



Yönderle Akademi – Fark Yaratan Öğretmenin Eğitimi

Oyunlaştırma Tasarımı

Alaz Han Canbolat &
Tutku Erinç





Alaz Han Canbolat

- Birleşmiş Milletler WFP - Eğitim ve Gelişim Uzmanı
- Öğrenme Ekosistemi Tasarımcısı
- Game Master



Tutku Erinç

- Deneyimsel Öğrenme Eğitmeni
- Yazılım Mühendisi





Oyunlaştırma &Oyun Tabanlı Öğrenme

Play

Kuralları yoktur
Serbest oynanır
Eğlence amaçlıdır

Game

Kural setleri vardır
Elementleri vardır
Amacı vardır





Oyun Tabanlı Öğrenme

Geleneksel anlamda oyunları eğitim içinde kullanır. Bilgisayar oyunlarının yalnızca destekleyici olarak kullanılması.

Oyunlaştırma

Katılım arttırıp dikkat çekmek için eğlence, motivasyon ve ödüllendirme kullanılması.





D6 Oyunlaştırma Modeli

Her adımı D harfi ile başlayan model, bir oyunlaştırma sisteminin adım adım geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Bu altı adımda, oyun teorisi ve motivasyon bir araya gelmektedir (Werbach ve Hunter 2012).

