

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name		
Ders Kodu / Course Code	EDOT407	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuvar 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	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Bu dersin amacı, öğrencilere siberkültür ve sanal dünyalar hakkında kapsamlı bir anlayış kazandırmak ve dijital oyun tasarımındaki sanal dünya tasarımının önemini vurgulamaktır. Ders boyunca, öğrenciler sanal dünyaların oluşturulması, özellikleri, toplulukları, tasarımı, etkileşimleri, ekonomisi, güvenliği, kültürleri, eğlencesi ve inovasyonları gibi konuları öğreneceklerdir. Ayrıca, sınavlar yoluyla öğrencilerin öğrenme düzeylerini ölçmek ve dersin başarısını değerlendirmek amaçlanmaktadır. Bu ders, öğrencilere dijital oyun tasarımı ve siberkültür alanlarında kariyerlerinde faydalı olabilecek beceriler ve bilgiler sağlamayı hedeflemektedir.	The aim of this course is to provide students with a comprehensive understanding of cyberculture and virtual worlds and to emphasize the importance of virtual world design in digital game design. Throughout the course, students will learn about the creation of virtual worlds, their features, communities, design, interactions, economics, security, cultures, entertainment and innovations. In addition, it is aimed to measure the learning levels of students through exams and to evaluate the success of the course. This course aims to provide students with skills and knowledge that can be useful in their careers in digital game design and cyberculture.
İçeriği / Content	Bu dersin içeriği, siberkültür ve sanal dünyaların tanımı ve tarihi ile başlar ve günümüzdeki sanal dünyaların çeşitleri hakkında bilgi verir. Sanal dünyaların oluşturulması ve tasarımı, özellikleri, toplulukları, etkileşimleri ve kullanıcılarına sunduğu özellikler, sanal dünya ekonomisi, güvenliği, kültürleri, eğlencesi ve inovasyonları gibi konular ele alınır. Sanal dünya tasarımı için kullanılan araçlar ve teknikler, dijital oyun tasarımında sanal dünya tasarımının önemi ve sanal gerçeklik teknolojisi gibi konular da işlenir. Ayrıca, sanal dünyaların gerçek hayatta etkileri, sanal dünya kültürlerinin oluşumu ve gelişimi ve sanal dünyalarda yapılan inovasyonlar gibi konular da ele alınır. Sınavlar, öğrencilerin öğrenme düzeylerini ölçmek ve dersin başarısını değerlendirmek için kullanılır.	The content of this course begins with the definition and history of cyberculture and virtual worlds and provides information about the types of virtual worlds today. Topics such as the creation and design of virtual worlds, their features, communities, interactions and features offered to their users, virtual world economy, security, cultures, entertainment and innovations are discussed. Topics such as the tools and techniques used for virtual world design, the importance of virtual world design in digital game design and virtual reality technology are also covered. In addition, topics such as the effects of virtual worlds in real life, the formation and development of virtual world cultures and innovations made in virtual worlds are also covered. Exams are used to measure students' learning levels and to assess the success of the course.
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	Sanal dünya tasarımının önemini vurgulayarak, öğrencilerin dijital oyun tasarımındaki sanal dünya tasarımını anlamaları ve uygulamaları için gerekli becerileri geliştirmeleri.	Developing the skills necessary for students to understand and apply virtual world design in digital game design, emphasizing the importance of virtual world design.
2	Siberkültür ve sanal dünyalar hakkında kapsamlı bir anlayışa sahip olmak ve sanal dünyaların oluşturulması, özellikleri, toplulukları, tasarımı, etkileşimleri, ekonomisi, güvenliği, kültürleri, eğlencesi ve inovasyonları gibi konuları öğrenmek.	Gain a comprehensive understanding of cyberculture and virtual worlds and learn about the creation of virtual worlds, their features, communities, design, interactions, economics, safety, culture, entertainment and innovations.
3	Öğrencilerin, sanal dünya tasarımı için kullanılan araçlar ve teknikleri öğrenerek, dijital oyun tasarımı ve siberkültür alanlarında kariyerlerinde faydalı olabilecek beceriler ve bilgiler kazanmaları.	Students gain skills and knowledge that can be useful in their careers in the fields of digital game design and cyberculture, by learning the tools and techniques used for virtual world design.
4	Sanal dünyaların gerçek hayatta etkilerini ve sanal dünya kültürlerinin oluşumunu anlamak, bu sayede öğrencilerin dijital dünyada yaşayan insanlarla nasıl etkileşim kuracaklarını ve nasıl daha etkili bir şekilde tasarım yapacaklarını öğrenmeleri.	Understanding the effects of virtual worlds in real life and the formation of virtual world cultures, so that students learn how to interact with people living in the digital world and how to design more effectively.
5	Öğrencilerin sınavlarla öğrenme düzeylerinin ölçülmesi sayesinde, öğrenme süreçlerini geliştirmeleri ve dijital oyun tasarımı ve siberkültür alanlarındaki kariyerlerinde başarılı olmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri edinmeleri.	By measuring the learning levels of students through exams, they can improve their learning processes and acquire the basic knowledge and skills necessary to be successful in their careers in digital game design and cyberculture.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Siberkültür ve sanal dünyaların ne olduğu ve tarihi hakkında bir giriş Günümüzdeki sanal dünyaların çeşitleri				
	An introduction to what and the history of cyberculture and virtual worlds are Types of virtual worlds today				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyaların nasıl oluşturulduğu Dijital oyun tasarımında sanal dünyaların rolü				
	How virtual worlds are created The role of virtual worlds in digital game design				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyaların özellikleri ve tasarımı Sanal dünyaların kullanıcılarına sunduğu özellikler				
	Features and design of virtual worlds Features offered to users of virtual worlds				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyaların toplulukları ve sosyal dinamikleri Sanal toplumların gerçek hayatta etkileri				
	Communities and social dynamics of virtual worlds Effects of virtual communities in real life				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünya tasarımında kullanılan araçlar ve teknikler Dijital oyun tasarımında sanal dünya tasarımının önemi				
	Tools and techniques used in virtual world design The importance of virtual world design in digital game design				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünya etkileşimleri ve bunların tasarımı Kullanıcıların sanal dünyalardaki etkileşimleri				
	Virtual world interactions and their design User interactions in virtual worlds				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal Ekonomi				
	Virtual Economy				
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
	Sanal dünyalardaki ekonomik sistemler ve para birimleri Sanal dünyalarda ticaretin ve işletmelerin rolü				
	Economic systems and currencies in virtual worlds The role of commerce and businesses in virtual worlds				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal gerçeklik teknolojisi ve kullanımı Sanal gerçekliğin dijital oyun tasarımında kullanımı				
	Virtual reality technology and its use Use of virtual reality in digital game design				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyalardaki güvenlik sorunları ve çözümleri Kullanıcıların güvenliği için alınan önlemler				
	Security problems and solutions in virtual worlds Measures taken for the safety of users				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyalarda kültürlerin oluşumu ve gelişimi Sanal dünya kültürlerinin gerçek hayatta etkileri				
	The formation and development of cultures in virtual worlds Effects of virtual world cultures in real life				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyalardaki eğlence seçenekleri Dijital oyun tasarımında eğlence unsurlarının kullanımı				
	Entertainment options in virtual worlds Use of entertainment elements in digital game design				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Sanal dünyalarda yapılan inovasyonlar				
	Innovations in virtual worlds				

