

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

OYUNLAŞTIRMAYA GİRİŞ

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
OYUNLAŞTIRMAYA GİRİŞ	MGS3114121	Güz 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	Doç.Dr. Yeşim ESGİN				
Dersin Yardımcıları	Doç.Dr. Yeşim Esgin				
Dersin Amacı	Bu dersin amacı katılımcılara pazarlama odaklı oyunlaştırma stratejilerinin aktarılmasının yanı sıra değişen pazarlama bileşenleri ve güncel uygulamaları hakkında bilgi sunmaktır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Oyun Düşüncesi ve Tasarımı,Gamification,Oyun Teorileri,Mekanik-Dinamik-Estetik (MDA),Oyun Mekanikleri,Oyun Dinamikleri,Oyuncu Tipleri & Motivasyonları,Sadakat Kampanya Tasarımı,Oyunlaştırma Vaka Analizleri,Ödül Planlama & Tartışma Oturumu,Oyunlaştırma Tasarım Modeli,Tasarım Odaklı Düşünme,Sınıf İçi Uygulama,Grup Sunumları; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Oyunlaştırmanın genel ilkelerini kavrar.			10, 13, 16, 19, 2, 37, 5	A, F	
Oyun tasarımının genel ilkelerini kavrar.			13, 9	A	
Oyunlaştırma senaryoları yazabilir.			13, 19, 4, 5	F	
Var olan oyunlaştırmaları yeniden tasarlayabilir.			19, 5	F	
Sadakat pazarlamasında kullanılan oyunlaştırma elementlerini tanıır.			10, 19	A, F	
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 19: Beyin Fırtınası Tekniği, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 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				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Oyun Düşüncesi ve Tasarımı	Ders materyalleri incelenmelidir.			
2	Gamification	Temel kavramlar anlaşılmalıdır.			
3	Oyun Teorileri	İlgili literatür araştırılmalıdır.			
4	Mekanik-Dinamik-Estetik (MDA)	Önceki konular pekiştirilmelidir.			
5	Oyun Mekanikleri	Ön hazırlık soruları çözülmelidir.			
6	Oyun Dinamikleri	Önceki ders notları gözden geçirilmelidir.			
7	Oyuncu Tipleri & Motivasyonları	Sorular öğretim üyesine iletilmelidir.			
8	Sadakat Kampanya Tasarımı	Ders materyalleri tekrar incelenmelidir.			
9	Oyunlaştırma Vaka Analizleri	Tartışma konuları gözden geçirilmelidir.			
10	Ödül Planlama & Tartışma Oturumu	Grup çalışmalarına katılmalıdır.			
11	Oyunlaştırma Tasarım Modeli	Grup çalışmalarına katılmalıdır.			
12	Tasarım Odaklı Düşünme	I-Sunum hazırlığı tamamlanarak, sınıfta sunum yapılmalıdır.			
13	Sınıf İçi Uygulama	II- Sunum hazırlığı tamamlanarak, sınıfta sunum yapılmalıdır.			
14	Grup Sunumları	Genel tekrar yapılmalı, son sorular sorulmalıdır.			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			
Kaynaklar					
- Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile App, Gabe Zichermann & Christopher Cunningham, 2011, O'Reilly Media,Canada - Gamification Mindset,Ole Goethe,2019, Springer,Cham, Switzerland					