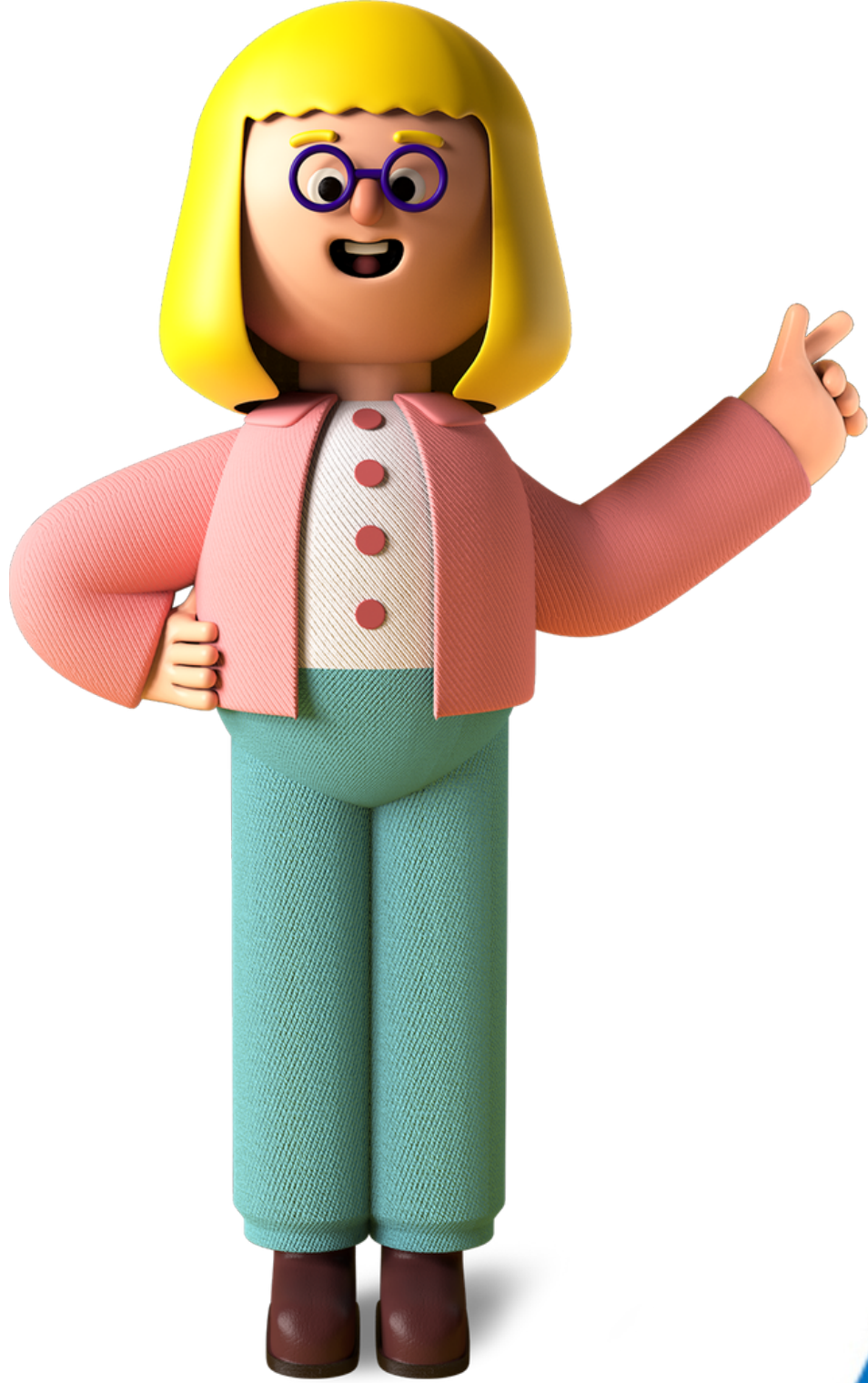




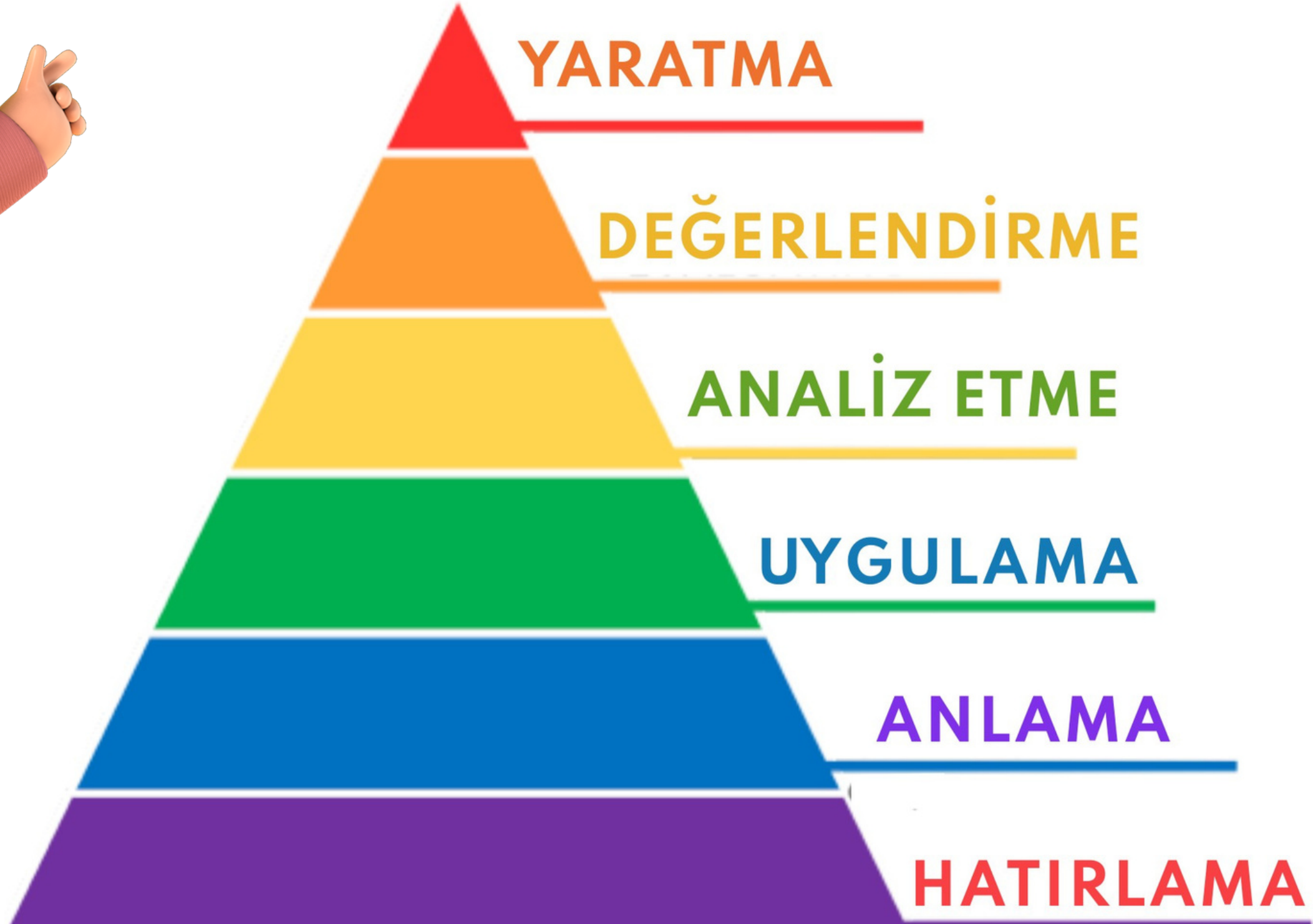
1- HEDEFLERİ BELİRLE

Oyunlaştırmanın çalışması için, her zaman başarmak için yaratılmış bir hedefe sahip olması ve bu hedeflerin iyi anlaşılması çok önemlidir (Werbach & Hunter 2012).



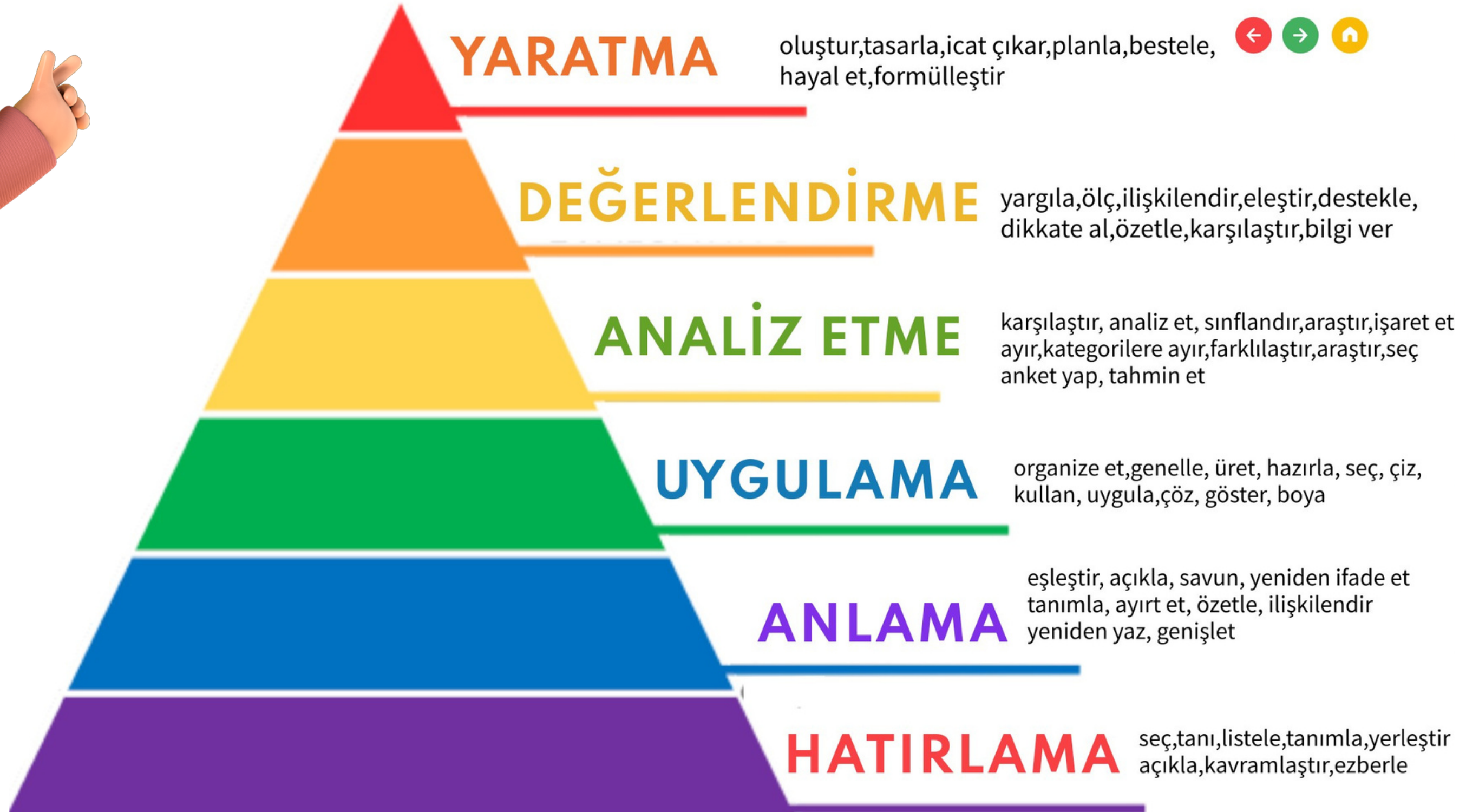


Bloom Taksonomisi





Bloom Taksonomisi





2- HEDEF DAVRANIŞLARI BELİRLE

Belirlediğimiz hedef doğrultusunda, ikinci adımda hedef davranışları belirlemek gerekmektedir. Hedefe ulaşabilmek için eksik ve değiştirilmesi gereken davranışların ne olduğunu eksiksiz tespit edilerek, bu davranışların düzeltilmesi gerekmektedir.





Hedef
davranışları
belirleyelim





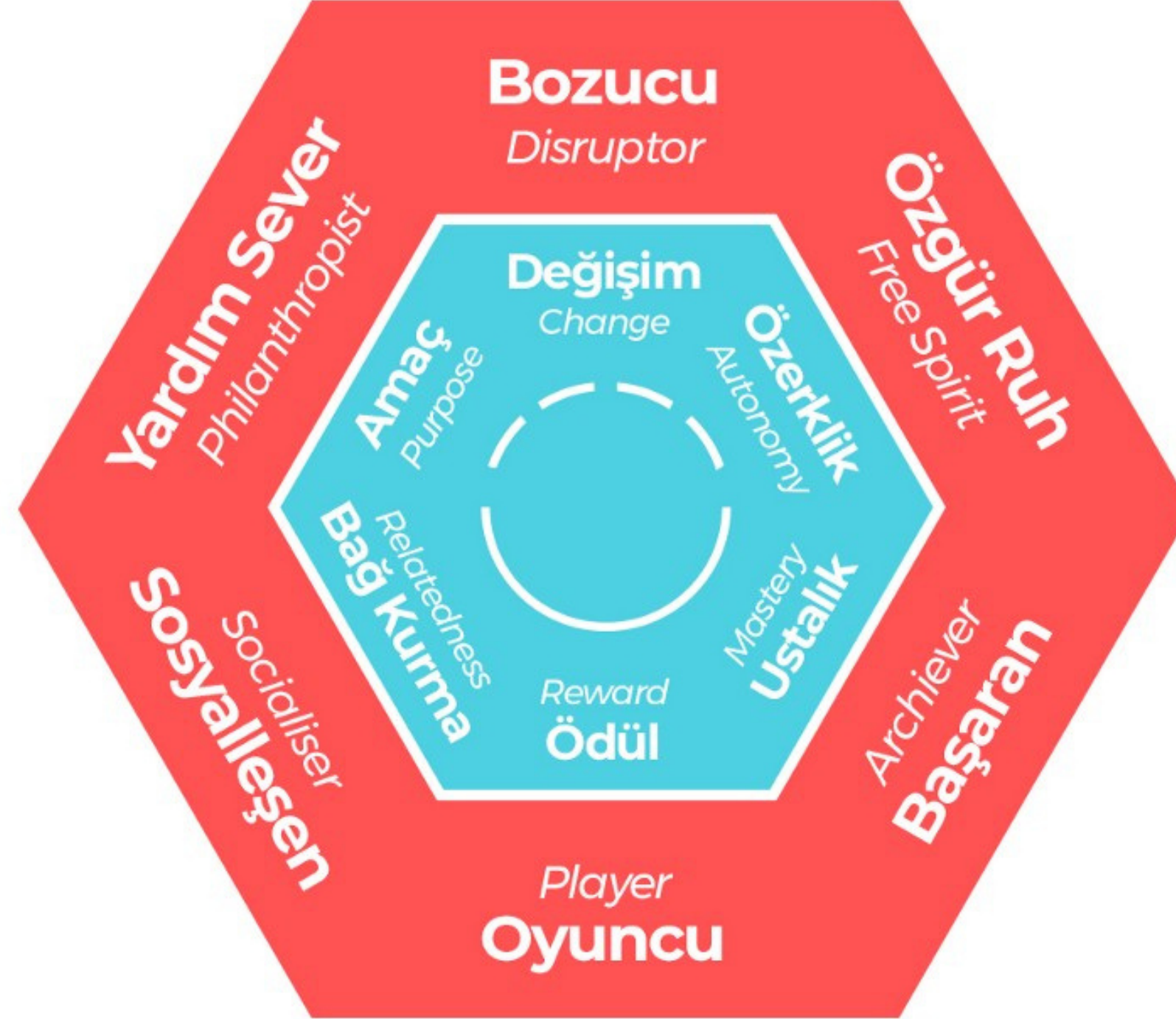
3. OYUNCU TÜRLERİ BELİRLE

Oyunlaştırma sisteminde bir deneyimi tasarlarken kullanıcıların motivasyonları hakkında ne kadar bilgi sahibi olunursa, davranışlarını hedeflenen şekilde yönlendirmek daha kolay olacaktır.
(Zichermann & Cunningham, 2011).





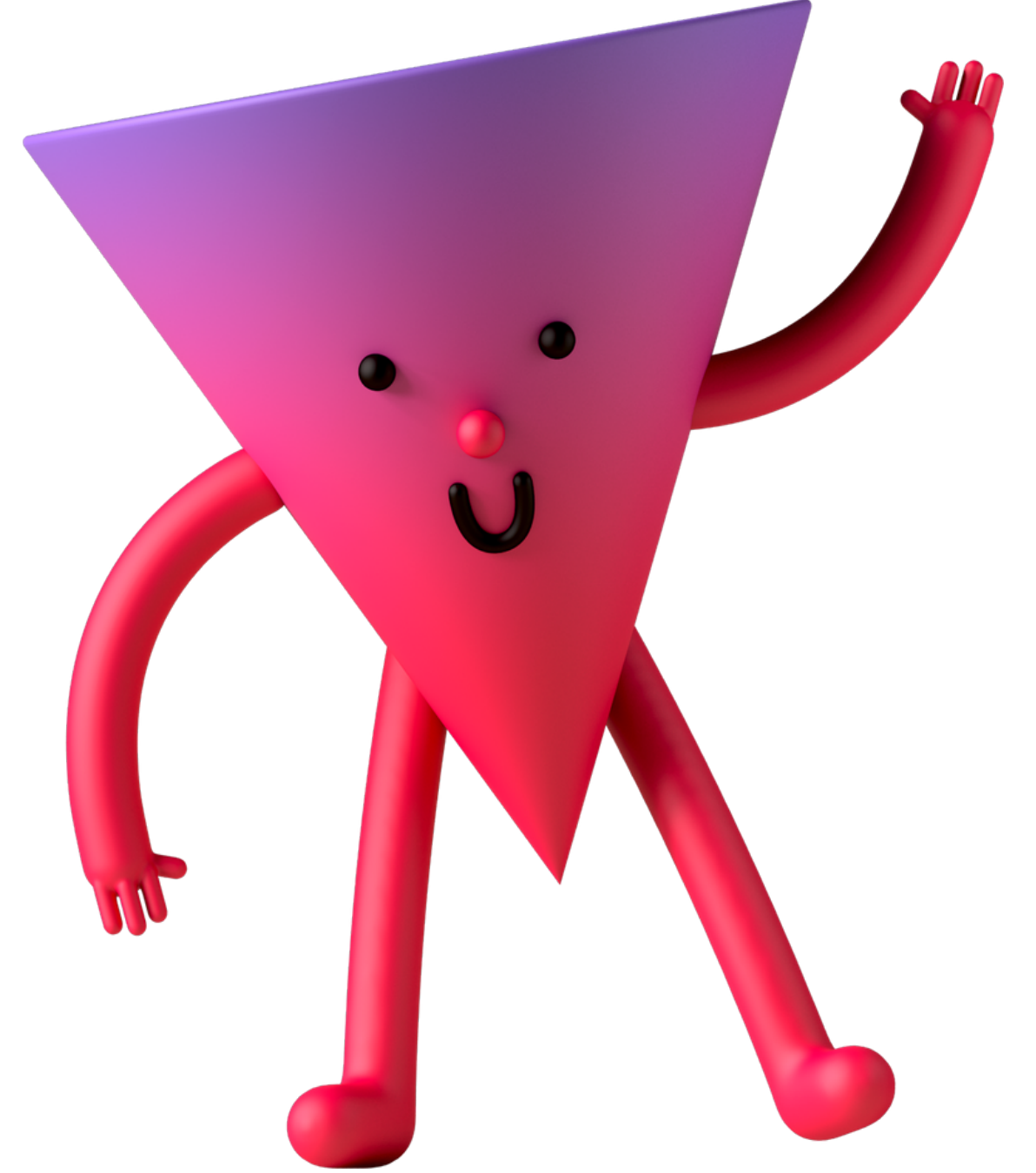
Andrzej Marczewski Oyuncu Tipleri Modeli (2015)





Başaranlar (Achievers)

Ustalık tarafından motive olan bu grup, yeni şeyler öğrenmek ve kendilerini geliştirerek zorlukları aşmak isterler.





