

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu   | Yarıyıl | T+U+L<br>(saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Siberoyun Projesi                   | VCD 432  | Bahar   | 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