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