|  |
| --- |
| **DERS BİLGİLERİ** |
| **Ders** | *Kodu* | *Yarıyıl* | *T+U Saat* | *Kredi* | *AKTS* |
| Oyun Endüstrisi ve Dijital Dönüşümler | ACM532 | 1 | 3 | 3 | 8 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ön Koşul Dersleri** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Dili** | İngilizce http://www.ebs.sakarya.edu.tr/img/img_flags/tr.png |
| **Dersin Seviyesi** | Lisansüstü |
| **Dersin Türü** | Seçmeli |
| **Dersin Koordinatörü** |  |
| **Dersi Verenler** | Yrd.Doç.Dr.Uğur Kaplancalı |
| **Dersin Yardımcıları** |  |
| **Dersin Amacı**  | Dersin amacı, ekonomiyi mikro ve makro seviyede etkileyen yeni teknoloji kavramlarını ortaya koymaktır. Sosyal ağ, nesnelerin interneti, sanal gerçeklik, video oyunlar ve mobil teknolojilerin global ekonomik aktiviteye olan katkıları ana odak noktası olacaktır. |
| **Dersin İçeriği** | Ekonominin Dijital Dönüşümü: Paylaşım Ekonomisinden Oyun EndüstrisineGlobal ekonominin hızla gelişen yeni bilişim teknolojilerine olan bağımlılığı artık radikal seviyelere ulaştmıştır. Örneğin paylaşım ekonomisi bireysel alışverişi ananevi şekle benzer bir biçimde düzenlese de bunu çok esnek, kendiliğinden ve köklü bir değişimle gerçekleştirmektedir.  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Öğrenme Çıktıları** | **Öğretim Yöntemleri** | **Ölçme Yöntemleri** |
| Bilişim sistemini tanımlar, bileşenlerini listeler, iyi ve kötü yönlerini tartışır  | 1,2,3 | A,B,C,D,E |
| Bilişim sistemi analiz ve tasarımının temel adımlarını bilir, zorlu süreçlerideki olası sorunları da açıklayabilir  | 1,2,3 | A,B,C,D,E |
| Bilişim sistemlerinde bilgisayarların nasıl kullanılabileceğine ilişkin bilgili kararlar verir ve bunun ticaret uygulamaları hakkında derinliğine bilgisi vardır, teknolojik trendleri ve inovasyon sistemlerinide izler.  | 1,2,3 | A,B,C,D,E |
| E-ticaret seviyelerini bilir, iyi kötü yanlarını listeleri yapısal ve nesnel olarak nerelerde kullanılabileceğini ayırt edebilir.  | 1,2,3 | A,B,C,D,E |

|  |  |
| --- | --- |
| **Öğretim Yöntemleri:** | 1: Anlatım, 2: Soru-Cevap, 3: Tartışma 4: Benzetim, 5: Vaka  |
| **Ölçme Yöntemleri:** | A: Sınav, B:Sunum, C: Ödev, D: Proje, E: Laboratuvar |

|  |
| --- |
| **DERS AKIŞI** |
| **Hafta** | **Konular** | **Ön Hazırlık** |
| 1) | Dijital ekonomi ekosisteminin gelişimi anlama | Ders notları |
| 2) | Paylaşım ekonomi teknolojilerinin gelişimini anlama | Ders notları |
| 3) | Bilgi teknolojilerinin ekonomi ve oyun endüstrisi üzerine değeri | Ders notları |
| 4) | Teorik ve methodolojik araştırmalar | Ders notları |
| 5) | Gelişen oyun endüstrisi tahminleri | Ders notları |
| 6) | Gelişen oyun endüstrisi trendleri | Ders notları |
| 7) | Paylaşım ekonomisinde değer yaratma modelleri | Ders notları |
| 8) | Oyun endüstrisinde gelişen iş modelleri | Ders notları |
| 9) | Ara dönem Sınavı |  |
| 10) | Sunumlar | Ders notları, çevrimiçi kaynaklar |
| 11) | Sunumlar | Ders notları, çevrimiçi makaleler |
| 12) | Sunumlar | Ders notları, çevrimiçi kaynaklar |
| 13) | Sunumlar | Ders notları, çevrimiçi kaynaklar |
| 14) | Sunumlar | Ders notları, çevrimiçi kaynaklar |
| 15) | Final sınavı |  |

|  |
| --- |
| **KAYNAKLAR** |
| **Ders Notu** |  |
| **Diğer Kaynaklar** | Ders web sitesi, ders notları, bilgisayarda standart ders kitapları, vaka çalışmalar; günümüz konularına ilişkin çevrimiçi analiz makaleleri, referans kitaplar, dönem makalesi için kaynaklar  |

|  |
| --- |
| **MATERYAL PAYLAŞIMI** |
| **Dökümanlar** | Ders web sitesi, ders notları, dönem makalesi için kılavuz belgeler ve ödevler  |
| **Ödevler** | Ödevler ve dönem makalesi |
| **Sınavlar** | Ara sınav, final |
|  |  |

|  |
| --- |
| **DEĞERLENDİRME SİSTEMİ** |
| **YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI** | **SIRA** | **KATKI YÜZDESİ** |
| Ara Sınav | 1 | 35.71 |
| Dönem makalesi | 2 | 28.58 |
| Ödev | 5 | 35.71 |
| **Toplam** |   | 100 |
| **Finalin Başarıya Oranı** |   | 30 |
| **Yıl içinin Başarıya Oranı** |   | 70 |
| **Toplam** |   | 100 |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERS KATEGORİSİ** | Uzmanlık / Alan Dersleri |

|  |
| --- |
| **DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI** |
| No | Program Öğrenme Çıktıları | Katkı Düzeyi |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 1 | E-TİCARET ve Teknoloji Y. YL mezunu, Güncel e-Ticaret ortamını tanımlama |  |  |  |  |  | X |
| 2 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y. YL mezunu,Konu ve terminolojiyi işlem ve yönetim kararları içerisinde gözden geçirme |  |  |  |  | X |  |
| 3 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y. YL mezunu, JavaScript, JScript, DHTML, CSS, ASP, XML dökümanlarını kullanabilecek teknikleri uygulama |  |  |  | X |  |  |
| 4 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y.YL mezunu, Transform ve sunum dillerinin gösterimini anlama |  |  |  |  | X |  |
| 5 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y. YL mezunu, e-Ticaretin çıktıları,sınırlılıkları, çıkarımları ve risklerini belirleme |  |  |  |  |  | X |
| 6 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y.YL mezunu, Proje ve risk yönetim becerisi; girişimciliğin, yenilikçilik ve sürdürülebilir kalkınmanın önemi hakkında farkındalık; uluslararası standartların ve yöntemlerin bilinmesi. |  |  |  |  |  | X |
| 7 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y.YL mezunu, Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojideki son gelişmeleri takip edebilme ve kendini sürekli yenileme becerisi. |  |  |  |  |  | X |
| 8 | E-TİCARET VE TEKNOLOJI Y.YL mezunu, Belirlenen gereksinimleri karşılayacak bir bilişim sistemini, sistem parçasını, işlemi veya programı tasarlama, geliştirme ve değerlendirme becerisi. |  |  |  | X |  |  |

|  |
| --- |
| **AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU** |
| Etkinlik | SAYISI | Süresi(Saat) | Toplamİş Yükü(Saat) |
| Ders Süresi (Sınav haftası dahildir: 16x toplam ders saati) | 16 | 3 | 48 |
| Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi(Ön çalışma, pekiştirme) | 16 | 3 | 48 |
| Ara Sınav | 1 | 20 | 10 |
| Ödev | 5 | 4 | 20 |
| Dönem makalesi | 1 | 44 | 44 |
| Final | 1 | 10 | 10 |
| **Toplam İş Yükü** |  |  | 190 |
| **Toplam İş Yükü / 25 (s)** |  |  | 7,6 |
| **Dersin AKTS Kredisi** |  |  | 8 |