***ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ***

***İKTİSADİ VE İDARİ BİLİMLER FAKÜLTESİ***

**Kod Dersin Adı Kredi AKTS**

**MAN 439** Meta Girişimcilik 6 (3-0-3) 6

## Ön Koşullar Hiçbiri

**Eğitim Dili** İngilizce **Teslimat Şekli** Metaverse / İkinci Yaşam

## Kurs Türü ve Seviyesi Seçmeli/4.Yıl/Güz Dönemi EQF- Seviye 7

**Öğretim Görevlileri İsim(ler) Ders Saatleri Ofis Saatleri İletişim**

**Kurs Koordinatörleri**

**/ Avatarlar**

**Kurs Eğitmenleri Kurs Asistanı**

Doç.Dr. Murat Gülmez (Magua)

James G. Neville (Sitearm)

Yrd. Dr. Duygu Gür (Dahlia)

Araştırma Görevlisi Gülay Güler (Gigi)

Araştırma Görevlisi Ersin İnal (Ginger)

# [mgulmez@cag.edu.tr](mailto:mgulmez@cag.edu.tr) [sitearm@gmail.com](mailto:sitearm@gmail.com) [duygugur@cag.edu.tr](mailto:duygugur@cag.edu.tr) [gulayguler@cag.edu.tr](mailto:gulayguler@cag.edu.tr) [ersininal@cag.edu.tr](mailto:ersininal@cag.edu.tr)

**Dersin Amacı** Meta girişimcilik, sanal gerçeklik ortamlarında iş yaratmak ve yönetmek anlamına gelir. Bu ders, öğrencilere metaverse'deki iş uygulamalarını kapsamlı bir şekilde tanıtmakta ve Second Life platformunda meta girişimciler için mevcut kaynakları keşfetmelerini sağlamaktadır. Amaç, öğrencileri sanal üretim yoluyla müşterilere üstün değer yaratmak, inşa etmek ve sunmak için meta-stratejilerle donatarak bütünsel bir girişimcilik anlayışı geliştirmektir ts.

## Kursu başarıyla tamamlayan öğrenciler aşağıdakileri yapabilmelidir

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

1. Meta girişimcilikle ilgili temel ayrımları ve terminolojiyi uygulamak
2. Sanal ürünler oluşturmak
3. Sanal bir iş planı yapın ve sanal işletmeler için pazarlama stratejileri oluşturmak
4. Metaverse platformlarını ve ekip çalışmasını deneyimlemek

## İlişki Prog. Çıktıları

**3,7**

**2**

**5**

**2,6**

**Net Etki 4**

**4**

**4**

**5**

**Kurs Tanımı:** Ders beş ana konuya odaklanmaktadır: (i) Meta dünyalarda girişimciliğin temel kavramını öğrenmek; meta girişimcilik, sanal ticaret, sanal ürünler ve sanal iş planı (ii) metaverse platformlarını deneyimlemek ve keşfetmek, (iii) sanal bir ürün oluşturmak, (iv) sanal bir ürünü piyasaya sürmek için benzersiz bir 3D dijital platform kullanmak (v) bir şirket ekibi olarak çalışmak ve yeni rol ve sorumlulukları yönetmek. Ana vurgu, sanal ticaretin öneminin ve sanal girişimciliğin önümüzdeki yıllarda işletmeleri nasıl şekillendireceğinin anlaşılması üzerinedir.

