

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Professional English / Professional English	
Ders Kodu / Course Code	EYDL291	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	0	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	2	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language		
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose		
İçeriği / Content		
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading		
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)		

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Dijital oyun tasarımı alanında kullanılan teknik terimleri anlar.	Understands the technical terms used in the field of digital game design.
2	Dijital oyun tasarımı alanında kullanılan teknik terimleri terimleri doğru bir şekilde kullanabilirler.	Can use the technical terms used in the field of digital game design correctly.
3	Yazılı ve sözlü iletişimlerinde teknik terimlerin yanı sıra sektörle ilgili genel İngilizce terimleri kullanabilirler.	They can use technical terms as well as general English terms related to the sector in their written and oral communication.
4	İngilizce dil becerilerini iş dünyasındaki iletişim gereksinimlerine uygun olarak geliştirirler.	Develop their English language skills in accordance with the communication requirements of the business world.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		0
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		0
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		0
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

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	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.Dijital oyun tasarımı alanında kullanılan teknik terimleri anlar. / Understands the technical terms used in the field of digital game design.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	5
2.Dijital oyun tasarımı alanında kullanılan teknik terimleri doğru bir şekilde kullanabilirler. / Can use the technical terms used in the field of digital game design correctly.	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	5
3.Yazılı ve sözlü iletişimlerinde teknik terimlerin yanı sıra sektörle ilgili genel İngilizce terimleri kullanabilirler. / They can use technical terms as well as general English terms related to the sector in their written and oral communication.	3	3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	1	4	4	5
4.İngilizce dil becerilerini iş dünyasındaki iletişim gereksinimlerine uygun olarak geliştirirler. / Develop their English language skills in accordance with the communication requirements of the business world.	3	2	3	4	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3

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