



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Oyun ve Performans Kültürü							
Ders Kodu		GİT351		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Dersin amacı, bireyin oyun oynama eyleminin kökeni hakkında bilgi edinerek oyun ve performans kavramları üzerinden sanat, teknoloji, medya ve gündelik hayat pratiklerini eleştirel bir bakış açısıyla irdelemesini sağlamaktır.							
Özet İçeriğı		Ders, ritüelistik yapıyı barındıran performans ve oyunun kaynağını; günümüz teknoloji ve medya unsurları ile etkileşimini kavratmayı ve bunların pratiğe nasıl dönüştüğünü gözlemlemeyi öğretir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖZBEK						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Huizinga, J. 'Homo Ludens', Ayrıntı Yay. 2010, İSTANBUL
2	Carlson, M. 'Performans-Eleştirel Bir Giriş', Dost Kitabevi Yay. 2014, ANKARA
3	Fink, E. 'Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun', Dost Kitabevi Yay. 2015, ANKARA

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Ders Hakkında Amaç ve İçerik Yönünden Bilgilendirme
2	Teorik	Giriş: Oyun
3	Teorik	Performans Kültürü Üzerine
4	Teorik	Ritüel nedir?
5	Teorik	Performans ve Sinema İlişkisi-1
6	Teorik	Performans ve Sinema İlişkisi-2
7	Teorik	Tiyatro ve Performans Birlikteliğı
8	Ara Sınav (Vize)	VİZE
9	Teorik	Tiyatro ve Oyun – W. Shakespeare
10	Teorik	Tiyatro ve Oyun – Haldun Taner
11	Teorik	Kukla ve Oyun – Karagöz&Hacivat
12	Teorik	Dijital Teknoloji, Sosyal Medya ve Oyun-1
13	Teorik	Dijital Teknoloji, Sosyal Medya ve Oyun-2
14	Teorik	DÖNEM ÖDEVLERİ SUNUM
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	FİNAL SINAVI – PROJE TESLİMİ

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	13	0	4	52
Ödev	6	4	4	48
Dönem Ödevi	1	0	1	1
Ara Sınav	1	9	3	12



Dönem Sonu Sınavı	1	9	3	12
Toplam İş Yüğü (Saat)				125
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Oyun ve Performans kavramlarını ayırt eder.
2	Eğlence ve Oyun arasındaki ilişkiyi kavrar.
3	Sahne Sanatları özelinde edebi eserlerden örnekler tanır.
4	Toplumsal yaşam ve performans arasındaki bağı tartışır.
5	Teknoloji paradigması üzerinden oyun kavramını irdeler.

Program Çıktıları (Görsel İletişim Tasarımı Programı)

1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulamaya becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmaları gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtabileceği anlamları sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5	5	5	5	5
PÇ2	4	4	4	4	4
PÇ3	4	4	5	5	5
PÇ4	3	3	4	4	4
PÇ5	5	5	5	5	5
PÇ6	4	4	4	4	4
PÇ7	4	4	4	4	4
PÇ8	2	2	3	3	3
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10	1	1	1	2	2
PÇ11	2	2	3	3	3
PÇ12	5	5	3	3	3
PÇ13	4	4	3	3	3
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	4	4	4	4	4