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.Sanal dünya tasarımının önemini vurgulayarak, öğrencilerin dijital oyun tasarımındaki sanal dünya tasarımını anlamaları ve uygulamaları için gerekli becerileri geliştirmeleri. / Developing the skills necessary for students to understand and apply virtual world design in digital game design, emphasizing the importance of virtual world design.	5	4	1	3	4	4	3	5	5	4	2	4	3	4	3
2.Siberkültür ve sanal dünyalar hakkında kapsamlı bir anlayışa sahip olmak ve sanal dünyaların oluşturulması, özellikleri, toplulukları, tasarımı, etkileşimleri, ekonomisi, güvenliği, kültürleri, eğlencesi ve inovasyonları gibi konuları öğrenmek. / Gain a comprehensive understanding of cyberculture and virtual worlds and learn about the creation of virtual worlds, their features, communities, design, interactions, economics, safety, culture, entertainment and innovations.	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	2	4	3	4	5
3.Öğrencilerin, sanal dünya tasarımı için kullanılan araçlar ve teknikleri öğrenerek, dijital oyun tasarımı ve siberkültür alanlarında kariyerlerinde faydalı olabilecek beceriler ve bilgiler kazanmaları. / Students gain skills and knowledge that can be useful in their careers in the fields of digital game design and cyberculture, by learning the tools and techniques used for virtual world design.	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2

4.Sanal dünyaların gerçek hayatta etkilerini ve sanal dünya kültürlerinin oluşumunu anlamak, bu sayede öğrencilerin dijital dünyada yaşayan insanlarla nasıl etkileşim kuracaklarını ve nasıl daha etkili bir şekilde tasarım yapacaklarını öğrenmeleri. / Understanding the effects of virtual worlds in real life and the formation of virtual world cultures, so that students learn how to interact with people living in the digital world and how to design more effectively.	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2
5.Öğrencilerin sınavlarla öğrenme düzeylerinin ölçülmesi sayesinde, öğrenme süreçlerini geliştirmeleri ve dijital oyun tasarımı ve siberkültür alanlarındaki kariyerlerinde başarılı olmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri edinmeleri. / By measuring the learning levels of students through exams, they can improve their learning processes and acquire the basic knowledge and skills necessary to be successful in their careers in digital game design and cyberculture.	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	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