## Dersin İçeriği:( Haftalık Ders Planı)

**Haftalar 1**

**Konular**

Giriş ve Isınma Seansı

**Tarafından yürütülen** Sitearm, Magua, Dahlia, Gigi & Ginger

## Öğretim Yöntemleri Second Life

Meta Okuryazarlık Oturumu

**2**

"Meta girişimciyle tanışın" oturumu

Sitearm +Val **Second Life**

1. Sanal Ürün Oluşturma Oturumu Sitearm **Second Life**

# Ekip çalışması oturumu- Ürün Oluşturma

1. Sosyal Değer Yaratma ve Sürdürülebilir Ürünler

Gigi & Ginger **Second Life**

Namaara

## Second Life

# Takım çalışması oturumu: Scratch demo ürünü

Tüm Öğretim Üyeleri **Second Life**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** | Kodlama ve 3 boyutlu modelleme | | |  | Second Life | |
| Ekip çalışması oturumu | | |  |  |  |
|  |  |  |  | Second Life | |
| **6** | Sanal Ekonomi  Sanal ürünler ve para birimi, NFT'ler | | | Magua, Sitearm | Second Life | |
| **7** | Sürdürülebilir iş ve sürdürülebilir pazarlama | | | Dahlia | Second Life | |
| Ürün Tanıtımları | |  |  | Second Life | |
| **8** | Pazarlama İletişimi | |  | Dahlia | Second Life | |
| **9** | İşbirlikleri & Kullanıcı katılımının önemi | | | Wisdomseeker | Second Life | |
| **10** | Bina Sunum Alanları | |  | Gigi&Ginger | Second Life | |
| **11** | Prova Oturumu | |  | Tüm Fakülte | Second Life | |
| **12** | Proje Sunumları | |  | Tüm Fakülte | Second Life | |
| **REFERANSLAR** | | | | | | |
| **Ders Kitabı** | | | | | | |
| **Kurs Notları** |  | Daha fazla bilgi için kurs web sitesini ziyaret edin | | |  |  |
| **İlgili Bağlantılar** | | | | | | |
| **Önerilen Okumalar** | | Daha fazla bilgi için kurs web sitesini ziyaret edin | | |  |  |
| **DEĞERLENDİRME YÖNTEMLERİ** | | | | | | |
| **Faaliyetler** | | **Sayı** | **Etki** | **Notlar** | |  |
| **Görevler** |  | **5** | **30%** |  |  |  |
| **Final Grup Projesi** | | **1** | **70%** |  |  |  |
| **AKTS TABLOSU** | | | | | | |
| **İçerik Sayı Saat Toplam** | | | | | | |
| **Sınıfta veya Sanal Sınıfta Çalışma Saatleri** | | | **14** | **3** |  | **42** |
| **Sınıf Dışı Saatler** |  |  | **14** | **3** |  | **42** |
| **Görevlendirme** |  |  | **2** | **12** |  | **12** |
| **Proje** |  |  | **1** | **48** |  | **48** |
|  |  |  | **1** | **40** |  | **40** |
| **Toplam Toplam / 30**  **AKTS Kredisi** | | | **184** |  |  |  |
| **Toplam Toplam / 30 AKTS Kredisi**  **SON PERFORMANS** | | | | | | **=184/30=6.13** |
| **6** |
|  |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |

## Kurs Detayları:

Metaverse, internette kalıcı, sürükleyici, üç boyutlu (3D) ve sanal olan, yani fiziksel dünyada gerçekleşmeyen herhangi bir dijital deneyimi içerir. Metaverse deneyimleri bize sanal dünyada oynama, çalışma, bağlantı kurma, satın alma ve iş yaratma fırsatı sunar. Bu ders öğrencilere sanal dünyaları tanıma, sunduğu imkanlardan yararlanma ve geleceği şekillendirecek yapıya dahil olma fırsatı sunmaktadır.

Öğrenciler derse katılımdan, sunum yapmaktan, ödevleri teslim etmekten ve final projesini gerektiği gibi uygulamaktan sorumludur.

## Ödevler, ilgili haftalarda Araştırma Asistanları tarafından teslim edilecektir.

**Nihai Proje**

Öğrencilerin final projesi için sanal ürünlerini oluşturmaları, inşa etmeleri ve piyasaya sürmeleri beklenmektedir. Final projesi değerlendirmesi, öğrencilerin sanal ürün fikirlerinin başarısını ve metaverse için pazarlama planını içerecektir. Öğrenciler dönem sonunda final sunumlarını yapacaklardır.