

İletişim Fakültesi / Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Programı (İngilizce)

2023 - 2024 Eğitim Öğretim Yılı

OYUNLAŞTIRMAYA GİRİŞ

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
OYUNLAŞTIRMAYA GİRİŞ	PR4114296	Güz Dönemi	3+0	3	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	İngilizce				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. Yeşim ESGİN				
Dersi Verenler	Doç.Dr. Yeşim ESGİN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu dersin amacı; öğrencilere oyunlaştırmanın temel unsurları hakkında bilgi sunmaktır. Ders, öğrencilerin pazarlamada oyunlaştırma hakkında fikir edinmelerini ve giriş seviyesinde oyun tasarım öğelerinin temellerini öğrenmelerini amaçlamaktadır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Oyunlaştırmaya Giriş, Oyun ve Oyunlaştırma,Oyuncu Türleri ve Motivasyonları I,Oyuncu Türleri ve Motivasyonları II,Oyun Mekanikleri,Oyun Dinamikleri,Oyun Estetikleri,Ödül Planlama-SAPS ,Oyunlaştırma Tasarım Şablonu-Octalysis,Oyunlaştırmada Hikaye Kurma,Oyunlaştırma Tasarım Modeli,Tasarım Odaklı Düşünme,Sadakat Kampanya Tasarımı,Sınıf İçi Uygulama - Soru & Cevap; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Bu dersi tamamlayan öğrenciler:• Oyunlaştırmanın genel ilkelerini anlarlar• Pazarlamada oyunlaştırma kullanımı hakkında anlayış geliştirirler• Sadakat kampanyaları hakkında bilgi sahibi olurlar• Oyun Mekaniği, Dinamiği ve Estetiği hakkında bilgi edinirler				10, 13, 16, 19, 4, 5, 6, 9	E, F
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 19: Beyin Fırtınası Tekniği, 4: Sorgulama Temelli Öğrenme Modeli, 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Oyunlaştırmaya Giriş	Ders materyalleri incelenmelidir.			
2	Oyun ve Oyunlaştırma	Temel kavramlar anlaşılmalıdır.			
3	Oyuncu Türleri ve Motivasyonları I	İlgili literatür araştırılmalıdır.			
4	Oyuncu Türleri ve Motivasyonları II	Önceki konular pekiştirilmelidir.			
5	Oyun Mekanikleri	Tartışma konuları gözden geçirilmelidir.			
6	Oyun Dinamikleri	Ek olarak verilen makaleler okunmalıdır.			
7	Oyun Estetikleri	Ders materyalleri tekrar incelenmelidir.			
8	Ödül Planlama-SAPS	Sorular öğretim elemanına iletilmelidir.			
9	Oyunlaştırma Tasarım Şablonu-Octalysis	Temel kavramlar anlaşılmalıdır.			
10	Oyunlaştırmada Hikaye Kurma	Önceki ders notları gözden geçirilmelidir.			
11	Oyunlaştırma Tasarım Modeli	Sorular öğretim elemanına iletilmelidir.			
12	Tasarım Odaklı Düşünme	Sunum hazırlığı için proje konuları araştırılmalıdır.			
13	Sadakat Kampanya Tasarımı	I- Sunum hazırlığı tamamlanarak, sınıfta sunum yapılmalıdır.			
14	Sınıf İçi Uygulama - Soru & Cevap	Genel tekrar yapılmalı, son sorular sorulmalıdır.			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar	
- Gabe Zichermann and Christopher Cunningham, Gamification by Design Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps, 2011	
- Kevin Bell, Game On!Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator, 2018	
- Lecture Notes	