Formun Üstü



## İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Bilimi ve İnternet Enstitüsü Sinema Tezli Doktora Programı

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
| Hazırlayan Kişi: Prof. Dr. RIDVAN ŞENTÜRK |

 |

|  |
| --- |
| Hazırlanma Tarihi: 21.04.2020 20:14:55 |

 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dersin | Dönem | Teori | Uygulama | Kredi | AKTS |
| Adı | Kodu |
| Dijital Oyun Kültürü | SIN611 | 2020-2021 Bahar  | 3  | 0  | 3  | 10  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dersin Geçerlilik Zamanı | 2021-02-10 - 2022-05-17  |
| Dersin Dili | Türkçe  |
| Dersin Türü | Seçmeli |
| Dersin Düzeyi | Doktora  |
| Dersi Veren | ? |
| İletişim | Dahili: 4123 Oda: A 610 Birim: Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı Görev: Bölüm Başkanı, rsenturk@ticaret.edu.tr |
| Dersin Amacı | Oyun, gerçeklik ve şuur arasındaki ilişkiyi muhakeme etmek.  |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ) | * Oyunun doğasını ve işleyiş mantığını tanımak
* Oyun ve gerçeklik ilişkisini tanımak
* Oyun türleri ve tekniklerini tanımak
* Oyun ve temsil arasındaki ilişkiyi tanımak
* Dijital oyun tasarımı ve oyuncu profillerini tanımak
* Dijital oyun ile eğitim ve sosyalleşme süreçleri arasındaki ilişkiyi tanımak
 |
| Öğretim Yöntemleri | Okuma, araştırma, izleme, tartışma. |
| Dersin İçeriği (Kısa tanımı) | Oyun, gerçeklik ve şuur arasındaki ilişkiyi tanımak.  |
| Ön Koşul(lar)/Eş Koşul(lar) | Yok  |

**Haftalık Konular**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Hafta** | Oyun nedir?  |
| **2. Hafta** | Klasik oyun anlayışı ve oyuncu  |
| **3. Hafta** | Oyun, oyuncu, gerçeklik ve temsil  |
| **4. Hafta** | Dijital oyun platformları ve teknikleri |
| **5. Hafta** | Dijital oyun türleri ve oyuncu profilleri |
| **6. Hafta** | Dijital oyun estetiği ve etiği  |
| **7. Hafta** | Dijital oyunların eğitim-öğretim süreçlerindeki rolü |
| **8. Hafta** | Dijital oyun estetiği ve politik söylem |
| **9. Hafta** | Dijital oyun ve toplumsal-kültürel değerlerin dönüşümü |
| **10. Hafta** | Araştırma sonuçları ve sunumların dinlenmesi  |
| **11. Hafta** | Araştırma sonuçları ve sunumların dinlenmesi  |
| **12. Hafta** | Araştırma sonuçları ve sunumların dinlenmesi  |
| **13. Hafta** | Araştırma sonuçları ve sunumların dinlenmesi  |
| **14. Hafta** | Araştırma sonuçları ve sunumların dinlenmesi  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kaynaklar** | **Ders Kitabı** | Ders notları  |
| **Yardımcı Kaynaklar**  | Makaleler, oyun örnekleri ve ilgili kitaplar  |
| **Ders Materyali (Yardımcı ekipman, maket vs.)**  |  | Laptop ve power point  |

**Değerlendirme Sistemi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|                                       Yarıyıl İçi Çalışmaları  | **Çalışmalar**  | **Sayısı**  | **Katkısı**  |
| Ödevler  | 0 | 0  |
| Sunum  | 0  | 0  |
| Ara Sınavlar  | 0  | 0  |
| Proje  | 0  | 0  |
| Laboratuvar  | 0  | 0  |
| Arazi Çalışması  | 0  | 0  |
| Kısa Sınavlar (quiz)  | 0  | 0  |
| Dönem Ödevi / Projesi  | 0  | 0  |
| Portfolyo Çalışmaları  | 0  | 0  |
| Raporlar  | 0  | 0  |
| Öğrenme Günlükleri  | 0  | 0  |
| Bitirme Tezi / Projesi  | 0  | 0  |
| Seminer  | 1  | 50  |
| Diğer  | 0  | 0  |
| Toplam  | 1  | 50  |
| Yarıyıl içi çalışmaların başarı notuna katkısı  |    | 50  |
| Yarıyıl sonu sınavının başarı notuna katkısı (>%40)  |    | 50  |
| Toplam  |    | 100  |

