AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Oyun ve Performans Kültürü							
Ders Kodu		GİT351		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yükü	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 İçeriği		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 Birlikteliği
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 Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
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 Yükü (Saat)	125
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	5
**25 saatlik iş yükü 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 *(Radyo Televizyon ve Sinema Programı)*	
1	İletişim Bilimleri alanında genel bilgi birikimine sahip olmak, sözlü ve yazılı iletişim becerilerini geliştirebilmek, iletişim teorilerini tartışabilmek.
2	Sosyal bilimlerin farklı alanlarında bilgi edinerek medya alanıyla ilişkilendirebilmek, alanıyla ilgili araştırma yöntemleri bilgisine sahip olmak.
3	İletişim ve medyanın tarihsel gelişim sürecini değerlendirebilmek ve yeni iletişim teknolojilerini anlamlandırabilmek.
4	Kitle iletişim araçlarının işlevlerini kültürel, sosyal, ekonomik ve siyasi olarak sorgulamak.
5	Estetik görme yeteneği kazanmak, görsel medya üretimlerini bu açıdan değerlendirebilmek ve estetik değeri yüksek görsel projeler üretebilme becerisi kazanmak.
6	Radyo, Televizyon ve Sinema dalında çalışabilecek genel bilgi birikimi edinebilmek, bu alanda kullanılan profesyonel terminolojiyi kullanabilmek.
7	Radyo, Televizyon ve Sinema alanındaki üretimlere ilişkin proje geliştirmek ve uygulama becerisi kazanmak.
8	Kitle iletişim araçları aracılığıyla duygu ve düşüncelerini anlatabilmek için yaratıcı yazım becerileri geliştirmek.
9	Medya üretimlerini eleştirel düşünce sistemiyle değerlendirmek ve çözümlemek.
10	Bilgisayar ve iletişim teknolojileri alanıyla ilişkili olarak kullanılabilecek teknik bilgi ve beceriye sahip olmak.
11	Yabancı bir dili kullanarak alanındaki literatürü takip edebilmek ve meslektaşları ile iletişim kurabilmek.
12	Alana ilişkin hukuksal mevzuata hakim olmak ve mevzuatın gerektirdiği biçimde davranma yetkisi kazanmak.
13	Mesleğin gereği olarak bir ekip çalışması içerisinde yer alma becerisini kazanmak.
14	Yaşam boyu öğrenme bilinci kazanarak alanındaki gelişmeleri ve yenilikleri takip etmek.
15	Medya endüstrisinin ekonomik yapısını ve işleyişini kavrayabilmek ve radyo, televizyon, sinema alanlarında gerçekleştirilen ürünlerin ekonomik işlerliğini sağlayabilme becerisi kazanmak.

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

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