

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 | Seçmeli | 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 | |

| | | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| OC2 | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | | |
| OC5 | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek