

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	TRK102		
Ders İsmi:	Türk Dili 2		
Ders Yarıyılı:	Bahar		
Ders Kredileri:	AKTS 2		
Öğretim Dili:	Türkçe		
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):	Öğr. Gör. TUĞÇE YILDIRIM Doç. Dr. FEYZİ ÇİMEN		
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, onları eleştirel düşünceye ve araştırmaya yönleltmektir.
Dersin İçeriği:	Yazılı anlatım türleri, sözlü anlatım türleri, bilimsel araştırma yöntemleri, sözlü sunum türleri.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Yazılı anlatım türlerini açıklayabilir.
- 2) Düşünceyi geliştirme yöntemlerini tanımlayabilir
- 3) İyi bir anlatımın özelliklerini bilebilir
- 4) Yazılı ve edebî türlerin temel niteliklerini açıklayabilir
- 5) Sözlü anlatım türlerini açıklayabilir

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Yazılı ve Sözlü Anlatım Türlerine Giriş	1. Hafta Ders Notları
2)	Resmî Yazışma Kuralları	2. Hafta Ders Notları
3)	Bilimsel Araştırma Süreci ve Kaynak Gösterme	3. Hafta Ders Notları
4)	Nesnel Eleştirel Yazılı Anlatım Türleri	4. Hafta Ders Notları
5)	Yazılı Anlatım Türleri I : Makale, Fıkra, Eleştiri, Deneme, Sohbet, Röportaj, Haber, Gezi Yazısı	5. Hafta Ders Notları
6)	Yazılı anlatım türleri II: Anı, Günlük, İnceleme, Biyografi, Otobiyografi, Bibliyografya	6. Hafta Ders Notları
7)	Öykü ve Roman	7. Hafta Ders Notları
8)	Vize	Sınava hazırlık
9)	Anlatı ve Anlatı Yapısı	8. Hafta Ders Notları
10)	Tiyatro	9. Hafta Ders Notları
11)	Şiir	10. Hafta Ders Notları
12)	Sözlü Anlatım Türleri I: Konferans, Söylev, Panel, Forum, Sempozyum, Münazara, Açık Oturum	11. Hafta Ders Notları
13)	Sözlü Sunumlarda Dikkat Edilmesi Gerekenler I: İletişim, Sunum Başarısı, İletişimde Mesaj	12. Hafta Ders Notları
14)	Sözlü Sunumlarda Dikkat Edilmesi Gerekenler II: Diksiyon, Diksiyonda Üslup, Diksiyonda Ses	13. Hafta Ders Notları
15)	Genel Tekrar ve Sınav Öncesi Uygulamalar	Geçmiş Hafta Ders Notları

		ve Soruları
16)	Final	Sınava hazırlık

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Barzun, Jacques ve Henry F. Graff. Modern Araştırmacı. Çev. Fatoş Dilber. Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, 2001.
Diğer Kaynaklar:	Barzun, Jacques ve Henry F. Graff. Modern Araştırmacı. Çev. Fatoş Dilber. Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, 2001.

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.					
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
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 geçmişiyile 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, alışılagelmiş 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	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