

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Siberoyun Projesi	VCD 432	Bahar	02+04+00	Zorunlu	4	7
Akademik Birim:	İletişim Fakültesi					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Balca Arda					
Dersin Amacı:	<p>Bu dersi alan öğrencilerin:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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:	<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">• 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	<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	

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 Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	4	18.3	73.2
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	15	60
Toplam İş Yüğü (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
OC1		1		2	2						

OC2				2	2						
OC3				3							
OC4				3							
OC5		1		3							

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek