

DERS İZLENESİ

Dersin Adı	Dersin Kodu	Dönem	Ders Saati / Hafta		Kredi	ECTS
Girişimcilik	UNIV402	6	Teori 3	Pratik -	3	5
Dersi Tipi	Zorunlu Ders	Bölüm Seçmeli	Fakülte Seçmeli	Üniversite Seçmeli	CoHE (YÖK) Zorunlu	Diğer
	-	-	-	√	-	-
Dersin Seviyesi	Önlisans Derecesi		Lisans Derecesi		Yüksek Lisans / Doktora	
	-		√		-	

Dersin Öğretim Dili	TÜRKÇE
---------------------	--------

Dersin Eğitmeni	Yrd. Doç. Dr. Ömer Yetkinel	E-mail : omer.yetkinel@arucad.edu.tr	
Dersin Amacı	Bu ders, öğrencilerin yaratıcı pratikleri ile profesyonel sürdürülebilirlik arasındaki boşluğu doldurmalarını sağlar. İş dünyasını "gizem olmaktan çıkararak"; dijital sanatçılar, dansçılar, müzisyenler ve görsel iletişimcilerin kendi yaratıcı çıktılarını stratejik bir varlık olarak görmelerine yardımcı olur. Öğrenciler, sanat dünyasında pasif birer katılımcı olmaktan çıkıp, kendi fırsatlarını yaratan aktif girişimcilere dönüşeceklerdir. Pazar boşluklarını belirlemeyi, fikri mülkiyetlerini korumayı ve ölçeklenebilir bir kişisel marka oluşturmayı öğrenerek; mezuniyet sonrasında uygulanabilir bir yaratıcı girişim veya serbest çalışma (freelance) pratiği başlatma özgüvenini kazanacaklardır.		
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenciler	Öğretim Yöntemleri:	Ölçme ve Değerlendirme:
	Yalın Girişim (Lean Startup) prensiplerini kullanarak dijital ve sahne sanatları sektörlerindeki pazar fırsatlarını belirlemek ve değerlendirmek.	Anlatım ve Kavramsal Çerçeve	Vize Projesi
	Değer önerisi, müşteri segmentleri ve gelir akışları dahil olmak üzere bir iş modelinin temel bileşenlerini analiz etmek .	Sınıf İçi Tartışmalar ve Örnek İncelemeleri	Vize Projesi

	Yaratıcı işlerini korumak ve lisanslamak için fikri mülkiyet (IP) hukukunun temel esaslarını uygulamak .	Proje Tabanlı Öğrenme	Vize + Final Projesi
	Yaratıcı bir kitleye hitap eden, start-up'lara özel bir kişisel marka ve dijital pazarlama stratejisi geliştirmek .	Vaka Analizi ve Eleştirel Değerlendirme	Vize + Final Projesi
	Proje fiyatlandırma, bütçeleme ve farklı fon kaynaklarını belirleme dahil temel finansal operasyonları yönetmek .	Sınıf İçi Tartışmalar ve Örnek İncelemeleri	Final Projesi
	Kendi yaratıcı fikirleri için düşük maliyetli bir prototip veya hizmet modeli tasarlamak (MVP).	Proje Tabanlı Öğrenme	Final Projesi
	Sanatsal vizyonu ikna edici bir ticari dile dönüştüren profesyonel bir sunum (pitch) hazırlamak ve sunmak .	Proje Tabanlı Öğrenme	Final Projesi
Dersin İçeriği	Girişimcilik dersi, 21. yüzyıl ekonomisinde yaratıcılık, inovasyon ve ticaretin kesişim noktasını inceler. Genel girişimciliğin temel bir incelemesiyle (risk, değer yaratma ve girişimci zihin yapısı) başlar; ardından "Yaratıcı Ekonomi"nin özel dinamiklerine odaklanır. Öğrenciler dijital medya, dans ve müziğin; geleneksel galerilerden dijital aboneliklere kadar çeşitli iş modelleri aracılığıyla nasıl ticarileşebileceğini inceleyeceklerdir. Müfredat, endüstrinin pratik "hayatta kalma becerilerini" kapsar: yasal haklar, finansal okuryazarlık ve sunum sanatı. Böylece öğrenciden yaratıcı profesyonele bütünsel bir geçiş sağlanması hedeflenmektedir.		

DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI			
Hafta	Başlık	Uygulanış (Teori/Pratik)	Gerekli Okuma / Ön Hazırlık
1	Girişimcilik Nedir? Problem çözme ve değer yaratma zihniyeti.	T	Girişimcilik Nedir? (TÜBİTAK)
2	Girişimcilik Süreci: Fikir aşamasından uygulamaya; risk ve başarısızlık yönetimi.	T	Girişimcilik Nedir? (TÜBİTAK)
3	Yaratıcı Ekonomi: Sanat, müzik ve medyanın küresel pazarları nasıl yönlendirdiği.	T	Yaratıcı Ekonominin Gücü (Kültür Portalı)
4	Bir Girişimci Olarak Sanatçı/Yaratıcı: "Aç kalan sanatçı" mitini yıkmak; niş alanını bulmak.	T	Yaratıcı Ekonominin Gücü (Kültür Portalı)
5	Değer Önerisi (Value Proposition): Gerçekte ne sunduğunuzu tanımlamak (Örn: Bir dans mı, yoksa bir deneyim mi?).	T	İş Modeli Kanvası Hazırlama Rehberi
6	Yaratıcılar için İş Modeli Kanvası: Sanatınızın nasıl para kazandıracağını haritalandırmak.	T	İş Modeli Kanvası Hazırlama Rehberi
7	Fikri Mülkiyet ve Sözleşmeler: Telif hakkı, lisanslama ve "Marka DNA'sını" korumak.	T	Telif Hakları Hakkında SSS (Telif Hakları Gn. Md.)

8	Ara Sınav İncelemesi ve Proje Sunumu: "Kendi İşin" in ilk taslağının sunulması.		
9	Kişisel Markalaşma ve Hikaye Anlatıcılığı: Otantik hissettiren, "satışçı" durmayan bir marka inşa etmek.	T	Kişisel Marka Oluşturma Rehberi
10	Dijital Ekosistemler: Yaratıcı erişim için SEO, sosyal medya hunileri ve e-posta listelerini kullanmak.	T	Kişisel Marka Oluşturma Rehberi
11	İşinizi Fiyatlandırmak: Saatlik ücret yerine "Uzmanlık Vergisi" matematiği.	T	MVP Nedir ve Nasıl Tasarlanır?
12	Fonlama ve Sürdürülebilirlik: Hibeler, kitlesel fonlama (crowdfunding) ve "bolluk-kıtlık" döngülerini yönetmek.	T	MVP Nedir ve Nasıl Tasarlanır?
13	Sunum Sanatı (Pitching): Sanatsal vizyonu iş diline çevirmek	T	Etkili Sunum Yapma Teknikleri
14	Sunum Provası: Görsel sunum dosyaları üzerine akran değerlendirmesi ve geri bildirim.	T	Etkili Sunum Yapma Teknikleri
15	Final Hazırlık ve Rötüş: İş planını netleştirmek için bire bir "klinik" görüşmeleri.	T	Başarılı Start-up Hikayeleri (Egirisim)
16	Final Sunum Günü: Sektörden davetli konuklara "Shark-Tank" tarzı final sunumları.	T	Başarılı Start-up Hikayeleri (Egirisim)
17	Final Sınavları	T/P	

Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	<ul style="list-style-type: none"> • Osterwalder, A. ve Pigneur, Y. (2017). İş Modeli Üretimi: Vizyonerler, Oyunun Kurallarını Değiştirenler ve Meydan Okuyanlar İçin Bir Kılavuz (B. Atalay, Çev.). İstanbul: Optimist Yayınları. • Ries, E. (2015). Yalnız Startup: Bugünün Girişimcileri Sürekli İnovasyonu Kullanarak Radikal Belirsizlikten Nasıl Başarılı İşler Yaratır? (Z. Dicleli, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları. • Besant, J. (2018). İnovasyon ve Girişimcilik. 3. Baskı. Ankara Nobel Yayıncılık, HD 53.B477 2018
Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar	<ul style="list-style-type: none"> • Godin, S. (2018). Mor İnek: Farklılaşarak İşinizi Dönüştürün (E. Kılıç, Çev.). İstanbul: Elma Yayınevi. • Kelley, T. ve Kelley, D. (2014). Yaratıcı Özgüven: İçimizdeki Yaratıcı Potansiyeli Serbest Bırakmak (B. Özkan, Çev.). İstanbul: MediaCat Kitapları.

DEĞERLENDİRME		
Öğrenme Etkinlikleri	Sayı	Ağırlık %
Vize Sınavı	1	40
Kısa Sınav	-	-

Ödev	-	-
Proje	-	-
Alan Araştırması	-	-
Sunum / Seminer	-	-
Stüdyo Çalışması	-	-
Diğerleri (Yoklama)	-	-
Tartışma	-	-
Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı	1	60
TOPLAM		100

Sayı	Ders Öğrenme Çıktıları	Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5- en yüksek)				
		1	2	3	4	5
1	İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir.		√			
2	Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir.		√			
3	Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcıları hakkında bilgi sahibi olur.		√			
4	Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir.			√		
5	Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir.				√	
6	Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir.			√		
7	Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluşturabilir.			√		
8	Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir.					√
9	Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir.		√			
10	Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir.				√	
11	Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir.				√	

12	Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir.					√
13	Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir.		√			
14	Yeni medya alanındaki iletleri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yetkinliğine sahiptir.			√		
15	Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir.	√				
16	Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir.					√
17	Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital prtfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir.			√		
18	Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımını ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder.		√			
19	Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir.		√			

ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ				
AKTİVİTE	SAYI	BİRİM	SAAT	TOPLAM (İŞ YÜKÜ)
Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati)	15		3	45
Ön hazırlık ve bireysel çalışma	15		3	25
Vize Sınavı	1		4	4
Kısa Sınav	-		-	-
Ödev	-		-	-
Proje	2		3	30
Alan Araştırması	1		3	10
Sunum / Seminer	1		3	20
Stüdyo Çalışması	-		-	-
Final Sınavı / Final Projesi / Tez	-		-	-
Diğer	-		-	-
Toplam İş Yüğü				136
Toplam İş yüğü / 25				5
ECTS				5

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGS)
Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları (SKA)

	SDG 1: Yoksulluğa Son	
	SDG 2: Açlığa Son	
	SDG 3: Sağlık ve Kaliteli Yaşam	
	SDG 4: Nitelikli Eğitim	√
	SDG 5: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği	√
	SDG 6: Temiz Su ve Sanitasyon	
	SDG 7: Erişilebilir ve Temiz Enerji	
	SDG 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme	√
	SDG 9: Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı	√
	SDG 10: Eşitsizliklerin Azaltılması	
	SDG 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topuluklar	
	SDG 12: Sorumlu Üretim ve Tüketim	√
	SDG 13: İklim Eylemi	
	SDG 14: Sudaki Yaşam	
	SDG 15: Karasal Yaşam	
	SDG 16:Barış Adalet ve Güçlü Kurumlar	
	SDG 17:Amaçlar İçin Ortaklıklar	√

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR

Yasal İntihal Uyarısı

Tespit edilen ve tespit edilmeyen intihal, herhangi bir zamanda ciddi bir suçtur ve diploma ile gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olabilir.

Kaynaklarınızı iyice tanımladığınızdan ve tanıdığınızdan emin olursanız, doğrudan kaynaklarınızdan kelime kelime olarak alınan görsel örneklerden, tasarımlardan veya notlardan kopyalamazsanız intihalden kaçınmak kolaydır.

Maksimum alıntı limiti %20'yi geçemez. Yapay zeka destekli alıntılar da bu orana dahildir. Aksi kanıtlandığı takdirde öğrenci dersten kalır.

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final Notları, yukarıda belirtilen Ders Öğrenme etkinlikleri ve Final sınavı değerlendirme detaylarına göre belirlenir ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim ve Sınav Yönetmeliğine uygun olarak belirlenir.

Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisine dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.

Ödev ve Proje Geç Teslim Koşulları

Tam kredi alabilmek için sınıftaki çalışmalar zamanında teslim edilmelidir. Geç teslim, yalnızca özel durumlarda (kaza, aile acil durumları, gibi) tam puan alabilir. Herhangi bir acil durum nedeniyle proje için son tarih vermeyeceğinizi düşünüyorsanız, lütfen MS Teams aracılığıyla en kısa sürede eğitmenle iletişime geçin.

HAZIRLAYAN

Ömer Yetkinel

GÜNCELLEME

20.03.2026

ONAY