

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI	MGS3214113	Bahar Dönemi	3+0	3	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. Yeşim ESGİN				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Ercan ULUSOY				
Dersin Yardımcıları	Doç.Dr.Yeşim Esgin				
Dersin Amacı	Bu ders katılımcılara, davranışları ve karar alma sürecini etkilemek için oyunlaştırma ilke ve tekniklerini kullanarak ciddi oyun ve oyunlaştırılmış bir deneyim tasarlama hakkında bilgi verir.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Oyunlaştırmaya Giriş,Oyunlaştırmaya Genel Bakış -MDA,Oyun Psikolojisi: Davranış ve Motivasyon,Oyunlaştırılmış Bir Deneyim Tasarlamak: Ciddi Oyunlar,En İyi Uygulamalar ve Etkili Oyunlaştırılmış Deneyimler I,En İyi Uygulamalar ve Etkili Oyunlaştırılmış Deneyimler II,Uygulama Dersi,Uygulama Dersi,İkna Edici Oyun: Davranış ve Karar Verme,Konuk Konuşmacı ,Kullanıcı Testi,Uygulama Dersi ,Uygulama Dersi ,Sınıf içi Sunumlar; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Oyunlaştırma uygulamalarını kavrar.			10, 13, 16, 19, 37, 4, 5, 9	A, F, G	
Davranışları ve karar vermeyi etkilemek için oyunlaştırmayı kullanabilir.			19, 4, 5	A, F	
Oyunlaştırılmış bir deneyim tasarlayabilir.			13, 16, 4, 5	F	
Ciddi oyunların ilkelerini kullanarak senaryo tasarımı yapabilir.			13, 19, 5	A, F	
Ciddi oyunlar ve davranış tasarımı arasındaki ilişkiyi kurabilir.			13, 19, 4	A	
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 19: Beyin Fırtınası Tekniği, 37: Bilgisayar Ve İnternet Destekli Öğretim, 4: Sorgulama Temelli Öğrenme Modeli, 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, F: Proje Görevi, G: Kısa Sınav				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Oyunlaştırmaya Giriş	Ders materyalleri incelenmelidir.			
2	Oyunlaştırmaya Genel Bakış -MDA	Temel kavramlar anlaşılmalıdır.			
3	Oyun Psikolojisi: Davranış ve Motivasyon	İlgili literatür araştırılmalıdır.			
4	Oyunlaştırılmış Bir Deneyim Tasarlamak: Ciddi Oyunlar	Önceki konular pekiştirilmelidir.			
5	En İyi Uygulamalar ve Etkili Oyunlaştırılmış Deneyimler I	Ön hazırlık soruları çözülmelidir.			
6	En İyi Uygulamalar ve Etkili Oyunlaştırılmış Deneyimler II	Sorular öğretim üyesine iletilmelidir.			
7	Uygulama Dersi	Grup çalışmalarına katılmalıdır.			
8	Uygulama Dersi	Grup çalışmalarına katılmalıdır.			
9	İkna Edici Oyun: Davranış ve Karar Verme	Ders materyalleri tekrar incelenmelidir.			
10	Konuk Konuşmacı	Tartışma konuları gözden geçirilmelidir.			
11	Kullanıcı Testi	İlgili literatür araştırılmalıdır.			
12	Uygulama Dersi	I-Sunum hazırlığı tamamlanarak, sınıfta sunum yapılmalıdır.			
13	Uygulama Dersi	II- Sunum hazırlığı tamamlanarak, sınıfta sunum yapılmalıdır.			
14	Sınıf içi Sunumlar	Genel tekrar yapılmalı, son sorular sorulmalıdır.			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar	
1-Ders Notları	
2-Güncel Makaleler	