

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Digital Games and E-Sports / Digital Games and E-Sports	
Ders Kodu / Course Code	ESPR425	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	4.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	4	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language		
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	-	-
Amacı / Purpose	Dersin Amacı: Dijital Oyunların Anlaşılması: Dijital oyunların tarihçesinden günümüzdeki gelişimine kadar geniş bir perspektif sunarak öğrencilerin oyun dünyasını derinlemesine anlamalarını sağlamak. E-Spor Ekosistemi: E-sporun temelleri, takım yapıları, turnuvalar, ligler ve global e-spor endüstrisinin işleyişi hakkında bilgi edinmek. Oyun Tasarımı ve Geliştirme: Oyun mekaniği, hikaye anlatımı, karakter tasarımı ve oyun motorları hakkında temel bilgiler edinerek kendi oyun fikirlerini geliştirebilme yeteneği kazandırmak. Pazarlama ve Yönetim: Dijital oyunlar ve e-spor alanında markalaşma, pazarlama stratejileri ve etkinlik yönetimi konularında bilgi sahibi olmak.	### Course Objectives: - **Understanding Digital Games:** To provide a comprehensive perspective from the history to the current development of digital games, enabling students to deeply understand the world of gaming. - **E-Sports Ecosystem:** To gain knowledge about the basics of e-sports, team structures, tournaments, leagues, and the operation of the global e-sports industry. - **Game Design and Development:** To acquire fundamental knowledge about game mechanics, storytelling, character design, and game engines, thus enabling students to develop their own game ideas. - **Marketing and Management:** To become knowledgeable in branding, marketing strategies, and event management in the field of digital games and e-sports.

İçeriği / Content	Ders İçeriği: Dijital Oyunların Tarihçesi: Video oyunlarının ortaya çıkışından bugüne kadar olan evrimi ve önemli kilometre taşları. Oyun Tasarımının Temelleri: Oyun mekanikleri, hikaye anlatımı, görsel ve ses tasarımı gibi temel kavramlar. E-Sporun Temelleri: E-spor nedir, nasıl ortaya çıkmıştır, temel terimler ve dünyada e-sporun yeri. Oyun Geliştirme Araçları: Unity, Unreal Engine gibi popüler oyun motorları üzerine pratik çalışmalar. E-Spor Organizasyonları: Takım oluşturma, turnuva düzenleme ve lig yönetimi. Dijital Oyun Pazarlaması: Oyunların pazarlanması, oyuncu toplulukları ile etkileşim ve sosyal medya stratejileri. Etik ve Hukuk: Dijital oyunlar ve e-spor alanında karşılaşılan etik ve hukuki meseleler.	### Course Content: - **History of Digital Games:** The evolution and significant milestones of video games from their inception to the present day. - **Fundamentals of Game Design:** Basic concepts such as game mechanics, storytelling, visual and sound design. - **Basics of E-Sports:** What is e-sports, how did it emerge, fundamental terms, and the position of e-sports in the world. - **Game Development Tools:** Practical work on popular game engines like Unity, Unreal Engine. - **E-Sports Organizations:** Team formation, tournament organization, and league management. - **Digital Game Marketing:** Marketing of games, interaction with player communities, and social media strategies. - **Ethics and Law:** Ethical and legal issues encountered in the field of digital games and e-sports.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	Dijital Oyunlar - Prof.Dr. Şeref Sağıroğlu	Dijital Oyunlar - Prof.Dr. Şeref Sağıroğlu
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Doç. Dr. Umut Davut BAŞOĞLU	Doç. Dr. Umut Davut BAŞOĞLU

