

E-SPOR

1	Ders Adı:	E-SPOR
2	Ders Kodu:	AEB0049
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Lisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	1
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	2
7	Dersin AKTS Kredisi:	5.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	1.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	2.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Prof. Dr. Şenay ŞAHİN
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	sksahin@uludag.edu.tr
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Elektronik sporun interaktif video oyunlarını kullanılan oyun araç gereçlerini ve oyun sistematiğini öğrenerek olumlu ve olumsuz yönlerini kavramak. oyunun mekansal, yön bulma becerilerini, nesneleri zihinde uzamsal olarak döndürebilme becerisini, oyuncuların dikkatinin birden fazla olayı takip etmelerini, ikili dikkat gerektiren görevlerde gelişmiş performans göstermelerini sağlayarak, motor becerilerinin geliştirmektir
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	Çağın en popüler spor branşlarından birisi olması ve genç kuşağın etkin uygulamaları kullanması nedeniyle antrenör eğitiminde gereklilik arz etmektedir.
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	E-spor kavramını bilir
	2	E sporun fiziksel psikolojik ve bilişsel süreçlerini etkileyen faktörleri bilir
	3	E sporunun boyutlarını bilir
	4	E sporun gelecekteki önemini bilir
	5	E spor fiziksel ve psikolojik olumlu ve olumsuz yönlerini bilir
	6	e spor uygulamsını bilir
	7	e spor ve spor arasındaki farkları bilir
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Elektronik spor tanımı tarihçesi	

2	Elektronik spor VE geleneksel spor farkı, olumlu ve olumsuz yönleri	
3	Eğitim sistemi içerisinde e-spor Oyun ve öğrenme oyun temelli öğrenme nedir	
4	Oyunlar psikolojik ve fizyolojik bilişsel süreçlere etkisi	
5	E-spor, bilgisayar oyunu bağımlılığı	
6	Elektronik spor oyuncu, kulüp,müsabaka, seyirci ve sponsorluk , Bireysel Sporcular/Takımlar	
7	Elektronik spor Oyun Üreticileri ve Oyun Türleri	
8	E-spor oyunları iş ve içerik modelleri	
9	E spor ekonomisi ve global dünyada e sport	
10	E sporda kariyer	
11	Oyun uygulamaları	
12	Oyun uygulamaları	
13	Yarışmalara hazırlık vee strateji oyun uygulamaları	
14	Yarışma Ve Oyun	

22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	Aktuna, H. C., ve Ünlüönen, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi, 2(2017), 1-15. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet research, 27(2), 211-232. Hutchins, B. (2006). Computer gaming, media and e-Sport. In V. Colic-Peisker, F. Tilbury, & B. McNamara (Eds.), TASA 2006 Conference Proceedings (pp. 1-9). Perth WA Australia: Sociological Association of Australia. Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport". Quest, 69(1), 1-18. Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018).UİK e-Spor Endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, (17. UİK Özel Sayısı): 533-550. DOI: 10.18092/ulikidince.435207.
----	---	---

23	Değerlendirme	
----	---------------	--

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	SAYISI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	40.00
Kısa Sınav	0	0.00
Ödev	0	0.00
Yıl Sonu Sınavı	1	60.00
Toplam	2	100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		40.00
Finalin Başarıya Oranı		60.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		anlatım uygulama ve problem çözme

24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	
----	-------------------------------	--

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	1.00	14.00
Uygulamalı Dersler	14	2.00	28.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	0	0.00	0.00
Ödevler	2	10.00	20.00
Projeler	3	15.00	45.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	1	20.00	20.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20.00	20.00
Toplam İş Yüğü			147.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			4.90
Dersin AKTS Kredisi			5.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	4	0	4	0	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	3	4	4	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK4	4	4	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK5	4	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek			