

## İletişim Fakültesi / Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Programı (İngilizce)

2023 - 2024 Eğitim Öğretim Yılı

## OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI

## Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI	PR4214757	Bahar 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	Doç.Dr.Yeşim Esgin				
Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilere "oyunlaştırma" kavramının pazarlamada ve ikna edici oyunlarda nasıl kullanıldığını anlamalarını sağlamaktır.				
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,Sınıf içi Sunumlar; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Bu dersin amacı, öğrencilere oyunlaştırmanın temelleri ve uygulamaları hakkında bilgi vermektir. Ders, katılımcılara pazarlamada oyunlaştırma, davranışları ve karar vermeyi etkilemek için oyunlaştırmayı kullanma ilke ve teknikleri gibi ikna edici oyun ve ayrıca oyunlaştırılmış bir deneyim tasarlama hakkında bilgi verir.				10, 13, 16, 19, 37, 4, 5, 9	A, F, G
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				
2	Oyunlaştırmaya Genel Bakış -MDA				
3	Oyun Psikolojisi: Davranış ve Motivasyon				
4	Oyunlaştırılmış Bir Deneyim Tasarlamak: Ciddi Oyunlar				
6	En İyi Uygulamalar ve Etkili Oyunlaştırılmış Deneyimler I				
7	En İyi Uygulamalar ve Etkili Oyunlaştırılmış Deneyimler II				
8	Uygulama Dersi				
9	Uygulama Dersi				
10	İkna Edici Oyun: Davranış ve Karar Verme				
11	Konuk Konuşmacı				
12	Kullanıcı Testi				
13	Uygulama Dersi				
14	Sınıf içi Sunumlar				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar
Ders Notları