

## Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon

Önlisans

TYYÇ: 5. Düzey

QF-EHEA: Kısa Düzey

EQF-LLL: 5. Düzey

### Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI025				
Ders İsmi:	Girişimciliğin Temelleri				
Ders Yarıyılı:	Bahar				
Ders Kredileri:	<table><tr><td>AKTS</td></tr><tr><td>5</td></tr></table>	AKTS	5		
AKTS					
5					
Öğretim Dili:					
Ders Koşulu:					
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır				
Dersin Türü:	Üniversite Seçmeli				
Dersin Seviyesi:	<table><tr><td>Önlisans</td><td>TYYÇ:5. Düzey</td><td>QF-EHEA:Kısa Düzey</td><td>EQF-LLL:5. Düzey</td></tr></table>	Önlisans	TYYÇ:5. Düzey	QF-EHEA:Kısa Düzey	EQF-LLL:5. Düzey
Önlisans	TYYÇ:5. Düzey	QF-EHEA:Kısa Düzey	EQF-LLL:5. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme				
Dersin Koordinatörü:	Öğr. Gör. ÖZLEM NUR BESLER YİRİK				
Dersi Veren(ler):	Öğr.Gör. Özlem Nur Besler				
Dersin Yardımcıları:					

### Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Kişiyi işini kurabilecek özelliklere, bilgiye sahip olması, öğrencilerin kendilerinde var olan girişimcilik özelliklerini ortaya çıkararak bunları geliştirebilmeleri için gerekli donanımı kazanmalarını sağlamayı amaçlamaktadır.
Dersin İçeriği:	Dersin odağında girişimci yer almaktadır. Bu bağlamda derste bir girişimcinin çalıştığı ortamın tabiatı ve girişimci bir yöneticinin kendine özgü özellikleri işlenmektedir. Girişimciliğin kavramsal çerçevesi, öncelikli alanları, temel işlevleri, finansmanı, süreci, kültürü, girişimciliğin yerel ve uluslararası bağlamı

ile ilgili konulara değinilecektir. Öğrencilerin bu dersle kendilerinde var olan girişimcilik özelliklerini ortaya çıkarmaları ve bunları geliştirebilmeleri sağlanmaktadır.

## Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) 1.Girişimcilik özelliklerinden hareketle girişimcilik özelliklerini sorgular. Girişimcilik türleri ile ilgili açıklanan faaliyetleri karşılaştırmaya olanak sağlar.
- 2) 2.Başarılı girişimcilik öykülerindeki girişimcilik özelliklerini değerlendirerek kendi girişimcilik özelliklerini geliştirir.
- 3) 3.Girişimcilikteki engelleri ve teşvikleri öğrenerek uygun sektörle ilgili fırsatları karşılaştırır.
- 4) 4.Başarılı girişimcilik örneklerinden hareketle kariyer planını bir girişimci olarak yapılandırır.

## Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Ekonomi Temel Kavramlar, Girişimcilik Kavramı ve Gelişimi	
2)	Girişimcilik Kültürü	
3)	Girişimcilik ve Etik	
4)	Girişimciliğin Öncelikli Alanları	
5)	İnovasyon Yönetimi	
6)	Girişimcilikte Rekabet Analizi	
7)	Girişimcilikte Stratejik İşbirliği	
9)	Girişimlerin Temel İşlevleri	
10)	Girişimcilikte Pazarlama Yönetimi	
11)	Girişimciliğin Finansmanı	
12)	Kamu Yönetiminde Girişimcilik ve İnovasyon	
13)	Toplumsal Sorunların Çözümünde Ticari Girişimciliğe Karşı Sosyal Girişimcilik	
14)	Girişimcilik Küreselleşme İlişkisi	

## Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Kahraman Çatı, Girişimcilik ve İnovasyon Yönetimi, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık; 1.Baskı, 2016.
Diğer Kaynaklar:	Hasan Altın, Emine Başar, Vural Doğan. Meslek Yüksekokulları İçin Girişimcilik, Ankara:

**Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi**

Ders Öğrenme Kazanımları	1	2	3	4
Program Kazanımları				
1) Tasarım yapabilme Temel sanat ve tasarım becerilerine sahip olma Bir konu yada soruna yönelik fikir geliştirme ve bunu görselleştirme Estetik bir bakış açısına sahip olma 2 ve 3 Boyutlu Animasyon yapabilme Hareketli Grafik Tasarım (Animasyon) yapabilme Tasarım ve animasyon için gerekli program ve yazılımları kullanabilme Dijital Oyun Tasarımı yapabilme Bir fikri kurgulama ve senaryolaştırma Storyboard oluşturabilme Masaüstü yayıncılıkla ilgili (matbaa, baskı vb) konularda bilgi sahibi olma Tipografi ve duygu ilişkisini kavrama				

**Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi**

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1) Tasarım yapabilme Temel sanat ve tasarım becerilerine sahip olma Bir konu yada soruna yönelik fikir geliştirme ve bunu görselleştirme Estetik bir bakış açısına sahip olma 2 ve 3 Boyutlu Animasyon yapabilme Hareketli Grafik Tasarım (Animasyon) yapabilme Tasarım ve animasyon için gerekli program ve yazılımları kullanabilme Dijital Oyun Tasarımı yapabilme Bir fikri kurgulama ve senaryolaştırma Storyboard oluşturabilme Masaüstü yayıncılıkla ilgili (matbaa, baskı vb) konularda bilgi sahibi olma Tipografi ve duygu ilişkisini kavrama	2

**Ölçme ve Değerlendirme**

Değerlendirme Yöntemleri ve Kriterleri	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ödev	1	% 20
Ara Sınavlar	1	% 35
Final	1	% 45
<b>Toplam</b>		<b>% 100</b>

**İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması**

--	--	--	--	--	--

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harcanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ders Saati	14	2	3		70
Sınıf Dışı Ders Çalışması	14	0	2		28
Ara Sınavlar	1	8	1		9
Final	1	17	1		18
<b>Toplam İş Yüğü</b>					<b>125</b>