

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI192		
Ders İsmi:	İşletme Fonksiyonlarına Giriş		
Ders Yarıyılı:	Bahar		
Ders Kredileri:	AKTS 5		
Öğretim Dili:	İngilizce		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Üniversite Seçmeli		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme		
Dersin Koordinatörü:	Dr. Öğr. Üy. ELİF ÇİÇEKLİ		
Dersi Veren(ler):	Dr. Elif Çiçekli		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Bu ders: - Öğrencilere temel iş kavramları ve uygulamalarını tanıtmayı, - Öğrencileri iş çevresi, iş etiği ve kurumsal sosyal sorumluluk, girişimcilik ve küresel işletme bağlamı ile ilgili konular hakkında bilgilendirmeyi, - Öğrencileri işletme yönetimi ve organizasyonundaki kavramlar ve uygulamalar ile tanıştırmayı, - Öğrencilere yönetim, organizasyon, motivasyon, liderlik ve pazarlama konularında bir anlayış sağlamayı,
---------------	---

	5. Öğrencilerin dersin konuları üzerine bir takımın üyesi olarak araştırma yapmalarını, bir proje hazırlamalarını ve sunmalarını sağlamayı amaçlamaktadır.
Dersin İçeriği:	Bu ders, öğrencileri iş dünyasıyla tanıştırmak ve işletmelerin değişen iş çevresinde nasıl faaliyette bulunduklarını göstermek için tasarlanmıştır. Ders, öğrencilere iş ortamı, iş etiği ve kurumsal sosyal sorumluluk, girişimcilik ve küresel işletme bağlamı hakkında bilgi verir ve yönetim, organizasyon, motivasyon, liderlik ve pazarlama konularında bir temel sağlar.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Bu dersi başarı ile tamamlayan öğrenciler; 1. Temel işletme kavramlarını ve uygulamalarını tanımlayabilecekler.
- 2) İş ortamı, iş etiği ve kurumsal sosyal sorumluluk, girişimcilik ve küresel işletme bağlamı konularını açıklayabilecekler.
- 3) İşletme yönetimi ve organizasyonundaki kavramları ve uygulamaları ana hatlarıyla açıklayabilecekler.
- 4) Yönetim, organizasyon, motivasyon, liderlik ve pazarlamadaki meseleleri analiz edebilecekler.
- 5) Bir takım üyesi olarak dersin konuları üzerine araştırma yapabilecek, proje hazırlayabilecek ve sunabileceklerdir.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Ders konularına giriş	
2)	İşletme Kavramlarına Giriş	
3)	İş Etiği ve Kurumsal Sosyal Sorumluluk	
4)	Girişimcilik, Yeni Girişimler ve İşletme Sahipliği	
5)	Küresel İşletme Bağlamı	
6)	İşletmeyi Yönetme	
7)	İşletmeyi Organize Etme	
8)	İşletmeyi Organize Etme	
9)	Çalışan Motivasyonu	
10)	Liderlik ve Karar Alma	
11)	Pazarlama Süreçleri ve Tüketici Davranışı	
12)	Ders ve final sınavı konularını gözden geçirme	

13)	Proje Sunumları	
14)	Proje Sunumları	
15)	Final Sınavı Dönemi	
16)	Final Sınavı Dönemi	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Ebert, R. J., & Griffin, R. W. (2019). Business Essentials (12th Global ed.). New York, NY: Pearson.
Diğer Kaynaklar:	Bovee, C. L., & Thill, J. V. (2017). Business in Action (8th ed.). Essex, England: Pearson Education Limited.

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 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	5
Course Learning Outcomes					
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, 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
Projeler	1	% 20
Ara Sınavlar	1	% 40
Final	1	% 40
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 60
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 40
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	İş Yüğü
Ders Saati	14	42
Proje	10	25
Ara Sınavlar	6	20

Final	9	26
Toplam İş Yüğü		113