Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP221 - Oyunlaştırma**
Ders Türü	III.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+1
AKTS	**3.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Mesleki Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	DR. ÖĞR. ÜYESİ YAPRAK ALAGÖZ HAMZAJ

Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders yüz yüze öğretim şeklinde yürütülmektedir. Teorik anlatım, vaka incelemeleri ve laboratuvar uygulamaları birlikte yürütülür. Anılan çerçeve ve araçlar (Octalysis, prototipleme araçları) örnektir; öğretim elemanı eşdeğerlerini tercih edebilir.
Önkoşullar	Bu dersin önkoşul ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersi almadan önce OGP102 Oyun Tasarımı İlkeleri ve XXX7953 Oyun Psikolojisi ve Oyuncu Deneyimi derslerini almış olmanız önerilir. Oyun tasarımı ve oyuncu motivasyonu bilgisi, oyunlaştırma kavramlarının uygulanması açısından faydalıdır.
Önerilen Kaynaklar	Chou, Y. Actionable Gamification / Octalysis: https://yukaichou.com/octalysis-gamification/Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Pfeiffer — seçilmiş bölümler.
Staj & Uygulama	Staj veya uygulama gerektirmez.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Oyunlaştırmaya giriş; temel kavramlar, oyun vs oyunlaştırma vs ciddi oyun farkı.	
2. hafta		Kullanım alanları: eğitim, sağlık, uygulama, oyun meta-sistemleri.	
3. hafta		Motivasyon kuramları: içsel ve dışsal motivasyon; oyun bağlamında yorum.	
4. hafta		İhtiyaçlar hiyerarşisi ve Öz belirleme kuramı (SDT): özerklik, yetkinlik, ilişkililik.	
5. hafta		Oyunlaştırma çerçeveleri: Octalysis sekizgen modeli, çekirdek sürücüler.	
6. hafta		Davranışsal tasarım; alışkanlık döngüsü, tetikleyici-eylem-ödül.	
7. hafta		Oyun bileşenleri: puan, rozet (badge), liderlik tablosu (leaderboard), seviye.	
8. hafta		Dinamikler ve mekanikler: ödül sistemleri, geri bildirim döngüleri, ilerleme hissi.	
9. hafta		Rekabet ve işbirliği; sosyal oyunlaştırma, takım hedefleri.	
10. hafta		Kullanıcı tipleri: Başaran, Kaşif, Sosyalleşen, Katil (Bartle); persona eşleme.	
11. hafta		Tasarım süreci: hedef belirleme, kullanıcı yolculuğu haritalama (user journey).	

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
12. hafta		Oyun veya uygulama için oyunlaştırma katmanı prototipleme; A/B test fikri.	
13. hafta		Etik ve yanlış uygulamalar: zorlayıcı (coercive) tasarım, dark pattern, bağımlılık riski.	
14. hafta		Dönem sonu oyunlaştırma tasarım belgesi ve sunumu; etik değerlendirme.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun, oyunlaştırma ve ciddi oyun kavramlarını ayırt eder ve kullanım alanlarını açıklar.
2	İçsel/dışsal motivasyon ve SDT kavramlarını oyunlaştırma tasarımında uygular.
3	Octalysis ve davranışsal tasarım çerçevelerini analiz eder.
4	Puan, rozet, liderlik tablosu ve seviye sistemlerini hedefe uygun tasarlar.
5	Geri bildirim döngüsü ve ilerleme hissi oluşturan mekanikler tasarlar.
6	Bartle kullanıcı tiplerine göre oyunlaştırma öğelerini eşleştirir.
7	Hedef ve kullanıcı yolculuğu haritasına dayalı oyunlaştırma tasarım belgesi hazırlar.
8	Etik ilkeleri gözeterek oyunlaştırma prototipi/katmanı sunar ve dark pattern risklerini değerlendirir.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.