

# 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:	<p>Bu dersi alan öğrencilerin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pazar ve endüstri araştırmaları için araştırma becerilerini geliştirmesi,</li><li>• Proje yönetiminde kazanılan becerileri geliştirmesi ve uygulaması,</li><li>• İleri sunum becerileri kazanması,</li><li>• Bir araştırma raporu veya bir cybergame proje dosyası hazırlaması,</li><li>• Ekip çalışmasına katılması,</li><li>• Çalışmalarında edindiği bilgi ve becerileri endüstriden / akademiden mentorlarla iş birliği yaparak gerçek dünyadaki vakalara uygulaması, beklenmektedir.</li></ul>					
Dersin İçeriği:	<p>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.</p>					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Bağımsız bir iş birliği projesi geliştirme becerisi kazanacak,</li><li>• <b>2-</b> Portföyleri için içerik üretebilecek,</li><li>• <b>3-</b> Proje yönetebilecek,</li><li>• <b>4-</b> Takım halinde çalışabilecek,</li><li>• <b>5-</b> İngilizce projeleri profesyonel olarak sunabileceklerdir.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	<p>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.</p>					

## 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	



OC2										
OC3										
OC4										
OC5										

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek