Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DİT508 - Oyun ve Etik**
Ders Türü	II.Yarıyıl
Teori + Uygulama	4+0
AKTS	**6.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	DR. ÖĞR. ÜYESİ FATİH ÖZER

Dersin Veriliş Biçimi	Yüz yüze
Önkoşullar	-
Önerilen Dersler	-
Önerilen Kaynaklar	-
Staj & Uygulama	-

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Giriş: Dijital oyunlarda etik sorunların kuramsal ve pratik incelemesi.	
2. hafta		Oyun İçeriğinde Şiddet: Şiddetin temsili, katarsis teorisi ve medya etkileri tartışmaları.	
3. hafta		Temsil ve Önyargı: Oyunlarda toplumsal cinsiyet, ırk ve azınlıkların temsili; ayrımcılık.	
4. hafta		Oyuncu Davranışı ve Etik: Zehirli (toxic) topluluklar, siber zorbalık ve çevrimiçi etkileşim kuralları.	
5. hafta		Veri Gizliliği ve Gözetim: Oyuncu verilerinin kullanımı, gözetim mekanizmaları ve veri etiği.	
6. hafta		Ekonomik Etik: Kişiselleştirilmiş reklamcılık ve veri odaklı pazarlama stratejileri.	
7. hafta		Bağımlılık Mekanikleri: Oyun tasarımında bağımlılık yapıcı döngüler ve etik sınırlar.	
8. hafta		Sömürücü Monetizasyon: Loot box (ganimet kutusu), pay-to-win ve kullanıcı sömürüsü.	
9. hafta		Kültürel Duyarlılık: Küresel pazar için yerelleştirme ve kültürel etik tasarım ilkeleri.	
10. hafta		Endüstriyel Etik: Oyun sektöründe çalışan hakları, sendikalaşma ve etik üretim.	
11. hafta		Crunch Kültürü: Yoğun çalışma dönemlerinin (crunch) psikolojik ve sosyolojik etkileri.	
12. hafta		Sürdürülebilir Üretim: Oyun endüstrisinde sürdürülebilir modeller ve sosyal sorumluluk.	
13. hafta		Etik Karar Verme Çerçeveleri: Tasarım sürecinde etik ikilemleri çözme yöntemleri.	
14. hafta		Düzenleyici Yaklaşımlar: Devlet düzenlemeleri, yaş derecelendirme (ESRB/PEGI) ve denetim.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler; dijital oyun dünyasındaki etik sorunları kuramsal çerçevede analiz eder, oyun içeriğindeki temsil, şiddet ve önyargı unsurlarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir, sömürücü monetizasyon ve bağımlılık mekanizmalarının kullanıcı üzerindeki etkilerini tartışır, oyun endüstrisindeki çalışma koşullarını ve sosyal sorumluluk ilkelerini yorumlar ve tasarım sürecinde karşılaşılan etik ikilemlere yönelik çözüm odaklı stratejiler geliştirir.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.