

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

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI207		
Ders İsmi:	Girişimcilik		
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. GÜLSÜM GÖKGÖZ		
Dersi Veren(ler):	Pınar Özuyar		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Programları boyunca bu anlayışı akılda tutmayı hedefleyen öğrencilerin girişimcilik anlayışına sahip olmaları hedeflenmektedir.
Dersin İçeriği:	Girişimci düşünce, sadece yeni kurulan şirketler için değil, aynı zamanda şirket içi atılımlar için de giderek daha önemli hale geliyor. Öte yandan, Türkiye'nin ve dünyanın öncelikleri, bu girişimci fikirleri etkilemekte ve fırsatlar ve tehditler sunmaktadır. Bu yaklaşımla girişimcilik, değişim ve dünyadaki öncelikli konular öğrencilere ileri düzeyde anlatılacaktır. Temelde tüm girişimcilik tartışmaları iş

dünyasına odaklansa da farklı vaka sunumları ile genel bir anlayış aktarmayı amaçlamaktadır.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Girişimciliğin ilkelerini açıklar.
- 2) Girişimcilikle ilgili temel terimleri anlar.
- 3) Sosyal girişimciliği tanımlar.
- 4) Seçilmiş küresel konuların ve girişimciliğin uygunluğunu tanımak ve tanımlamak
- 5) Girişimcilik için iş planlarının ve diğer gerekli planların kapsamını ve içeriğini tanımlar

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Temel Kavramlar: fikir, mucit, buluş, girişimci, girişimcilik, yönetici, yenilik ve diğerleri	Dersde verilecektir.
2)	Temel Kavramlar: fikir, mucit, buluş, girişimci, girişimcilik, yönetici, yenilik ve diğerleri	Dersde verilecektir.
3)	Farkındalık: Sürdürülebilir kalkınma konusunda küresel kesişen konular	Dersde verilecektir.
4)	Farkındalık 1: Sürdürülebilir kalkınma konusunda küresel kesişen konular	Dersde verilecektir.
5)	Farkındalık: Sürdürülebilir kalkınma konusunda küresel kesişen konular	Dersde verilecektir.
6)	Temel Kavramlar 1: sektörler, sınıflandırmalar, kodlama	Dersde verilecektir.
7)	Temel Kavramlar 2: şirket türleri ve mülkiyetleri	Dersde verilecektir.
8)	Temel Kavramlar 3: küresel değerlendirmeler, rekabet, ilgili idari yapılar	Dersde verilecektir.
9)	Temel Kavramlar 4: küresel değerlendirmeler, rekabet, ilgili idari yapılar	Dersde verilecektir.
10)	Araçlar 1: iş kurma	Dersde verilecektir.
11)	Araçlar 2: iş kurma	Dersde verilecektir.

12)	Araçlar 3: iş planları ve alt planlar	Dersde verilecektir.
13)	Araçlar 4: iş planları ve alt planlar	Dersde verilecektir.
14)	Araçlar 5: Finans Kaynakları	Dersde verilecektir.

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Dersde verilecektir. / To be given in class.
Diğer Kaynaklar:	Dersde verilecektir. / To be given in class.

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.					

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5
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.					

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
Ödev	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	56
Sınıf Dışı Ders Çalışması	14	28
Ara Sınavlar	2	15
Final	1	21

Toplam İş Yüğü

120