Yardım severler (Philanthropists)

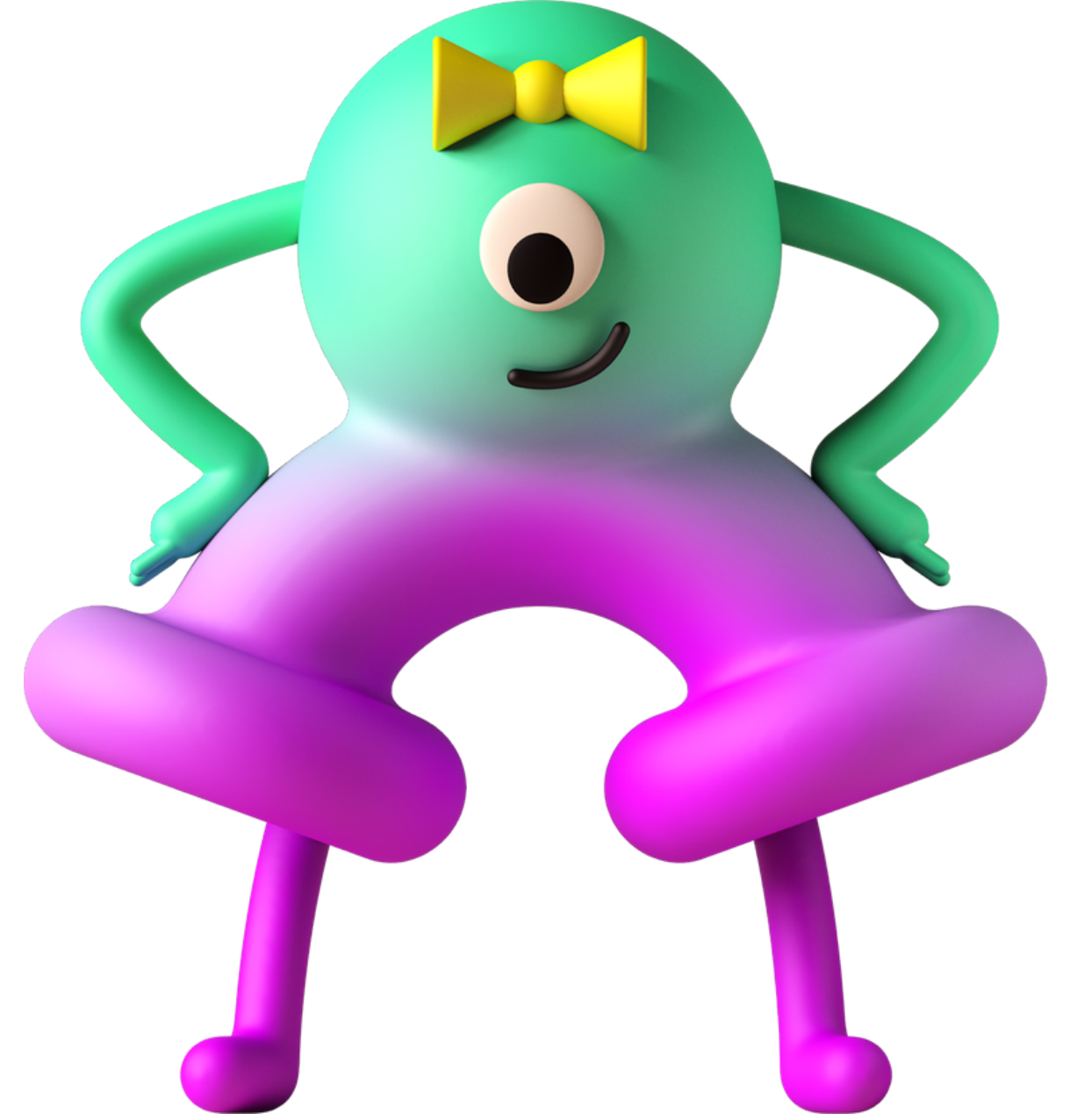
Amaç ile motive olan bu özgecil grup, ödül beklemeksizin başkalarının hayatlarını zenginleştirmek isterler.





Sosyalleşenler (Socialisers)

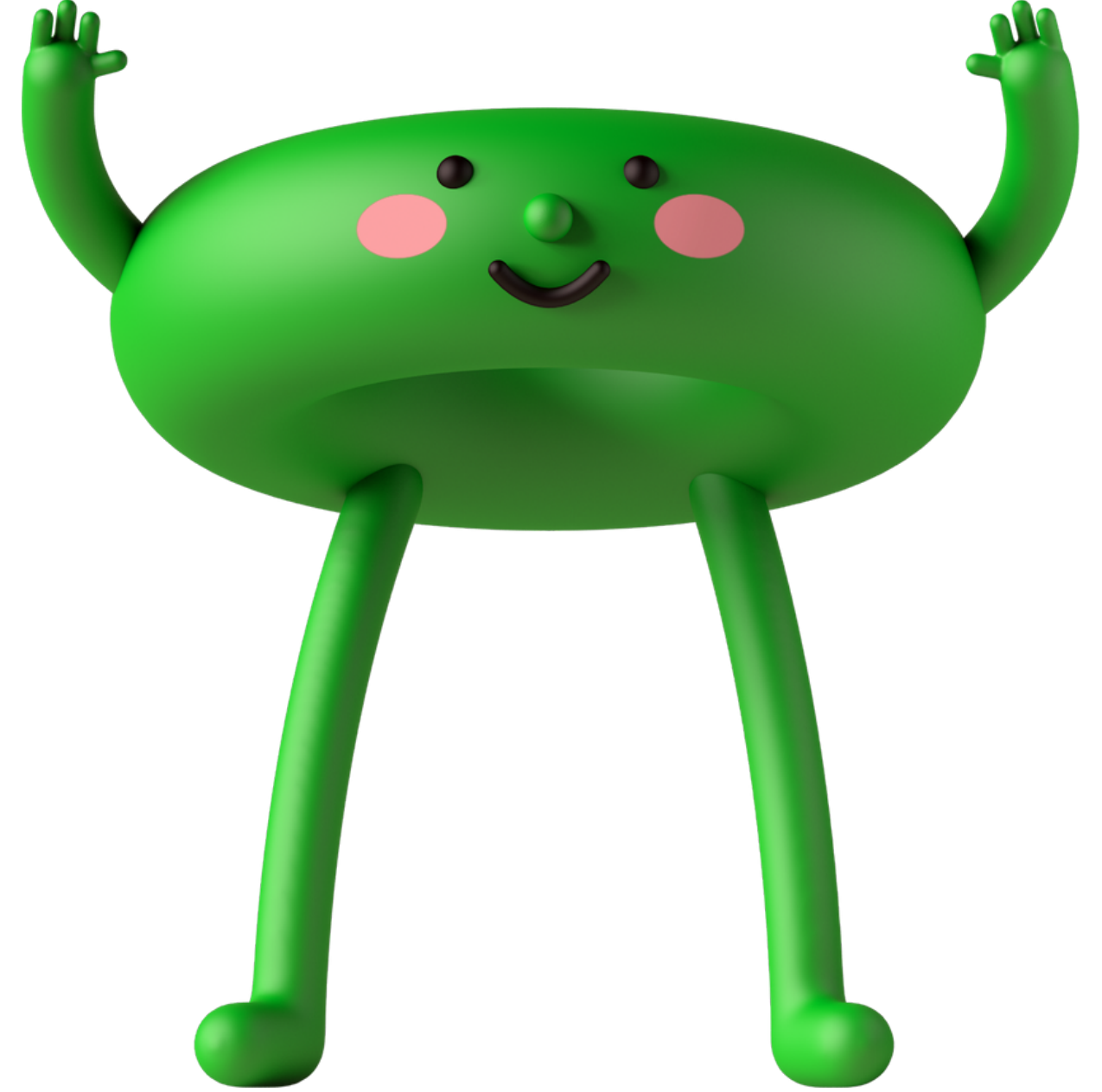
Bağ kurarak motive olan bu grubun amacı, başkalarıyla etkileşim ve sosyal bağlantılar kurmak isterler.





