

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	ATA102		
Ders İsmi:	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi 2		
Ders Yarıyılı:	Bahar		
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:	Türk Bağımsızlık Savaşı, Atatürk İnkılâpları ve İlkeleri, Atatürkçü düşünce, Türkiye Cumhuriyeti Tarihi hakkında doğru bilgiler vermek. Türkiye ile Atatürk İnkılâpları ve İlkeleri, Atatürkçü düşünceye yönelik tehditler hakkında doğru bilgiler vermek. Türk gençliğini, ülkesi, milleti ve devleti ile bölünmez bir bütünlük içinde, Atatürk İnkılâpları ve İlkeleri ve Atatürkçü düşünce doğrultusunda ulusal hedefler etrafında birleştirmek. Türk gençliğini, Atatürkçü düşünce doğrultusunda yetiştirmek ve güçlendirmek.
Dersin	Siyasi alanda yapılan devrimler, siyasi partiler ve çok partili siyasi hayata geçiş denemeleri hukuk

İçeriği:	alanında yapılan devrimler, toplumsal yaşamın düzenlenmesi, ekonomik alanda yapılan yenilikler, 1923- 1938 Döneminde Türk dış politikası, Atatürk sonrası Türk dış politikası
----------	---

Öğrenme Kazanımları

- Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;
- 1) Kurtuluş Savaşı döneminde Anadolu'yu açıklayabilmek
 - 2) İstiklal harbinde çıkan isyanları açıklayabilmek
 - 3) Kurtuluş Savaşında askeri gelişmeleri kavrayabilmek
 - 4) Kurtuluş Savaşında diplomatik gelişmeleri değerlendirmek
 - 5) İnkılâpların hedefi ve çeşitli alanda yapılan inkılâpları açıklayabilmek
 - 6) Atatürk döneminde dış politikayı açıklayabilmek
 - 7) Atatürk ilkelerini kavrayabilmek
 - 8) Temel ve bütünüleyici ilkeleri açıklayabilmek
 - 9) Atatürk sonrası meydana gelen önemli iç ve dış olayları açıklayabilmek

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Kurtuluş Savaşı	
2)	Kurtuluş Savaşında Askeri Gelişmeler	
3)	Kurtuluş Savaşında Diplomatik Gelişmeler, Gümrü Antlaşması, Türk- Sovyet ilişkileri, Türk- Afgan ilişkileri, Londra Konferansı, Türk- İngiliz ilişkileri	
4)	Kurtuluş Savaşında Diplomatik Gelişmeler, Türk- Fransız Görüşmeleri ve Ankara Antlaşması, Türk- İtalyan ilişkileri, Mudanya Mütarekesi, Lozan Antlaşması	
5)	Atatürk Dönemi, İnkılâpların hedefi, Siyasal alanda yapılan inkılâplar	
6)	Atatürk Dönemi Hukuk alanında yapılan inkılâplar	
7)	Atatürk Dönemi Eğitim ve Kültür alanında yapılan inkılâplar, Toplumsal yaşamın düzenlenmesi ile ilgili inkılâplar	
8)	Vize sınavı	
9)	Atatürk Dönemi Ekonomik alanda yapılan inkılâplar	
10)	Atatürk Dönemi Dış Politika	
11)	Atatürk Dönemi Dış Politika	
12)	Atatürkçülük ve Atatürk İlkeleri	

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4) Video oyunlarının 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.									

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
Sunum / Seminer	14	14
Küçük Sınavlar	14	14
Ara Sınavlar	2	2
Final	1	1
Toplam İş Yüğü		59