

İşletme (İngilizce)			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

## Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	NMC008			
Ders İsmi:	Game Studies			
Ders Yarıyılı:	Güz Bahar			
Ders Kredileri:	AKTS 5			
Öğretim Dili:	İngilizce			
Ders Koşulu:				
Ders İş Deneyimini Gerekliyor 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:	Araştırma Görevlisi Doktor MAHMUT ENES AĞCA			
Dersi Veren(ler):	Zeynep Burcu Kaya Alpan			
Dersin Yardımcıları:				

## Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Bu ders öğrencilere oyun çalışmalarının temel alanlarını öğrencilere tanıtarak onlara bu akademik çalışma alanını keşfederek kendi araştırmalarını yapmaları için gerekli becerileri kazandıracaktır.
Dersin İçeriği:	Ders kapsamında oyun çalışmaları alanının temel kavramları, önde gelen akademisyenler ve yazdıkları metinler tanıtılacaktır.

## Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Oyun çalışmalarının temel ilgi alanlarını tanımlamak ve eleştirel bir şekilde tartışmak
- 2) Öğrencileri dinamik ve interdisipliner bir araştırma alanı ve önde gelen araştırmacıları ile tanıştırmak.
- 3) Öğrencileri kendi kendilerine, gündelik hayatlarının içerisinde oyun ve oyun çalışmalarını tartışmaya teşvik eder.
- 4) Onlara dijital oyunları ve oyun kültürlerini kritik edebilmeleri için ihtiyaç duydukları sözcük dağarcığını sağlar.

## Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Oyun Çalışmalarına Giriş ve ders programı ile ihtiyaçların açıklanması.	
2)	Oyunlar, Kurallar, Oyun Oynama	
3)	Oyun Çalışmalarının Kısa Tarihçesi	
4)	Bir Sanat Dalı Olarak Dijital Oyunlar	
5)	Oyunlarda ve Oyun Kültürlerinde Temsil ve Kimlik	
6)	Değişim için Oynanan Oyunlar	
7)	Önceki derslere tekrar bakış.	
8)	Ara Sınav	
9)	Dijital Oyun Tasarımı Süreçleri	
10)	Dijital Oyunlarda Prodüksiyon, Pazarlama ve Emek	
11)	Oyun Eleştirisi ve Oyun Gazeteciliği	
12)	Seçilmiş oyunların önceki derslerin konuları üzerinden incelemesi.	
13)	Önceki derslere tekrar bakış.	
14)	Final sınavı	

## Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	An Introduction To Game Studies: Games In Culture, Frans Mäyrä, SAGE Publications, 2008. Rules of Play: Game Design Fundamentals, Katie Salen and Eric Zimmerman, The MIT Press, 2004. The Routledge Companion to Video Game Studies, Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge, 2013.
-----------------------------	--

Diğer	Man, Play and Games, Roger Caillois, 2001.
Kaynaklar:	The Video Game Debate: Unravelling The Physical, Social, And Psychological Effects Of Video Games, Rachel Kowert, Thorsten Quandt, Routledge, 2015.

## Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Ders Öğrenme Kazanımları	1	2	3	4
Program Kazanımları				
1) Diğer sosyal bilimleri ve matematiği kullanarak işletme ve yönetim bilimlerine ilişkin geniş ve disiplinlerarası bir perspektife sahip olur.				
1) Diğer sosyal bilimleri ve matematiği kullanarak işletme ve yönetim bilimlerine ilişkin geniş ve disiplinlerarası bir perspektife sahip olur.				
2) İşletmenin farklı fonksiyonlarına ve etkileşimlerine ilişkin bilgi ve beceri sahibi olur.				
3) Çeşitli iş problemlerinin kavranmasına ve çözümüne yönelik farklı teorik yaklaşımları kullanır.				
4) Toplumun ihtiyaçlarının ne olduğunun bilincinde olarak bu ihtiyaçları karşılayabilmek için işletme bilgisini kullanır.				
5) Türkiye iş dünyasının ve küresel iş dünyasının güncel sorunlarına yönelik derinlemesine bilgi sahibi olur.				
6) Pazar ihtiyaçları ve ekonomik koşulları da göz önünde tutarak görev aldığı kurumun hedeflerini belirler.				
7) Çeşitli istatistik teknikleri ve sayısal yöntemleri kullanarak karmaşık iş problemlerini çözer ve istatistik programlarını etkin bir şekilde kullanarak analizler yapar.				
8) Bir yabancı dili eğitim-öğretim düzeyine göre, Avrupa Dil Portföyü kriteri açısından en az B1 Genel Düzeyi'nde kullanır.				
9) Takım çalışması, müzakere, liderlik ve girişimcilik yeteneklerini geliştirir.				
10) Evrensel etik değerlere, sosyal sorumluluk bilincine ve yeterli düzeyde iş hukuku bilgisine sahip olur.				
11) Yaşam boyu öğrenmeye ilişkin olumlu tutumlar geliştirebilerek bireysel öğrenme ihtiyaçlarını belirler ve bunları gidermeye yönelik çalışmalar yapar.				
12) Alanı ile ilgili konularda düşünce ve çözüm önerilerini hem yazılı hem de sözlü olarak aktarır ve gerektiğinde hem ulusal hem de uluslararası platformlarda sunar ve yayınlar.				
13) Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı ileri düzeyinde				

bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.	1	2	3	4
<b>Ders Öğrenme Kazanımları</b>				

### Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Diğer sosyal bilimleri ve matematiği kullanarak işletme ve yönetim bilimlerine ilişkin geniş ve disiplinlerarası bir perspektife sahip olur.	
1)	Diğer sosyal bilimleri ve matematiği kullanarak işletme ve yönetim bilimlerine ilişkin geniş ve disiplinlerarası bir perspektife sahip olur.	
2)	İşletmenin farklı fonksiyonlarına ve etkileşimlerine ilişkin bilgi ve beceri sahibi olur.	
3)	Çeşitli iş problemlerinin kavranmasına ve çözümüne yönelik farklı teorik yaklaşımları kullanır.	
4)	Toplumun ihtiyaçlarının ne olduğunun bilincinde olarak bu ihtiyaçları karşılayabilmek için işletme bilgisini kullanır.	
5)	Türkiye iş dünyasının ve küresel iş dünyasının güncel sorunlarına yönelik derinlemesine bilgi sahibi olur.	
6)	Pazar ihtiyaçları ve ekonomik koşulları da göz önünde tutarak görev aldığı kurumun hedeflerini belirler.	
7)	Çeşitli istatistik teknikleri ve sayısal yöntemleri kullanarak karmaşık iş problemlerini çözer ve istatistik programlarını etkin bir şekilde kullanarak analizler yapar.	
8)	Bir yabancı dili eğitim-öğretim düzeyine göre, Avrupa Dil Portföyü kriteri açısından en az B1 Genel Düzeyi'nde kullanır.	
9)	Takım çalışması, müzakere, liderlik ve girişimcilik yeteneklerini geliştirir.	
10)	Evrensel etik değerlere, sosyal sorumluluk bilincine ve yeterli düzeyde iş hukuku bilgisine sahip olur.	
11)	Yaşam boyu öğrenmeye ilişkin olumlu tutumlar geliştirebilerek bireysel öğrenme ihtiyaçlarını belirler ve bunları gidermeye yönelik çalışmalar yapar.	
12)	Alanı ile ilgili konularda düşünce ve çözüm önerilerini hem yazılı hem de sözlü olarak aktarır ve gerektiğinde hem ulusal hem de uluslararası platformlarda sunar ve yayınlar.	
13)	Alanının gerektirdiği en az Avrupa Bilgisayar Kullanma Lisansı ileri düzeyinde bilgisayar yazılımı	

ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.

## 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	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harçanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ders Saati	14	0			0
Ödevler	1	0			0
Ara Sınavlar	3	0			0
Final	3	0			0
<b>Toplam İş Yüğü</b>					<b>0</b>