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Dijital Oyunlar Hakkında Bilgi ve Anlayış: Öğrenciler, dijital oyunların tarihçesi, gelişimi ve önemli kavramları hakkında derinlemesine bilgi sahibi olacak ve oyun dünyasını anlama yeteneklerini geliştirecekler.	Knowledge and Understanding of Digital Games: Students will acquire in-depth knowledge about the history, development, and key concepts of digital games, enhancing their ability to comprehend the gaming world.
2	E-Spor Endüstrisi ve Temelleri: Öğrenciler, e-sporun temellerini, organizasyonlarını, takım yapılarını ve uluslararası e-spor endüstrisinin işleyişini anlayacaklar.	**E-Sports Industry and Fundamentals:** Students will understand the fundamentals of e-sports, its organizations, team structures, and the operation of the international e-sports industry.
3	Oyun Tasarımı ve Geliştirme Becerileri: Oyun mekaniği, hikaye anlatımı, karakter tasarımı ve oyun motorları gibi temel kavramları öğrenerek kendi oyun fikirlerini geliştirebilecekler.	**Game Design and Development Skills:** By learning fundamental concepts such as game mechanics, storytelling, character design, and game engines, students will be able to develop their own game ideas.
4	Pazarlama ve Yönetim Yetkinlikleri: Dijital oyunlar ve e-spor alanında markalaşma, pazarlama stratejileri, etkinlik yönetimi ve oyuncu topluluklarıyla etkileşim konularında bilgi ve beceri kazanacaklar.	**Marketing and Management Competencies:** Students will gain knowledge and skills in branding, marketing strategies, event management, and interaction with player communities in the fields of digital games and e-sports.
5	Etik ve Hukuk Bilinci: Öğrenciler, dijital oyunlar ve e-spor alanında karşılaşılan etik ve hukuki konuları anlayacak ve bu bağlamda bilinçli kararlar alabilecekler.	**Ethical and Legal Awareness:** Students will understand the ethical and legal issues encountered in the field of digital games and e-sports and be able to make informed decisions in this context.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hafta 1-2: Dijital Oyunların Tarihçesi ve Gelişimi Video oyunlarının kökenleri ve tarihçesi Oyun endüstrisindeki önemli dönüm noktaları Dijital oyunların evrimi ve etkileri			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	-
	Week 1-2: History and Evolution of Digital Games Origins and history of video games Significant milestones in the gaming industry Evolution and impact of digital games			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	-

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
2	Hafta 1-2: Dijital Oyunların Tarihçesi ve Gelişimi Video oyunlarının kökenleri ve tarihçesi Oyun endüstrisindeki önemli dönüm noktaları Dijital oyunların evrimi ve etkileri			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 1-2: History and Development of Digital Games - Origins and history of video games - Significant milestones in the gaming industry - Evolution and impact of digital games			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
3	Hafta 3-4: Oyun Tasarımının Temelleri Oyun mekaniği ve temel prensipler Hikaye anlatımı ve karakter geliştirme Görsel ve ses tasarımı			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler. İngilizce	
	### Week 3-4: Fundamentals of Game Design - Game mechanics and basic principles - Storytelling and character development - Visual and sound design			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hafta 3-4: Oyun Tasarımının Temelleri Oyun mekaniği ve temel prensipler Hikaye anlatımı ve karakter geliştirme Görsel ve ses tasarımı			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 3-4: Fundamentals of Game Design - Game mechanics and basic principles - Storytelling and character development - Visual and sound design			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
5	Hafta 5-6: E-Sporun Temelleri ve Organizasyonları E-sporun doğuşu ve gelişimi E-spor organizasyonları ve lig yapıları Temel e-spor terimleri ve kuralları			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 5-6: Fundamentals and Organizations of E-Sports - The emergence and development of e-sports - E-sports organizations and league structures - Basic e-sports terms and rules			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hafta 5-6: E-Sporun Temelleri ve Organizasyonları E-sporun doğuşu ve gelişimi E-spor organizasyonları ve lig yapıları Temel e-spor terimleri ve kuralları			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 5-6: Fundamentals and Organizations of E-Sports - The emergence and development of e-sports - E-sports organizations and league structures - Basic e-sports terms and rules			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
7	Hafta 7-8: Oyun Geliştirme Araçları ve Uygulamaları Unity ve Unreal Engine gibi oyun motorlarına giriş Pratik oyun geliştirme çalışmaları			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 7-8: Game Development Tools and Applications - Introduction to game engines like Unity and Unreal Engine - Practical game development exercises			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	vize sınavı				
	midterm exam				

