

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	DIL101		
Ders İsmi:	Genel İngilizce 1		
Ders Yarıyılı:	Güz		
Ders Kredileri:	AKTS		
	2		
Öğretim Dili:	İngilizce		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerekliyor 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:	Eğitim Danışmanı GÜLŞAH ERDAŞ		
Dersi Veren(ler):	Öğr. Gör. ÖZLEM SALI Eğitim Danışmanı GÜLŞAH ERDAŞ		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	A1 seviyesi İngilizce başlangıç dilbilgisi ve iletişim becerilerini öğrencilere uzaktan eğitim ile kazandırmayı amaçlamaktadır.
Dersin İçeriği:	Temel günlük ifadeleri kullanabilme; kendilerini, ikinci ve üçüncü şahsı tanıtmak; kişisel bilgilerle ilgili soru sorabilme ve bu tür sorulara cevap verebilme.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Öğrenciler çok basit dilde yazılmış kısa metinlerin ana fikrini anlayabilir.
- 2) Öğrenciler sık kullanılan çok temel deyimleri ve günlük ifadeleri anlayabilir ve çoğunu kullanabilir.
- 3) Öğrenciler kendini veya başkalarını tanıtabilir ve çok basit düzeyde kendini tanıtan cümleler yazabilir.
- 4) Öğrenciler iletişim kurulan kişinin çok anlaşılır ve yavaş bir biçimde konuşması ve yardım etmesi koşuluyla basit düzeyde iletişim kurabilir.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Meslekler Çoğullar Yakın, uzak nesneler	Ders öğretmenlerinin hazırladığı materyal.
2)	Ülkeler ve milliyetler To be fiili Kişisel bilgi verme Saatler / günler	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
3)	To be fiili, Wh soruları Geniş Zaman, olumlu, olumsuz, soru ve Wh soruları Sıklık bildiren zarflar ve geniş zamanda kullanımı	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
4)	and, but, because bağlaçlarını kullanarak düşünceleri bağlama Hobiler Yiyecek ve içecek ifadeleri	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
5)	Aile üyeleri Have/has got Some/ Any	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
6)	Nesne zamirleri a/an/the	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
7)	Yol tarifi There is/are Mobilyalar	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
8)	Ara sınav	
9)	Yer, yön edatları Şimdiki zaman	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
10)	Aylar, tarihler, mevsimler Can/Can't	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
11)	Zaman zarfları Geçmiş zaman	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
12)	Gelecek zaman "be going to" Eczanede kullanılan terim ve kalıplar	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.

13)	Yiyecek isimleri Sayılabilen ve sayılamayan isimler	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
14)	Genel tekrar	Ders öğretmeninin hazırladığı materyal.
15)	Final sınavı	
16)	Final sınavı	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Ders öğretmenlerinin hazırladığı materyal kullanılmaktadır.
Diğer Kaynaklar:	Material prepared by teachers of the program.

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4
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 çalışmalarını 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 açımları 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.	1	2	3	4
Course Learning Outcomes				
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 kapsamı 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	13	26
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	13
Toplam İş Yüğü		39