

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Gaming and Culture II / Gaming and Culture II	
Ders Kodu / Course Code	EDOT106	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	0	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuvar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	1	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Oyun ve Kültür I	
Amacı / Purpose	Oyun ve Kültür 2 dersi, öğrencilere oyunlar ve kültür arasındaki etkileşimlerin daha derinlemesine bir şekilde incelenmesine odaklanır. Bu derste, oyunların kültürel ve toplumsal işlevleri, oyun endüstrisinin kültürel ve ekonomik boyutları, oyunların toplumsal ve politik tartışmalar içindeki yerleri gibi konular ele alınır. Ayrıca, oyunların kültürel çeşitlilik, kimlik ve temsil konularındaki etkileri ve sorunları da tartışılır. Bu dersin amacı, öğrencilerin oyun kültürünü daha da derinlemesine anlamalarını ve oyunların kültürel etkileri hakkında daha kritik bir düşünme becerisi kazanmalarını sağlamaktır.	The Game and Culture 2 course focuses students on a more in-depth study of the interactions between games and culture. In this course, the cultural and social functions of games, the cultural and economic dimensions of the game industry, the place of games in social and political debates are discussed. In addition, the effects and problems of the games on cultural diversity, identity and representation are also discussed. The aim of this course is to provide students with a deeper understanding of the game culture and to gain a more critical thinking ability about the cultural effects of games.
İçeriği / Content	Oyun ve Kültür 2 dersi, öğrencilerin oyunların kültürel ve toplumsal işlevlerine daha derinlemesine bir bakış açısı geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlar. Bu ders, oyun endüstrisinin kültürel ve ekonomik boyutlarını, oyunların toplumsal ve politik tartışmalar içindeki yerlerini ve etkilerini ele alır. Oyun kültürünün çeşitli boyutlarını daha kritik bir şekilde ele alan bu ders, öğrencilerin oyunların kültürel çeşitlilik, kimlik ve temsil konularındaki etkilerini ve sorunlarını daha iyi anlamalarına olanak tanır.	The Game and Culture 2 course aims to help students develop a deeper understanding of the cultural and social functions of games. This course deals with the cultural and economic dimensions of the games industry, the place and effects of games in social and political debates. More critically addressing the various dimensions of gaming culture, this course allows students to better understand the implications and problems of games in cultural diversity, identity and representation.
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	Oyunların kültürel ve toplumsal işlevlerini, oyun endüstrisinin kültürel ve ekonomik boyutlarını anlayabilme.	To be able to understand the cultural and social functions of games and the cultural and economic dimensions of the game industry.
2	Oyunların toplumsal ve politik tartışmalar içindeki yerlerini ve etkilerini anlayabilme.	To be able to understand the place and effects of games in social and political debates.
3	Oyunların kültürel çeşitlilik, kimlik ve temsil konularındaki etkilerini ve sorunlarını tartışabilme.	To be able to discuss the effects and problems of games on cultural diversity, identity and representation.
4	Oyun kültürü hakkında daha kritik bir düşünme becerisi geliştirebilme ve oyunların kültürel etkileri hakkında daha derinlemesine bir anlayışa sahip olabilme	Ability to develop a more critical thinking about gaming culture and gain a deeper understanding of the cultural impact of games.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Giriş ve Ders Tanıtımı				
	Introduction and Course Introduction				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Etkileşimli Kurgu				
	Gaming and Interactive Fiction				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun Tasarımı ve Geliştirme				
	Game Design and Development				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Oyuncu Toplulukları				
	Games and Player Communities				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Strateji				
	Game and Strategy				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Hikaye Anlatımı				
	Play and Storytelling				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Sosyal Değişim				
	Play and Social Change				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sınav				
	Exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Çevre				
	Game and Environment				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Kültürlerarası Etkileşim				
	Game and Intercultural Interaction				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Zeka				
	Game and Intelligence				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Eğlence Endüstrisi				
	Game and Entertainment Industry				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Gelecek				
	The Game and the Future				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Oyun ve Pazarlama				
	Gaming and Marketing				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	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 (%)
Final Sınavı / Final Examination	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)
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.Oyunların kültürel ve toplumsal işlevlerini, oyun endüstrisinin kültürel ve ekonomik boyutlarını anlayabilme. / To be able to understand the cultural and social functions of games and the cultural and economic dimensions of the game industry.	4	1	1	5	3	3	3	5	4	3	3	1	4	3	4
2.Oyunların toplumsal ve politik tartışmalar içindeki yerlerini ve etkilerini anlayabilme. / To be able to understand the place and effects of games in social and political debates.	4	1	1	4	2	3	2	5	4	4	4	1	4	3	2
3.Oyunların kültürel çeşitlilik, kimlik ve temsil konularındaki etkilerini ve sorunlarını tartışabilme. / To be able to discuss the effects and problems of games on cultural diversity, identity and representation.	4	1	1	4	3	2	3	5	4	4	3	1	4	2	3
4.Oyun kültürü hakkında daha kritik bir düşünme becerisi geliştirebilme ve oyunların kültürel etkileri hakkında daha derinlemesine bir anlayışa sahip olabilme / Ability to develop a more critical thinking about gaming culture and gain a deeper understanding of the cultural impact of games.	5	1	1	5	3	2	2	4	4	3	4	1	3	2	4

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