



# Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
İşletme Simülasyonu	ISL3810	3	4	3	0	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

Yarıyıl	Güz, Bahar
---------	------------

Dersin Dili	İngilizce
-------------	-----------

Dersin Seviyesi	Lisans Seviyesi
-----------------	-----------------

Ders Kategorisi	Uzmanlık/Alan Dersleri
-----------------	------------------------

Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze
----------------------	----------

Dersi Sunan Akademik Birim	İşletme Bölümü
----------------------------	----------------

Dersin Koordinatörü	Pınar Büyükbacı
---------------------	-----------------

Dersi Veren(ler)	Pınar Büyükbacı
------------------	-----------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilerin oyun ortamında bir şirketi yönetirken diğer takımlarla rekabet ederek öğrenmesidir. Öğrenciler oyun sırasında daha önce öğrendikleri bilgileri uygulayarak kararlar alacaklardır. Bunu yaparak, iş dünyasının karmaşıklığını anlayacaklar; bu karmaşıklıkla nasıl başa çıkabileceklerini ve bir takım olarak nasıl başarılı olabileceklerini öğreneceklerdir.
--------------	---

Dersin İçeriği	Dönemin ilk yarısında öğrencilere, eğitimleri sırasında aldıkları strateji, finans, pazarlama gibi dersleri hatırlatmaları için kısa bilgiler verilecektir. Ayrıca oyun "pratik" modda oynanacak ve böylece takımlar oyunu öğrenebilecektir. Pratik modda elde edilen sonuçlar ders puanına etki etmeyecektir. Takımlar arasındaki asıl rekabet bu deneme turlarından sonra başlayacaktır. Deneme turları sayesinde takımlar, yarışma başlamadan önce tüm raporları okuyabilecek ve oyun içerisindeki kararları verebilecek seviyeye geleceklerdir.
----------------	---

Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok
-------------------------------	-----

## Ders Öğrenim Çıktıları

1	İş dünyasının karmaşıklığını daha iyi anlamak.
2	Öğrencilerin zayıf ve güçlü yanlarını belirleyerek oyun sırasında ve sonrasında bu yanlar üzerinde çalışmalarını sağlamak.
3	Güçlü bir ekip olmak için sosyal becerilerin teknik becerileri kadar önemli olduğunu deneyimlemek.
4	Bir şirketin başarısının ve performansının nasıl ölçüldüğünü anlamak.
5	Karar vermede iş verilerini analiz etme deneyimi elde etmek.

## Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oyuna erişim ve kullanım kılavuzu hakkında ön bilgilendirme	Oyun provasını tamamlama ve videoları izleme
2	Giriş, Deneme Turu 1 ve Bilgilendirme	Takım üyeleri ile tanışma ve oyun provasını tamamlama

3	Tartışma, Deneme Turu 2 ve Bilgilendirme	
4	Tartışma, Deneme Turu 3 ve Bilgilendirme	
5	Tartışma, Deneme Turu 4 ve Bilgilendirme	
6	Tartışma, Deneme Turu 5 ve Bilgilendirme	
7	Yarışma Turu 1 ve Bilgilendirme	
8	Ara Sınav 1	
9	Yarışma Turu 2 ve Bilgilendirme	
10	Yarışma Turu 3 ve Bilgilendirme	
11	Yarışma Turu 4 ve Bilgilendirme	
12	Yarışma Turu 5 ve Bilgilendirme	
13	Yarışma Turu 6 ve Bilgilendirme	
14	Yarışma Turu 7 ve Bilgilendirme	
15	Final	

## Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		10
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev		
Sunum/Jüri	1	20
Projeler		
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	30
Final	1	40
<b>Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı</b>		60
<b>Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı</b>		40
<b>TOPLAM</b>		100

## AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	13	3	39
Laboratuvar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	2	26
Derse Özgü Staj			

Ödev			
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler	1	15	15
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	12	12
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	13	13
<b>Toplam İşyükü</b>			105
<b>Toplam İşyükü / 30(s)</b>			3.50
<b>AKTS Kredisi</b>			4

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----