

Dijital Oyun Tasarımı

Lisans

TYYÇ: 6. Düzey

QF-EHEA: 1. Düzey

EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	SPOR005			
Ders İsmi:	Voleybol			
Ders Yarıyılı:	Güz			
Ders Kredileri:	Teorik	Pratik	Kredi	AKTS
	3	0	3	4
Öğretim Dili:	TR			
Ders Koşulu:				
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır			
Dersin Türü:	Üniversite/Yabancı Dil			
Dersin Seviyesi:	Lisans	TYYÇ:6. Düzey	QF-EHEA:1. Düzey	EQF-LLL:6. Düzey
Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze			
Dersin Koordinatörü:	Dr.Öğr.Üyesi GÖKHAN ÇETİNKAYA			
Dersi Veren(ler):	Dr.Öğr.Üyesi GÖKHAN ÇETİNKAYA			
Dersin Yardımcıları:				

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	En çok ilgi gören takım sporlarından biri olan voleybolun teknikleri ve kuralları fazlaca bilinmemektedir. Aktivite dersinde voleybolun teknik ve taktik yönden öğrencilere kurallı bir şekilde aktarılmasına çalışılacaktır.
Dersin İçeriği:	Voleybolun temel becerilerinin öğrencilere kazandırılmaya çalışılacağı aktivite dersinde eğlenceli vakit geçirmek ve voleybolu sevdirmek hedeflenmektedir. Blok, manşet, pas, smaç, servis gibi zor teknikler, basamaklama yöntemiyle öğrencilere basitleştirerek aktarılacaktır.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

Öğrenme Kazanımları

1 - Bilgi

Kuramsal - Olgusal

1) Voleybolun tarihçesini, oyun hakkında genel bilgiyi ve temel pozisyonları bilir ve açıklar.

2) Voleybol tekniklerini öğretimini, pekiştirilmesini ve oyuna uyarlamayı bilir ve açıklar.

2 - Beceriler

Bilişsel - Uygulamalı

1) Beceri gelişimi elde edilir.

3 - Yetkinlikler

İletişim ve Sosyal Yetkinlik

Öğrenme Yetkinliği

Alana Özgü Yetkinlik

Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Voleybolun tarihsel gelişimi	
2)	Voleybolun temel kuralları	
3)	Voleybolda teknik-taktik bilgisi	
4)	Pas tekniği uygulaması	
5)	Manşet tekniği uygulaması	
6)	Smaç tekniği uygulaması	
7)	Servis tekniği uygulaması	

8)	Ara Sınav	
9)	Blok tekniđi uygulaması	
10)	Plonjon tekniđi uygulaması	
11)	Voleybolda hücum	
12)	Voleybolda savunma	
13)	Maç	
14)	Video gösterimi	
15)	Genel deđerlendirme	
16)	Final	

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	Okuma materyalleri, ödev kađıtları ile birlikte haftalık olarak verilecektir. Reading material will be given on weekly Basis together with the assignment sheets.
Diđer Kaynaklar:	1. FIVB. (2020). 2020-2024 Resmi voleybol oyun kuralları. 2. Orkunođlu, O. (1997). Voleybol öđretimi. Karatepe Yayınları. 3. Urartu, Ü. (1984). Voleybol, teknik-taktik-kondisyon. İnkilap Yayınları.

Ders - Program Öđrenme Kazanım İlişkisi

Ders Öđrenme Kazanımları	1	2	3
Program Kazanımları			
1) Dijital oyun tasarımı süreçlerini etkileyen temel kavramları, teorileri ve metodolojileri kavrar. Oyun tasarımı tarihini ve kültürel bağlamlarını analiz edebilir. Oyun tasarımı ile ilişkili disiplinlerarası yaklaşımları ve teorik çerçeveleri kullanabilir.			
2) Oyun motorları ve yazılım araçlarını kullanarak interaktif oyun projeleri geliştirebilir. Görsel tasarım, kullanıcı deneyimi ve oyun mekaniđi gibi uygulamalı alanlarda beceri kazanır. Hikaye anlatımı, karakter tasarımı ve dünyaların oluşturulması gibi yaratıcı süreçleri oyun tasarımıyla birleřtirir.			
3) Dijital oyun tasarımı projelerinde liderlik, iş birliđi ve proje yönetimi becerileri sergiler. Endüstri standartlarına uygun oyun tasarım dökümantasyonu ve prototipler oluşturabilir. Farklı platformlar ve kullanıcı grupları için yenilikçi, etik ve sürdürülebilir tasarım çözümleri geliştirebilir.			

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Düşük	3 Orta	4 Yüksek	5 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Dijital oyun tasarımı süreçlerini etkileyen temel kavramları, teorileri ve metodolojileri kavrar. Oyun tasarımı tarihini ve kültürel bağlamlarını analiz edebilir. Oyun tasarımı ile ilişkili disiplinlerarası yaklaşımları ve teorik çerçeveleri kullanabilir.	3
2)	Oyun motorları ve yazılım araçlarını kullanarak interaktif oyun projeleri geliştirebilir. Görsel tasarım, kullanıcı deneyimi ve oyun mekaniği gibi uygulamalı alanlarda beceri kazanır. Hikaye anlatımı, karakter tasarımı ve dünyaların oluşturulması gibi yaratıcı süreçleri oyun tasarımıyla birleştirir.	2
3)	Dijital oyun tasarımı projelerinde liderlik, iş birliği ve proje yönetimi becerileri sergiler. Endüstri standartlarına uygun oyun tasarım dökümantasyonu ve prototipler oluşturabilir. Farklı platformlar ve kullanıcı grupları için yenilikçi, etik ve sürdürülebilir tasarım çözümleri geliştirebilir.	1

Öğrenme Etkinliği ve Öğretme Yöntemleri

Bireysel çalışma ve ödevi	✓
Ders	✓
Uygulama (Modelleme, Tasarım, Maket, Simülasyon, Deney vs.)	✓

Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri ve Kriterleri

Yazılı Sınav (Açık uçlu sorular, çoktan seçmeli, doğru yanlış, eşleştirme, boşluk doldurma, sıralama)	✓
Uygulama	✓

Ölçme ve Değerlendirme

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Devam	1	% 20
Ara Sınavlar	1	% 30
Final	1	% 50
Toplam		% 100

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 50
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 50
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	İş Yüğü
Ders Saati	13	39
Ara Sınavlar	1	1
Final	1	1
Toplam İş Yüğü		41