DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Siberoyun Projesi	VCD 432	Güz	02+04+00	Seçmeli	4	7

Akademik Birim:	İletişim Fakültesi
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Pazar ve endüstri araştırmaları için araştırma becerilerini geliştirmesi, • Proje yönetiminde kazanılan becerileri geliştirmesi ve uygulaması, • İleri sunum becerileri kazanması, • Bir araştırma raporu veya bir cybergame proje dosyası hazırlaması, • Ekip çalışmasına katılması, • Çalışmalarında edindiği bilgi ve becerileri endüstriden / akademiden mentorlarla iş birliği yaparak gerçek dünyadaki vakalara uygulaması, beklenmektedir.
Dersin İçeriği:	Bu ders, son dönemlerinde mezuniyet projelerine hazırlanmakta olan öğrencilere, ilgili endüstri / sektörden gelen danışmanları veya danışmanları ile iş birliği içinde temel bir ticari olmayan veya endüstri tabanlı oyun tasarlama aşamalarının bilgi ve becerilerini kazandırmayı amaçlamaktadır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Bağımsız bir iş birliği projesi geliştirme becerisi kazanacak, • **2-** Portföyleri için içerik üretebilecek, • **3-** Proje yönetebilecek, • **4-** Takım halinde çalışabilecek, • **5-** İngilizce projeleri profesyonel olarak sunabileceklerdir.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders, okumalar, seminer, örnek olay analizi, strateji oluşturma ve üretim atölyelerinin bir kombinasyonundan oluşur. Seminerler ve tartışma: Her proje için danışman / mentor seminerler ve tartışma oturumları sunacak ve ayrıca öğrencilere bir araştırma projesi fikri geliştirmek ve uygulamak için ilgili okuma materyali sağlayacaktır. Öğrenci ve danışman / mentor, seminerler sırasında her hafta için verilen fikirleri ve okumaları tartışır. Öğrencilerin metinleri okuyarak sınıfa gelmeleri beklenmektedir. Vaka Çalışması: Öğrenci ve akıl hocası, araştırma stratejisini veya multimedya üretimi, sosyal medya veya pazar araştırması stratejisi stratejisini geliştirirken bir vaka belirleyecektir.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon haftası (Giriş ve ders planı)	
2	(Evre I:) Atölye - Proje yönetimi	Atölye görselleri
3	(Evre I:) Süpervizörlerle toplantı	Proje fikrinin geliştirilmesi
4	(Evre I:) Araştırmayı Kavramsallaştırmak: Anlamlı ve Yaratıcı Bir Fikir.	Proje fikrinin geliştirilmesi
5	(Evre I:) Proje fikri hazırlama	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
6	(Evre II:) Proje hazırlama	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
7	(Evre II:) Proje hazırlama	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
8	(Evre III:) Siberoyun tasarımı	
9	(Evre III:) Siber oyun tasarımı onaylanması	
10	(Evre IV:) Proje uygulaması	

11	(Evre IV:) Proje uygulaması	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
12	(Evre IV:) Proje uygulaması	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
13	Final Projesi Araştırma Sunumları	Sınıf içi tartışmalar / sunumlar.
14	Sunumlar	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Gerekli/önerilen tüm okumalar dijital (KHASLearn ve / veya KHAS Bilgi Merkezi'nde mevcuttur) olarak sağlanacaktır.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Proje	4	50
Sunum/Jüri	4	40
Total:	**22**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	4	18.3	73.2
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	15	60
Toplam İş Yükü (saat):			**175.2**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12
OC1												

OC2												
OC3												
OC4												
OC5												

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek