

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

## Ders Genel Tanıtım Bilgileri

|                                    |                                                                                                    |  |  |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| Ders Kodu:                         | DIL102                                                                                             |  |  |
| Ders İsmi:                         | Genel İngilizce 2                                                                                  |  |  |
| Ders Yarıyılı:                     | Bahar                                                                                              |  |  |
| Ders Kredileri:                    | <div>AKTS</div> <div>2</div>                                                                       |  |  |
| Öğretim Dili:                      | İngilizce                                                                                          |  |  |
| Ders Koşulu:                       |                                                                                                    |  |  |
| Ders İş Deneyimini Gerekliyor mu?: | Hayır                                                                                              |  |  |
| Dersin Türü:                       | Zorunlu                                                                                            |  |  |
| Dersin Seviyesi:                   | <div>Lisans</div> <div>TYYÇ:6. Düzey</div> <div>QF-EHEA:1. Düzey</div> <div>EQF-LLL:6. Düzey</div> |  |  |
| Dersin Veriliş Şekli:              | E-Öğrenme                                                                                          |  |  |
| Dersin Koordinatörü:               | Eğitim Danışmanı GÜLŞAH ERDAŞ                                                                      |  |  |
| Dersi Veren(ler):                  | Eğitim Danışmanı GÜLŞAH ERDAŞ                                                                      |  |  |
| Dersin Yardımcıları:               |                                                                                                    |  |  |

## Dersin Amaç ve İçeriği

|                 |                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dersin Amacı:   | İngilizce başlangıç seviyesi dilbilgisi ve iletişim becerilerini öğrencilere kazandırmayı amaçlamaktadır.                                                                                                             |
| Dersin İçeriği: | Bu derste, öğrencilerin günlük hayatta kişisel bilgileri, aile bilgileri, alışveriş, ikametgâh, iş bilgileri, yol sorma ve tarif etme, toplu taşıma araçları ile ilgili temel ifadeleri öğrenmeleri hedeflenmektedir. |

## 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)    | Restoranda kullanılan kalıplar / Kıyafetler                                |             |
| 2)    | Sıfatlar / Hava durumu ile ilgili bilgiler                                 |             |
| 3)    | Zorunluluk ve gereklilik bildiren ifadeleri kullanabilmek (Have to / must) |             |
| 4)    | Karşılaştırma sıfatları / Üstünlük derecesi bildiren sıfatlar              |             |
| 5)    | Coğrafi yer şekilleri / Zarflar                                            |             |
| 6)    | Present Perfect Tense                                                      |             |
| 7)    | Ofis materyalleri ve ofis aktiviteleri / Used to                           |             |
| 8)    | Vize sınavı                                                                |             |
| 9)    | Past Continuous Tense                                                      |             |
| 10)   | Miktar ifadeleri / Yemek pişirirken kullanılan sözcük ve ifadeler          |             |
| 11)   | Gelecek zaman : Will / Parayla ilgili fiil ve isimler                      |             |
| 12)   | Koşul cümleleri                                                            |             |
| 13)   | Ev aletleri - Should/shouldn't                                             |             |
| 14)   | Bağlaçlar (ve, ama, çünkü, bu yüzden)                                      |             |
| 15)   | Final sınavı                                                               |             |
| 16)   | Final sınavı                                                               |             |

## Kaynaklar

|                          |                                                                       |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Ders Notları / Kitaplar: | Ders öğretmenleri tarafından hazırlanmış, online kullanılan slaytlar. |
| Diğer Kaynaklar:         | Online slides prepared by the course instructors.                     |

## 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 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                                                                                                      |   |   |   |   |

## 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         |
| <b>Toplam</b>                                     |                 | <b>% 100</b> |
| YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI    |                 | % 40         |
| YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI |                 | % 60         |
| <b>Toplam</b>                                     |                 | <b>% 100</b> |

### İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

| Aktiviteler               | Aktivite Sayısı | İş Yüğü   |
|---------------------------|-----------------|-----------|
| Ders Saati                | 13              | 26        |
| Sınıf Dışı Ders Çalışması | 16              | 16        |
| Ara Sınavlar              | 1               | 1         |
| Final                     | 1               | 1         |
| <b>Toplam İş Yüğü</b>     |                 | <b>44</b> |