Özgür ruhlar (Free spirits)

Özerklik ile motive olan bu grubun amacı oluşturmak ve keşfetmek istemektir.





Oyuncular

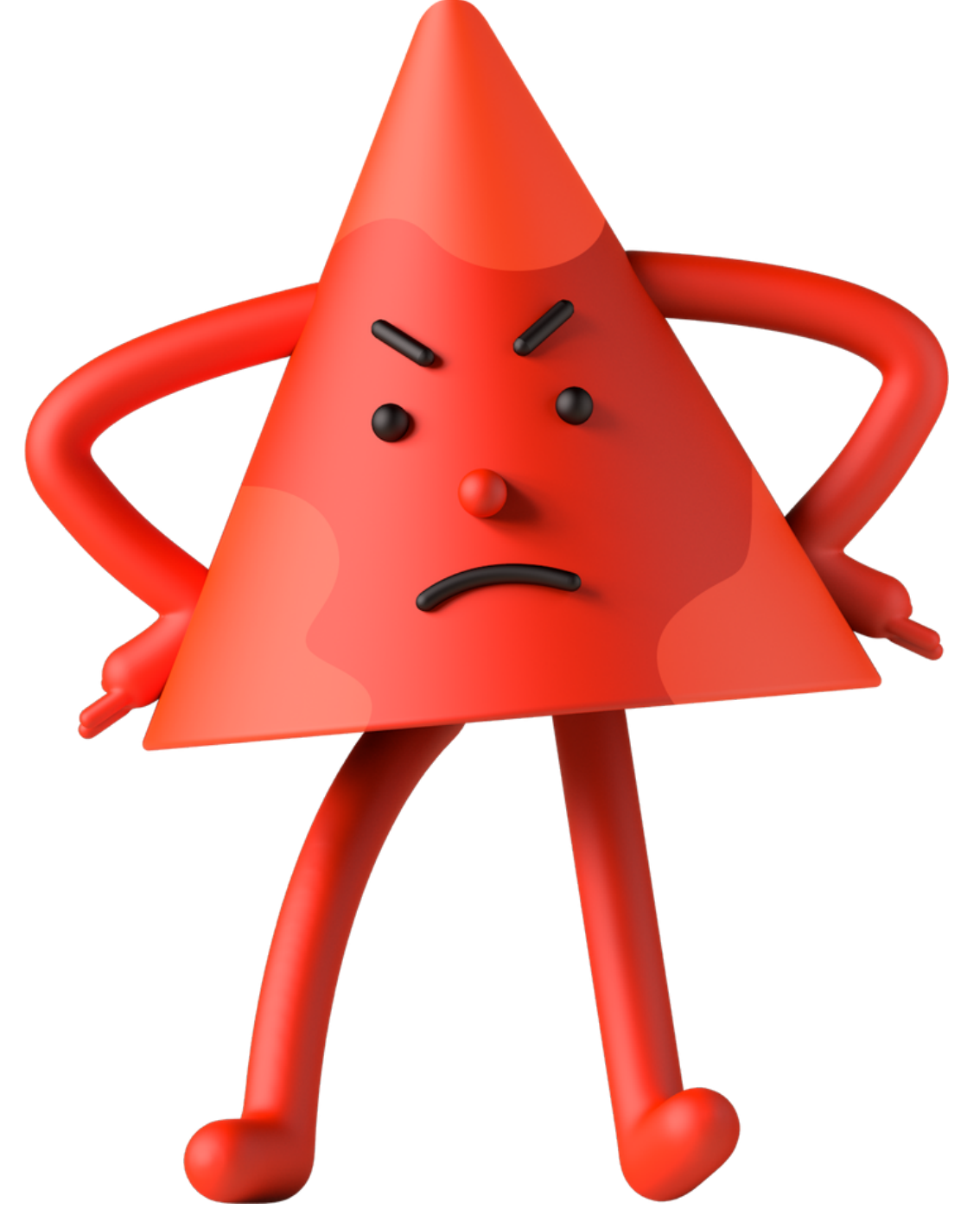
Ödüller tarafından motive olan bu grup, sistemdeki ödülleri toplayabilmek için her şeyi yapar.





Bozucular(Disruptors)

Değişim ile motive olan bu grup, bulunduğu sistemi doğrudan veya diğer kullanıcılar aracılığıyla pozitif ya da negatif olarak sistemi değişime zorlamak ve bozmak isterler.





