultusunda ve tasarım odaklı planlayabilmek. Oyun tasarım sürecinin kendisini tasarlayabilmek.	
2)	Matematiksel veri üzerinden düşünebilmek ve yaratıcı içerik üretebilmek. Parametrik tasarım yapabilmek. Yaratıcı yazın, grafik, illüstratif, mekânsal ve karakter tasarım gibi sanat ve tasarım faaliyetlerini sayısallaştırabilmek. Kantitatif ve nesnel yaklaşım ile kalitatif ve öznel fikir üretebilmek.	
3)	Farklı uzmanlık alanlarını ve bu alanlardan doğan içerikleri bir arada düşünerek proje yapabilmek. Farklı fikirlerin ve becerilerin birlikteliğiyle barışık biçimde takım çalışması yapabilmek. Kapsamlı ve bütünsel video oyun konseptleri üretebilmek. Yapılan çalışmaları portfolyo ve sunum formatında hazırlayabilmek, sergileyebilmek, anlatabilmek ve savunabilmek.	
4)	Video oyun tarihi ve kuramı üzerine eleştirel düşünce okur-yazarlığı kazanmak. Oyunların felsefi, antropolojik, politik ve toplumsal açılımları üzerine düşünebilmek ve akademik metin üretebilmek. Video oyun bilgi alanının güncel sorunsallarından haberdar olmak. Eleştiri kabul etme profesyonelliğini gösterebilmek.	
5)	Video oyun kültürü ve video oyun kültürünün beslendiği diğer kültürel etkinlik alanlarının tarihsel birikimlerinden ve güncel üretimlerinden haberdar olmak. Hem estetik hem teknik üretim ve düşünce biçimlerini kültürel etkinlik olarak ele alabilmek, yorumlayabilmek ve konumlandırabilmek.	

6)	Video oyunlarının toplumsal ve ekonomik gerçekliklerinin geçmişiyle ilgili bilgi sahibi, güncel koşullarından haberdar ve gelecekteki potansiyelleriyle ilgili öngörülü olmak. Profesyonel iş ilişkileri kurabilmek, yazışma yapabilmek ve prodüksiyon planlaması kurgulayabilmek. Genele hâkim olurken, belli bir veya birkaç uzmanlık alanında özelleşebilmek.	
7)	Üretimin her aşamasında video oyun bilgi alanı içinde ve dışında araştırma yapabilmek, veri süzebilmek ve sentez yapabilmek. Disiplinler arası araştırma yapabilmek. Farklı kaynaklardan doğan içerikleri birbirlerine kararak özgün fikirler üretmek. Öğrenmeyi öğrenmek.	
8)	Profesyonel dijital içerik üretim araçlarını ve teknolojilerini anlamak, öğrenmek ve kullanmak. Farklı üretim gereksinimlerine hizmet edecek iş akışları tasarlayabilmek. İş akışına dahil olan teknolojileri, alışlagelmiş ve bilinen kapsamları dışında kullanabilmek ve yeri geldiğinde yeni kapsamlara hizmet edecek teknolojiler araştırmak, keşfetmek ve işlevlendirebilmek.	

Ölçme ve Değerlendirme

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ara Sınavlar	1	% 40
Final	1	% 60
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 40
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 60
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	İş Yüğü
Ders Saati	14	28
Küçük Sınavlar	16	16
Ara Sınavlar	1	1
Final	1	1
Toplam İş Yüğü		46