

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	TRK101		
Ders İsmi:	Türk Dili 1		
Ders Yarıyılı:	Güz		
Ders Kredileri:	AKTS 2		
Öğretim Dili:	Turkish		
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:	Doç. Dr. FEYZİ ÇİMEN		
Dersi Veren(ler):	Doç. Dr. FEYZİ ÇİMEN Öğr. Gör. TUĞÇE YILDIRIM		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Dil bilinci oluşturmak, öğrencileri okumaya teşvik etmek, Türkçenin zenginliklerini, kurallarını ve özelliklerini tanıtmak; öğrencilerin ilgi alanlarını genişletmek ve anlama (dinleme anlama, okuma anlama), anlatma (konuşma, yazma) becerilerini geliştirmek, eleştirel düşünceye ve araştırmaya yönlendirmektir.
Dersin İçeriği:	Dil-düşünce ilişkisi, dil-kültür ilişkisi, dilin toplumsal hayattaki önemi, dünya dilleri ve Türkçenin bu

İçeriği:	diller arasındaki yeri, özellikleri; günümüz Türkçesinin durumu ve sorunları; Türkçe yazım kuralları; etkin okuma ve dinleme; yazılı ve sözlü anlatımın genel kuralları; düşünsel düzen, paragraf ve anlatım biçimleri; resmî yazışmalar.
----------	---

Öğrenme Kazanımları

- Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;
- 1) Yazı dilinin özelliklerini tanıyabilir
 - 2) Noktalama işaretlerini doğru kullanabilir
 - 3) Bir yazının planını, ana fikri ve yardımcı fikirlerini oluşturabilir
 - 4) Paragrafın bölümlerinin incelemesi yapabilir
 - 5) Anlatım bozukluklarını düzeltebilir

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Türk dili dersinin içeriğinin ve dersle ilgili kaynakların tanıtılması	Kaynakların gözden geçirilmesi
2)	Dilin tanımı, dil-düşünce ilişkisi, dil-kültür ilişkisi, dilin toplumsal hayattaki önemi Dünya dilleri ve Türkçenin bu diller arasındaki yeri, özellikleri	Her Yönüyle Dil s. 50-68
3)	Günümüz Türkçesinin durumu ve sorunları	Türkçe Sorunları Kılavuzu'ndan ilgili yerler ve Ders notları I
4)	Günümüz Türkçesinin durumu ve sorunları	Türkçe Sorunları Kılavuzu 'ndan ilgili yerler ve Ders notları I
5)	Türkçe yazım kuralları	Türkçe Sorunları Kılavuzu
6)	Türkçe yazım kuralları	Türkçe Sorunları Kılavuzu
7)	Türkçe yazım kuralları	Türkçe Sorunları Kılavuzu
8)	Vize	Sınava hazırlık
9)	Etkin okuma ve dinleme	Modern Araştırmacı s. 45-87, Ders notları II
10)	Yazılı ve sözlü anlatımın genel kuralları	Modern Araştırmacı 2., 5. ve 6. bölümler
11)	Yazılı ve sözlü anlatımın genel kuralları	Modern Araştırmacı 7. ve 8.

		Bölümler
12)	Düşünsel düzen, paragraf ve anlatım biçimleri	Modern Araştırmacı 9. bölüm
13)	Resmî yazışmalar: Dilekçe, öz geçmiş, iş mektubu, rapor, tutanak	Ders notları III
14)	Konularla ilgili uygulama çalışmaları	Verilen örnekler üzerinde alıştırmalar
15)	Konularla ilgili uygulama çalışmaları	Verilen örnekler üzerinde alıştırmalar
16)	Final	Sınava hazırlık

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Alpay, Necmiye, Türkçe Sorunları Kılavuzu, İstanbul: Metis Yayınları, 2004. Alpay, Necmiye. Dilimiz, Dillerimiz, İstanbul: Metis Yayınları, 2007.
Diğer Kaynaklar:	Barzun, Jacques ve Henry F. Graff. Modern Araştırmacı. Çev. Fatoş Dilber. Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, 2001. Hepçilingirler, Feyza. Öğretenlere ve Öğrenenlere Türkçe Dilbilgisi. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005. Her Yönüyle Dil: Ana Çizgileriyle Dilbilim, Ankara: TDK Yayınları, 2003. Yazım Kılavuzu, Türk Dil Kurumu. Ankara, 2005. Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu. Ankara, 2009.

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5
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.	1	2	3	4	5
Course Learning Outcomes					
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.					
6) Video oyunlarının toplumsal ve ekonomik gerçekliklerinin geçmişleriyle 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
Ödev	7	% 20
Ara Sınavlar	1	% 20
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	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harçanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ders Saati	14	16			224
Ödevler	7	0			0
Ara Sınavlar	1	0			0
Final	1	0			0
Toplam İş Yüğü					224