Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP220 - Oyun Girişimciliği ve İş Planı**
Ders Türü	IV.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+0
AKTS	**3.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. GÜVENÇ USANMAZ

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir. Teorik anlatım, vaka incelemeleri ve proje çalışmaları birlikte yürütülür. Anılan çerçeve ve araçlar (iş modeli tuvali, sunum ve hesap tablosu araçları) örnektir; öğretim elemanı eşdeğerlerini tercih edebilir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersi almadan önce OGP108 2B Oyun Geliştirme Stüdyosu dersini almış olmanız önerilir. XXX7956 Yazılım Geliştirme ve Proje Yönetimi veya XXX7957 Oyun Pazarlaması ve Dağıtım ile eş zamanlı alınması, iş planının proje ve pazarlama boyutlarına bağlanması açısından faydalı olabilir.
Önerilen Kaynaklar	IGDA. Indie game business resources: https://igda.org/GameDiscoverCo: https://gamediscoverco.com/ (seçilmiş raporlar)
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Oyun sektörüne giriş; ekosistem analizi, pazar trendleri, AAA/indie/mobil panorama.	
2. hafta		Stüdyo türleri ve bağımsız geliştirici yolculuğu; solo dev vs küçük ekip.	
3. hafta		İş modelleri: premium, F2P, abonelik, uygulama içi satın alma (IAP); model seçimi.	
4. hafta		F2P ekonomi tasarımı temelleri; monetizasyon ve oyuncu deneyimi dengesi.	
5. hafta		Girişimcilik temelleri: şirket kurulum süreçleri (genel çerçeve); şahıs/limited seçenekleri.	
6. hafta		Fikri mülkiyet hakları ve sözleşmeler; telif, marka, yayıncı/dev sözleşmesi kavramları.	
7. hafta		İş planı hazırlama: değer teklifi, Business Model Canvas, hedef pazar.	
8. hafta		Gelir ve gider projeksiyonları; burn rate, runway, break-even analizi.	
9. hafta		Risk yönetimi: kapsam, finans, ekip, pazar riskleri; senaryo planlama.	
10. hafta		Finansman kaynakları: melek yatırımcı, kitle fonlaması, yayıncı anlaşması, devlet teşvikleri.	
11. hafta		Takım yönetimi: rol dağılımı, çevik proje yönetimi, uzaktan çalışma dinamikleri.	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
12. hafta		Pazara çıkış stratejisi: MVP, early access, hedef kitle, rekabet analizi.	
13. hafta		Pitch deck hazırlama; yatırımcı/yayıncı sunumu yapısı.	
14. hafta		Dönem sonu iş planı ve pitch sunumu; geri bildirim ve dönem özeti.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun sektörü ekosistemini, stüdyo türlerini ve bağımsız geliştirici bağlamını analiz eder.
2	Oyun projesi için uygun iş modelini (premium, F2P, IAP vb.) seçer ve gerekçelendirir.
3	Fikri mülkiyet ve temel sözleşme kavramlarını girişim bağlamında açıklar.
4	Değer teklifi ve Business Model Canvas ile oyun iş planı taslağı oluşturur.
5	Gelir-gider projeksiyonu, burn rate ve break-even analizi yapar.
6	Oyun projesi risklerini tanımlar ve finansman/teşvik seçeneklerini karşılaştırır.
7	Ekip rol dağılımı ve çevik/uzaktan çalışma planı tasarlar.
8	Pazara çıkış stratejisi ve pitch deck ile iş planını sunar.

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.