Oyuncunun Yolculuğu



Onboarding

Kendinle
Yarışma



Scaffolding

Başkalarıyla
Yarışma

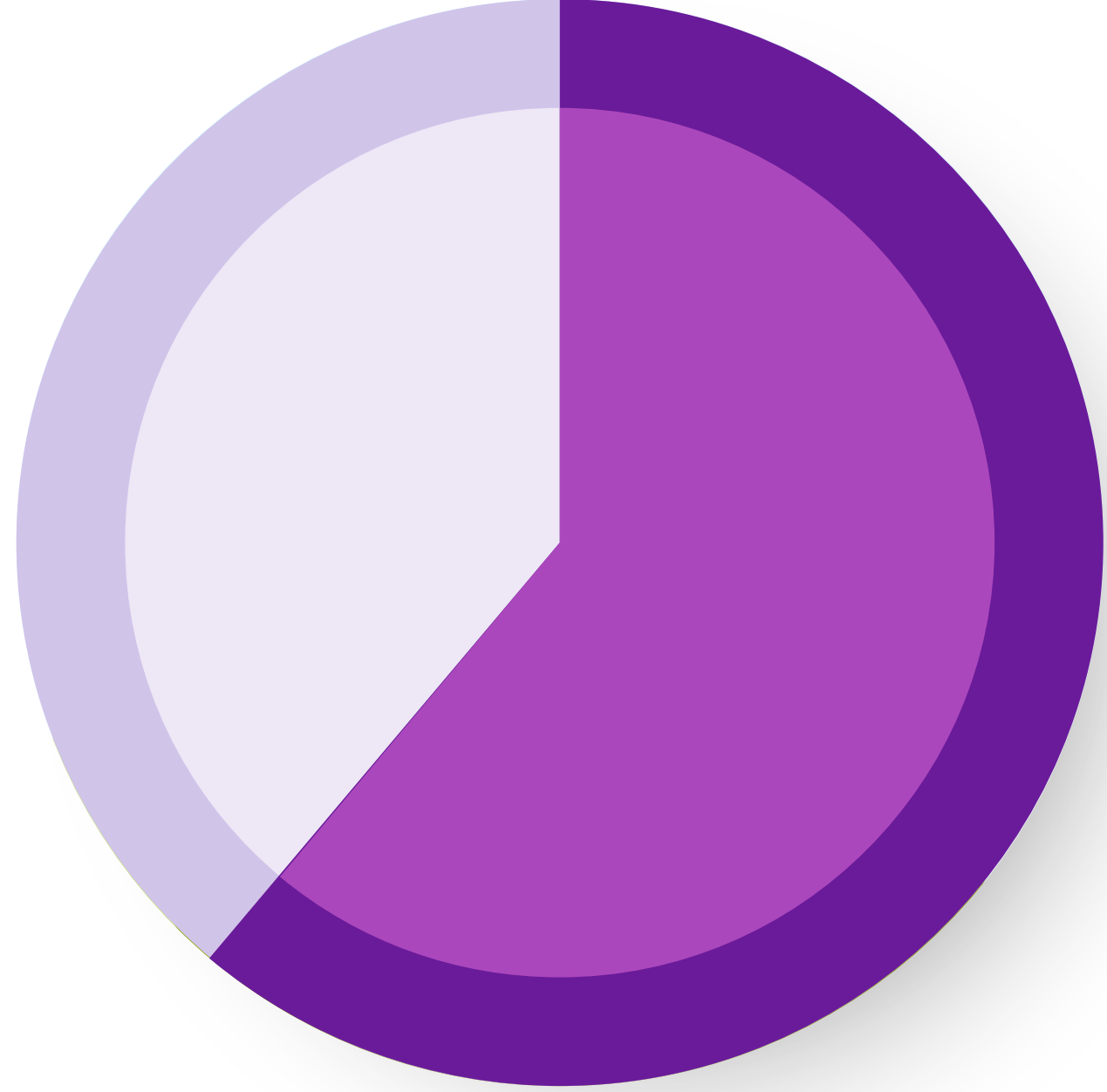
Mastery

Başkalarına
Yardımda
Yarışma





Oyuncu türlerinin
davranış modellerini
bulalım



**Yarın
Görüşmek
Üzere...**



Yönderle Akademi – Fark Yaratan Öğretmenin Eğitimi

Oyunlaştırma Tasarımı

Alaz Han Canbolat &
Tutku Erinç





Alaz Han Canbolat

- Birleşmiş Milletler WFP - Eğitim ve Gelişim Uzmanı
- Öğrenme Ekosistemi Tasarımcısı
- Game Master



Tutku Erinç

- Deneyimsel Öğrenme Eğitmeni
- Yazılım Mühendisi





Dün neler konuştuk?

- Oyun&Oyunlaştırma&Oyun Tabanlı Öğrenme
- Hedef Belirleme
- Bloom Taksonomisi
- Davranış Hedefleri Belirleme
- Oyuncu Tipleri
- Oyuncunun Yolculuğu





DÜŞÜNELİM?

- Şimdiye kadar oynadığınız oyunlarda sizin için en eğlenceli olan şey neydi?



AJANDA

- Etkinlik Döngüsü Tasarlama
- Eğlence Unsurları
- Uygun Araçları Belirleme



4. ETKİNLİK DÖNGÜSÜ TASARLA

Oyuncuların hedef doğrultusunda davranışları bir seferlik değil sürekli yapabilmesi gerekmektedir.





ETKİNLİK DÖNGÜLERİ

Oyunlaştırma sisteminde bağlılık döngüsü (engagement loops) ve ilerleme döngüsü (progression loops) olarak iki çeşit döngü bulunmaktadır