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
9	Hafta 9-10: E-Spor Takımları ve Turnuvalar E-spor takımlarının oluşturulması ve yönetimi E-spor turnuvalarının düzenlenmesi ve yönetimi			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 9-10: E-Sports Teams and Tournaments - Formation and management of e-sports teams - Organization and management of e-sports tournaments			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hafta 9-10: E-Spor Takımları ve Turnuvalar E-spor takımlarının oluşturulması ve yönetimi E-spor turnuvalarının düzenlenmesi ve yönetimi			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 9-10: E-Sports Teams and Tournaments - Formation and management of e-sports teams - Organization and management of e-sports tournaments			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
11	Hafta 11-12: Dijital Oyun Pazarlaması ve Markalaşma Oyunların pazarlanması ve tanıtımı Oyuncu topluluklarıyla etkileşim ve sosyal medya stratejileri			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 11-12: Digital Game Marketing and Branding - Marketing and promotion of games - Interaction with player communities and social media strategies			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hafta 11-12: Dijital Oyun Pazarlaması ve Markalaşma Oyunların pazarlanması ve tanıtımı Oyuncu topluluklarıyla etkileşim ve sosyal medya stratejileri.			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	Theoretical Lessons: Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
13	Hafta 13: Etik ve Hukuk Konuları ile Sektör Deneyimleri Dijital oyunlar ve e-spor alanındaki etik meseleler Hukuki konular ve sektör profesyonellerinden deneyim paylaşımları			Teorik Dersler: Konuların derinlemesine anlaşılmasını sağlayacak teorik bilgiler. Pratik Çalışmalar: Oyun geliştirme araçları ile uygulamalı çalışmalar ve projeler. Grup Projeleri: Takım çalışması becerilerini geliştirmek adına grup projeleri. Konuk Konuşmacılar: Sektör profesyonellerinin deneyimlerini paylaşmaları için düzenlenen seminerler.	
	### Week 13: Ethics and Legal Issues with Industry Experiences - Ethical issues in the field of digital games and e-sports - Legal matters and sharing experiences from industry professionals			**Theoretical Lessons:** Theoretical knowledge to ensure a deep understanding of the subjects. Practical Exercises: Applied work and projects with game development tools. Group Projects: Group projects to enhance teamwork skills. Guest Speakers: Seminars organized for industry professionals to share their experiences.	
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final Sınavı				
	Final Exam				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	90
Takım/Grup Çalışması / Team/Group Work	1	10
Toplam / Total:	2	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Proje Hazırlama / Project Preparation	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	10.00	10.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	1	5.00	5.00
Bireysel Çalışma / Self Study	1	4.00	4.00
Final Sınavı / Final Examination	1	20.00	20.00
Final Sınavı için Bireysel Çalışma / Individual Study for Final Examination	1	20.00	20.00
Proje Tasarımı /Yönetimi / Project Design/Management	1	15.00	15.00
Rapor / Report	1	10.00	10.00
Takım/Grup Çalışması / Team/Group Work	1	15.00	15.00
Toplam / Total:	8	99.00	99.00
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 99.00/25.00 = 3.96 ~ / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 99.00 / 25.00 = 3.96 ~			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes											
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12
1.Dijital Oyunlar Hakkında Bilgi ve Anlayış: Öğrenciler, dijital oyunların tarihçesi, gelişimi ve önemli kavramları hakkında derinlemesine bilgi sahibi olacak ve oyun dünyasını anlama yeteneklerini geliştirecekler. / Knowledge and Understanding of Digital Games: Students will acquire in-depth knowledge about the history, development, and key concepts of digital games, enhancing their ability to comprehend the gaming world.	4	5	3	4	4	1	5	3	3	4	5	5

2.E-Spor Endüstrisi ve Temelleri: Öğrenciler, e-sporun temellerini, organizasyonlarını, takım yapılarını ve uluslararası e-spor endüstrisinin işleyişini anlayacaklar. / **E-Sports Industry and Fundamentals.** Students will understand the fundamentals of e-sports, its organizations, team structures, and the operation of the international e-sports industry.	4	5	3	5	4	2	5	3	4	5	5	3
3.Oyun Tasarımı ve Geliştirme Becerileri: Oyun mekaniği, hikaye anlatımı, karakter tasarımı ve oyun motorları gibi temel kavramları öğrenerek kendi oyun fikirlerini geliştirebilecekler. / **Game Design and Development Skills.** By learning fundamental concepts such as game mechanics, storytelling, character design, and game engines, students will be able to develop their own game ideas.	5	3	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5
4.Pazarlama ve Yönetim Yetkinlikleri: Dijital oyunlar ve e-spor alanında markalaşma, pazarlama stratejileri, etkinlik yönetimi ve oyuncu topluluklarıyla etkileşim konularında bilgi ve beceri kazanacaklar. / **Marketing and Management Competencies.** Students will gain knowledge and skills in branding, marketing strategies, event management, and interaction with player communities in the fields of digital games and e-sports.	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	3	3

5.Etik ve Hukuk Bilinci: Öğrenciler, dijital oyunlar ve e-spor alanında karşılaşılan etik ve hukuki konuları anlayacak ve bu bağlamda bilinçli kararlar alabilecekler. / **Ethical and Legal Awareness:** Students will understand the ethical and legal issues encountered in the field of digital games and e-sports and be able to make informed decisions in this context.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high