ELEKTRONİK SPOR (E-SPOR)

1	Ders Adi:	ELEKTRONİK SPOR (E-SPOR)
2	Ders Kodu:	BED6018
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Doktora
5	Dersin Verildiği Yıl:	1
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	2
7	Dersin AKTS Kredisi:	4.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	2.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	1.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	yok
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Prof. Dr. Şenay Şahin
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	sksahin@uludag.edu.tr , Uludağ Üniversitesi Spor Fakültesi Antrenörlük Eğitimi Bölümü
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:	
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Espor kavramını bilir
	2	E spor olumlu ve olumsuz yönlerini bilir
	3	E sporun fiziksel psikolojik ve bilişsel süreçlerini etkileyen faktörleri bilir
	4	E sporunun boyutlarını bilir
	5	E sporun gelecekteki önemini bilir
	6	
	7	
	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 İş ve İçerik Modelleri	
9	E-Spor EkonomisiE-Spora Küresel Bir Değerlendirme	
10	E-Spor Kariyerine Yönelme	
11	Oyun uygulamaları	
12	Oyun uygulamaları	
13	E spor oyun uygulama ve strateji kurma	
14	E spor oyun uygulama ve müsabaka	
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	1- Borowy, M., Jin D. Y. (2013). Pioneering eSport: The Experience Economy and The Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. International Journal of Communication, 7, 2254-2274. Esportsearnings.com. (2018). Erişim Adresi https://www.esportsearnings.com/history Fanatik Gazetesi. (2017). E-Spor nedir? Nasıl oynanır?. Erişim Adresi http://www.fanatik.com.tr/2017/03/06/e-spor-nedir-nasil-oynanir-1281425 Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It?. Internet Research, 27(2), 211-232. Holden, J. T., Kaburakis, A. ve Rodenberg, R. (2017). The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. Journal of Legal Aspects of Sport, 27(1), 46-78. Lee, D. ve Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. ICHPER-SD Journal of Research, 6(2), 39-44. Milliyet Gazetesi. (2017). E-spor Pazarı Hızla Büyüyor! Dünyanın Konuştuğu Bu Sektör Yıl Sonunda.... Erişim Adresi http://www.milliyet.com.tr/e-spor-pazari-hizla-buyuyor--oyunhaberleri-haber-2563508/ Newzoo. (2017a). 2017 Global Games Market Report - Trends, Insights and Projections Toward 2020. Erişim Adresi https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf?t=1517584881031 Newzoo. (2017b). 2017 Global Esports Market Report-Trends, Revenues and Audience Toward 2020 Free Version. Erişim Adresi http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a Newzoo. (2018a). Newzoo’s Global Esports Market Report-Fact Sheet. Erişim Adresi https://newzoo.com/wp-content/uploads/2017/06/Flagship_reports_Esports_factsheet.pdf

		Newzoo. (2018b). Top 25 Companies by Game Revenues. Erişim Adresi https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/ Nielsen. (2017). The Esports Playbook, Maximizing Your Investment Through Understanding The Fans. Erişim Adresi http://www.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/reportsdownloads/2017-reports/nielsen-esports-playbook.pdf Schaeperkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., Christian, R. ve Bass, J. R. (2017). The “New” Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players. Journal of Intercollegiate Sport, 10(1), 1-21. Seo, Y. (2013). Electronic sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy. Journal of Marketing Management, 29 (13-14), 1542-1560. Seth E. J., Manning R. D., Keiper M. C. ve Olrich T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. Quest, 69(1), 1-18. Statista. (2018a). Number of Players of Selected eSports Games Worldwide as of August 2017. Erişim Adresi https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-numberplayers-global/

23	Değerlendirme

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	**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		

24	**AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU**

ETKİNLİK	**SAYISI**	**Süresi (Saat)**	**Toplam İş Yükü (Saat)**
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	14	1.00	14.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	10	4.00	40.00
Ödevler	14	2.00	28.00
Projeler	0	0.00	0.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınavlar	1	4.00	4.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3.00	3.00
Toplam İş Yükü			117.00
Toplam İş Yükü / 30 saat			3.90
Dersin AKTS Kredisi			4.00

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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK3	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK4	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK5	0	0	0	0	0	4	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