|  |
| --- |
| ***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 /Second Life |
| **Ders Türü ve Seviyesi** | **Seçmeli/4.Yıl/Güz Dönemi EQF- Seviye 7** |
| **Öğretim Görevlileri** | **İsim(ler)**  | **Ders Saatleri** | **Ofis Saatleri** | **İletişim** |
| **Ders Koordinatörleri / Avatarlar****Ders Eğitmenleri****Ders Asistanı** | Doç.Dr. Murat Gülmez (Magua)James G. Neville (Sitearm)Dr. Öğrt. Üyesi Duygu Gür (Dahlia)Araştırma Görevlisi Gülay Güler (Gigi)Araştırma Görevlisi Ersin İnal (Ginger)Araştırma Görevlisi Gizem Koçak (Sabrina Maggy) |  **Salı****18:00-20:00** | **Çarşamba****10:00-11:00** | **mgulmez@cag.edu.tr****sitearm@gmail.com****duygugur@cag.edu.tr****gulayguler@cag.edu.tr****ersininsal@cag.edu.tr****gizemari@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. |
| **Dersin Öğrenme Çıktıları** |  | **Kursu başarıyla tamamlayan öğrenciler aşağıdakileri yapabilmelidir** | **İlişki** |
| **Prog. Çıktı** | **Net Etki** |
| 1 | Meta girişimcilikle ilgili temel ayrımları ve terminolojiyi uygulamak | **3,7** | **4** |
| 2 | Sanal ürünler oluşturun | **2** | **4** |
| 3 | Sanal bir iş planı yapın ve sanal işletmeler için pazarlama stratejileri oluşturun. | **5** | **4** |
| 4 | Metaverse platformlarını ve ekip çalışmasını deneyimleyin | **2,6** | **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** | **Konular** | **Tarafından yürütülen** | **Öğretim Yöntemleri** |
| **1** | Giriş ve Isınma Seansı | Sitearm, Magua, Dahlia, Gigi & Ginger, Sabrina | Second Life |
| **2** | Meta Okuryazarlık Oturumu"Meta girişimciyle tanışın" oturumu  | Sitearm +Val | Second Life |
| **3** | Sanal Ürün Oluşturma Oturumu | Sitearm | Second Life |
| Ekip çalışması oturumu- Ürün Oluşturma  | Gigi & Ginger &Sabrina | Second Life |
| **4** | Sosyal Değer Yaratma ve Sürdürülebilir Ürünler |  Namaara | Second Life |
| Takım çalışması oturumu: Scratch demo ürünü |  Tüm fakülteler | 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 önemi  |  Wisdomseeker | Second Life |
| **10** | Bina Sunum Alanları | Gigi&Ginger | Second Life |
| **11** | Prova Oturumu | Tüm Fakülte | Second Life |
| **12-13** | NİHAİ PROJE ÖN HAZIRLIKLARI | Tüm Fakülte | Second Life |
| **14** | Geri Bildirim Oturumu | 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** | **25 %** |  |
| **Final Grup Projesi**  | **1** | **75 %** |  |
| **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.