**Dersin Öğrenme Çıktılarının, Program Öğrenme Çıktıları İle İlişkisi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No**  | **Program Öğrenme Çıktıları (PÖÇ) Katkı Derecesi**  | **Ders Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)**  |
|    |    | DÖÇ1  | DÖÇ2  | DÖÇ3  | DÖÇ4  | DÖÇ5  | DÖÇ6  |
| PÖÇ1  | Sinema alanındaki yeni bilimsel bilgilerin, teorilerin ve yöntemlerin geliştirilmesine katkıda bulunabilecek muhakeme ilkelerini belirleme | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 5  |
| PÖÇ2  | Mevcut yorumlara katkı sağlama ve yeni bilgileri sinema alanında kullanmak için bütünlükçü meta-teorik bir bakış açısına sahip olma | 5  | 3  | 4  | 4  | 4  | 5  |
| PÖÇ3  | Sinema ile ilgili araştırma alanlarını belirleme, formüle edebilme, tasarlayabilme ve yüksek akademik düzeyde muhakeme yapabilme  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 5  |
| PÖÇ4  | Sinema alanına özgü çeşitli kavramların, teori ve yöntemlerinin geçerliliğini ve uygulanabilirliğini sorgulayabilme ve değerlendirme | 3  | 3  | 4  | 4  | 5  | 5  |
| PÖÇ5  | Sinema alanında toplumsal olayları, ilişkileri ve bu ilişkileri yönlendiren ilkeleri, normları ve değerleri eleştirel bir bakış açısıyla inceleyebilme | 0  | 0  | 2  | 3  | 3  | 4  |
| PÖÇ6  | Klasik dönem öykü sinemasının estetik ifade imkânlarını, sorunlarını ve dönüşümünü tarihsel süreç içinde karşılaştırma ve eleştirel bir bakış açısıyla muhakeme etme. | 3  | 3  | 3  | 0  | 3  | 3  |
| PÖÇ7  | Dijital dönem sinema estetiğinin sunduğu ifade imkânlarını sorunlarını ve geleceğini muhakeme etme  | 3  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  |
| PÖÇ8  | Disiplinler üstü bütünlükçü bir bakış açısıyla Türk ve dünya sinemasının içinde bulunduğu tarihsel durumu ve geleceğini muhakeme etmek | 4  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  |
| PÖÇ9  | Teknolojik gelişmelerin sinema ve diğer medya alanlarındaki anlatı geleneklerini, türlerini ve tarzlarını nasıl etkilediğini tartışabilme | 4  | 4  | 5  | 5  | 4  | 5  |
| PÖÇ10  | Sinemanın etik, estetik, kültürel değerlerle ilişkisini düşünce gelenekleri çerçevesinde tanımlayabilme ve sorgulayabilme | 4  | 4  | 5  | 5  | 3  | 5  |
| PÖÇ11  | ...  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  |
| PÖÇ12  | ....  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  |

**AKTS- İş Yükü Tablosu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Etkinlikler**  | **Hafta**  | **Süre (saat)**  | **Toplam İş Yükü**  |
| Ders Süresi  | 14  | 3  | 42  |
| Sınıf Dışı Çalışma Süresi  | 0  | 0  | 0  |
| Ödevler  | 0  | 0  | 0  |
| Sunum  | 0  | 0  | 0  |
| Ara Sınavlar  | 1 | 1  | 1 |
| Proje  | 0 | 0 | 0  |
| Laboratuvar  | 0  | 0  | 0  |
| Arazi Çalışması  | 0  | 0  | 0  |
| Yarıyıl Sonu Sınavı  | 1 | 1 | 1  |
| Kısa Sınavlar (quiz)  | 0  | 0  | 0  |
| Dönem Ödevi / Projesi  | 0  | 0  | 0  |
| Portfolyo Çalışmaları  | 0  | 0  | 0  |
| Raporlar  | 0  | 0  | 0  |
| Öğrenme Günlükleri  | 0  | 0  | 0  |
| Bitirme Tezi / Projesi  | 0  | 0  | 0  |
| Seminer  | 3 | 4 | 12  |
| Diğer  | 2 | 3 | 6 |
| **Toplam İş Yükü**  |    |    | 62 |
| **Toplam İş Yükü / 25**  |    |    | 2,48 |
| **Dersin AKTS Kredisi**  |    |    | 10  |

|  |
| --- |
| **Dersin Alan/Meslek Öğretimi Sağlamaya Yönelik Katkısı**  |
| Dijital oyun türleri, platformları, teknikleri, oyuncu profilleri ile gerçeklik algısı arasındaki ilişkiyi tanımak. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Onaylayan**  | **Diploma Programının Başkanı**  | **Prof. Dr. RIDVAN ŞENTÜRK**  |
|    |    |    |

Formun Altı