1– Bağlılık Döngüsü

Bağlılık döngüsü mikro düzeyde,
bireysel kullanıcı eylemleri ile çalışır

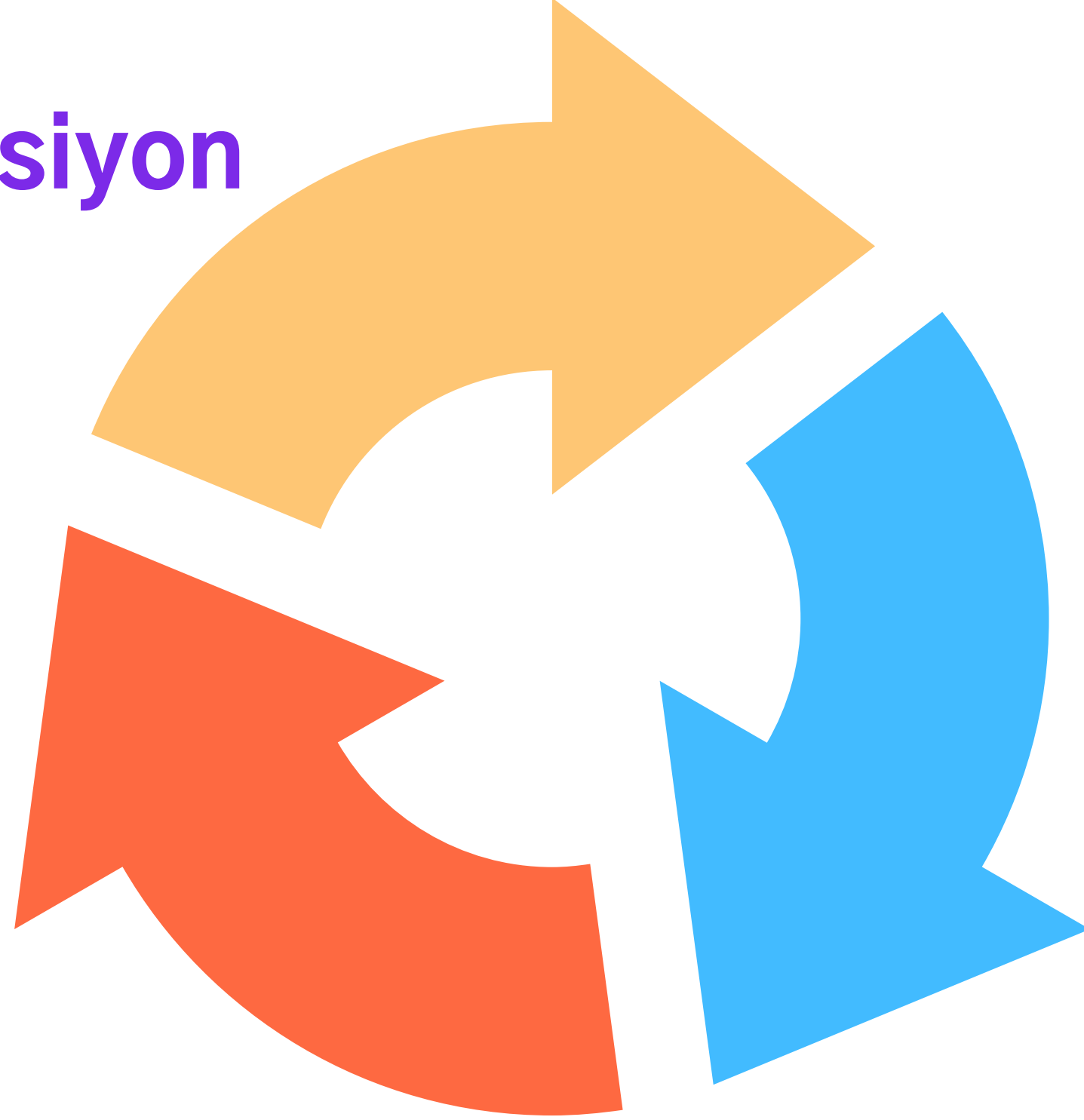




Aksiyon

1– Bağlılık Döngüsü

Bağlılık döngüsü mikro düzeyde,
bireysel kullanıcı eylemleri ile çalışır

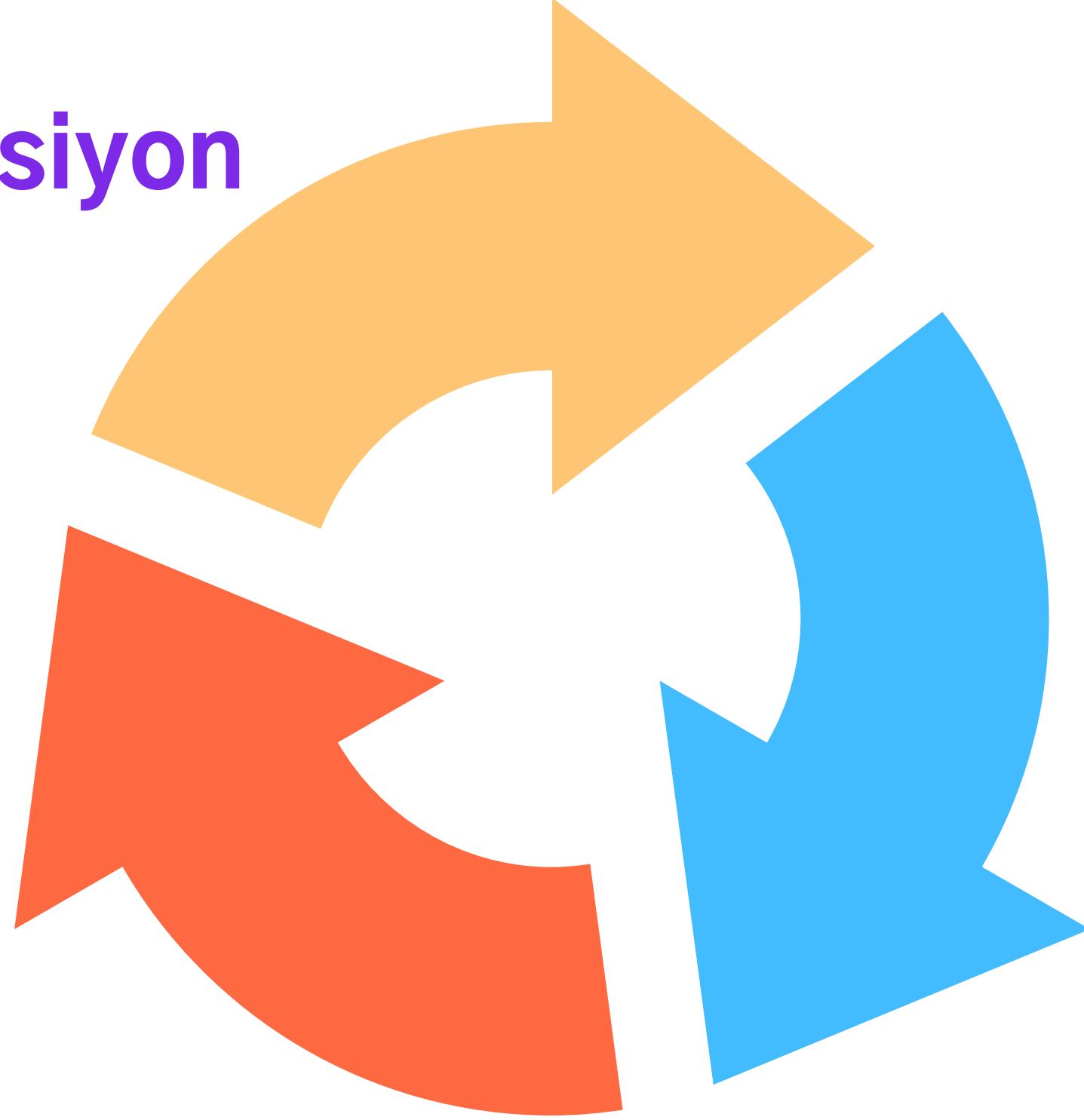




1– Bağlılık Döngüsü

Bağlılık döngüsü mikro düzeyde,
bireysel kullanıcı eylemleri ile çalışır

Aksiyon



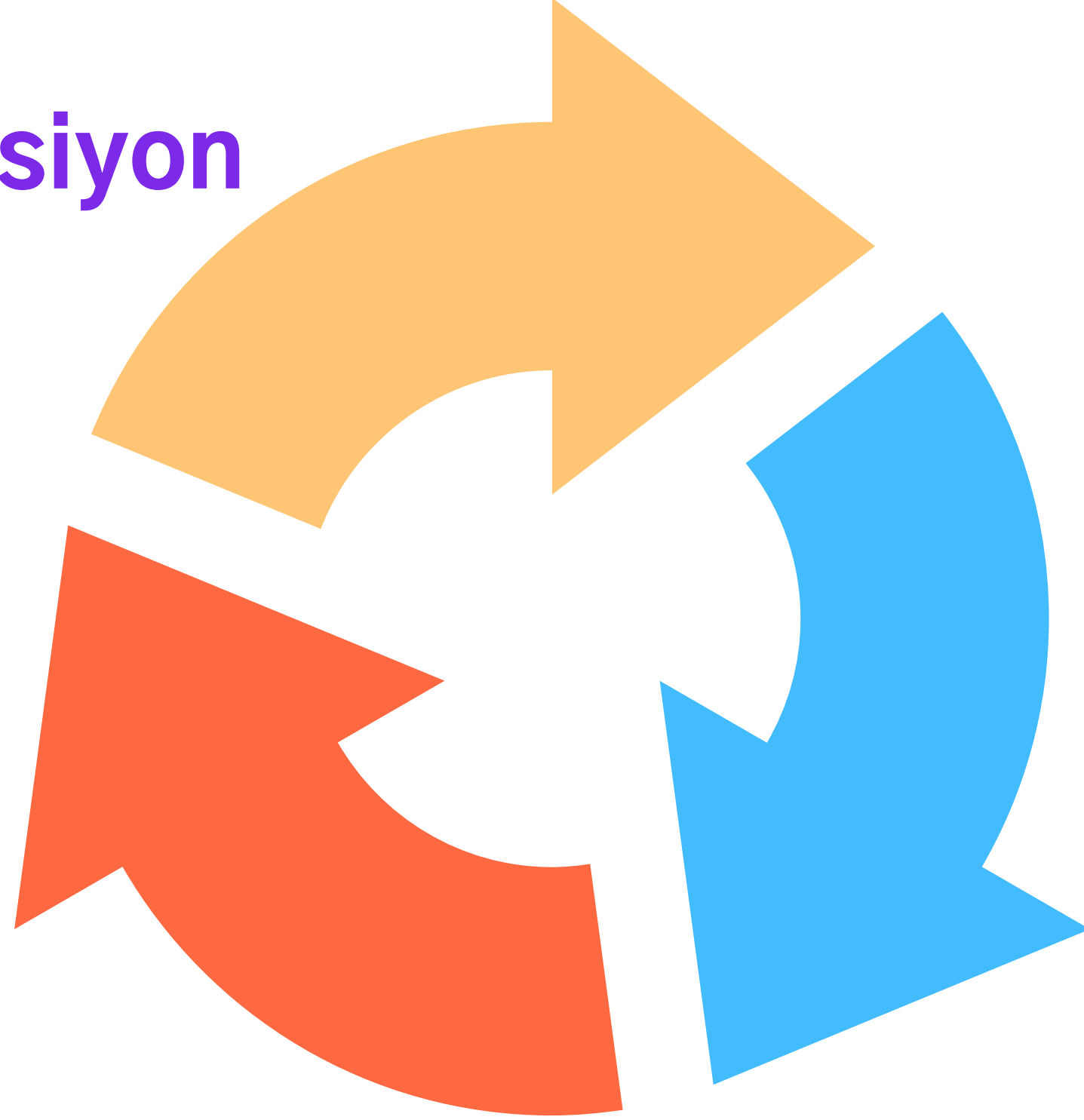
**Geri
Bildirim**



1– Bağlılık Döngüsü

Bağlılık döngüsü mikro düzeyde, bireysel kullanıcı eylemleri ile çalışır

Aksiyon



**Geri
Bildirim**

Motivasyon



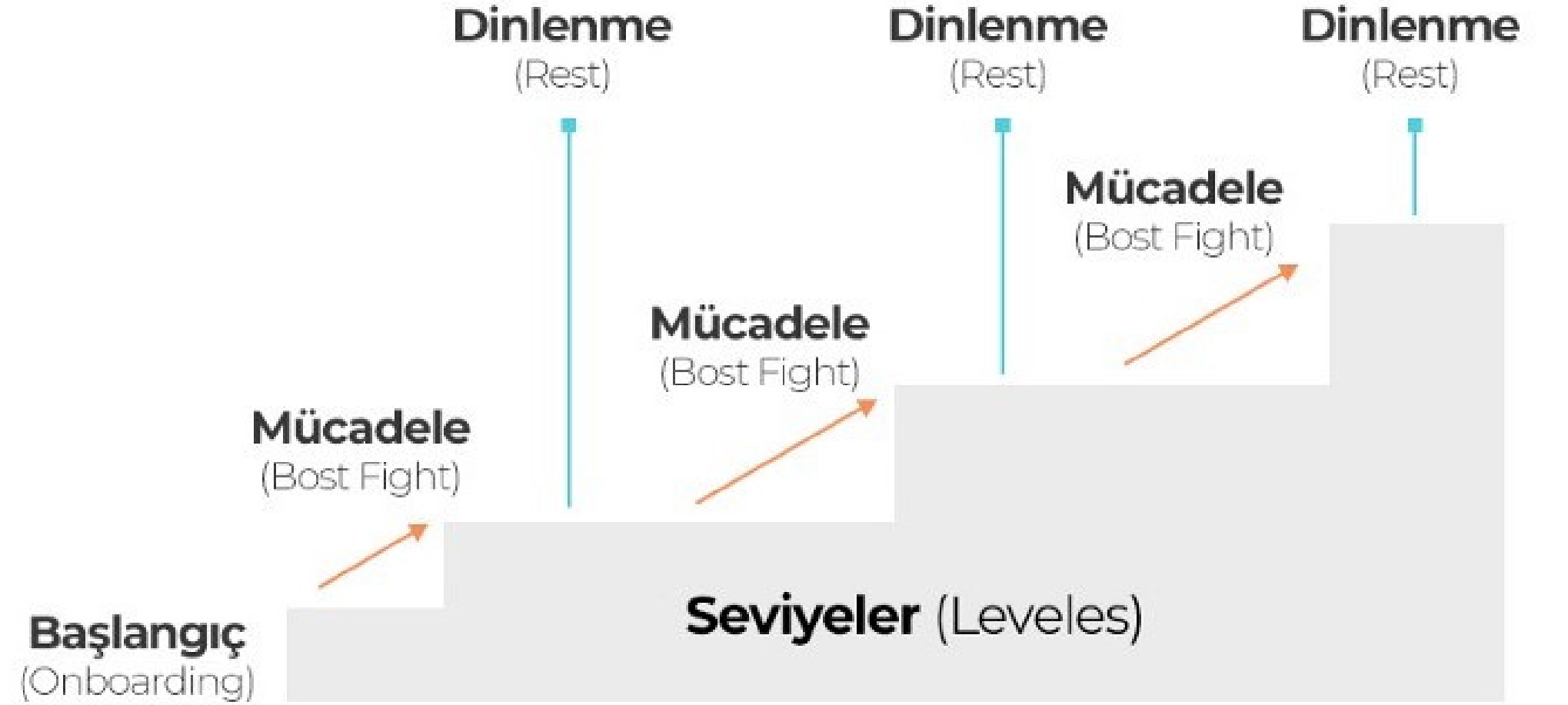
İlerleme Döngüsü

Progression Loops

2- İlerleme Döngüsü

İlerleme döngüsü makro seviyesinde, daha geniş etkinlik yapılarında çalışmaktadır.

(Werbach & Hunter 2012)







**Siz bu haftaki
konunuzu nasıl
seviyelandirirsiniz
?**





5. EĞLENCE ÖĞELERİNİ İLAVE ET

Oyuncuların hedef doğrultusunda davranışları bir seferlik değil sürekli yapabilmesi gerekmektedir.





Eğlence Tipleri



Lazarro

Zor
eğlence

Kolay
Eğlence

İnsanlarla
Eğlence

Ciddi
Eğlence





Eğlence Tipleri



Lazarro

| Başaranlar | Özgür Ruhlar |
|-----------------------|------------------|
| Zor eğlence | Kolay Eğlence |
| İnsanlarla Eğlence | Ciddi Eğlence |
| Sosyalleşenler | Yardıms severler |





6. UYGUN ARAÇLARI BELİRLE

Bu adımda eğlenceli, davranış döngüleri meydana getiren, kullanıcıyı motive eden ve hedefleri başarmayı sağlayan doğru oyun mekanikleri seçilmelidir.





MDA



SAPS Ödüllendirme Teorisi



STATÜ



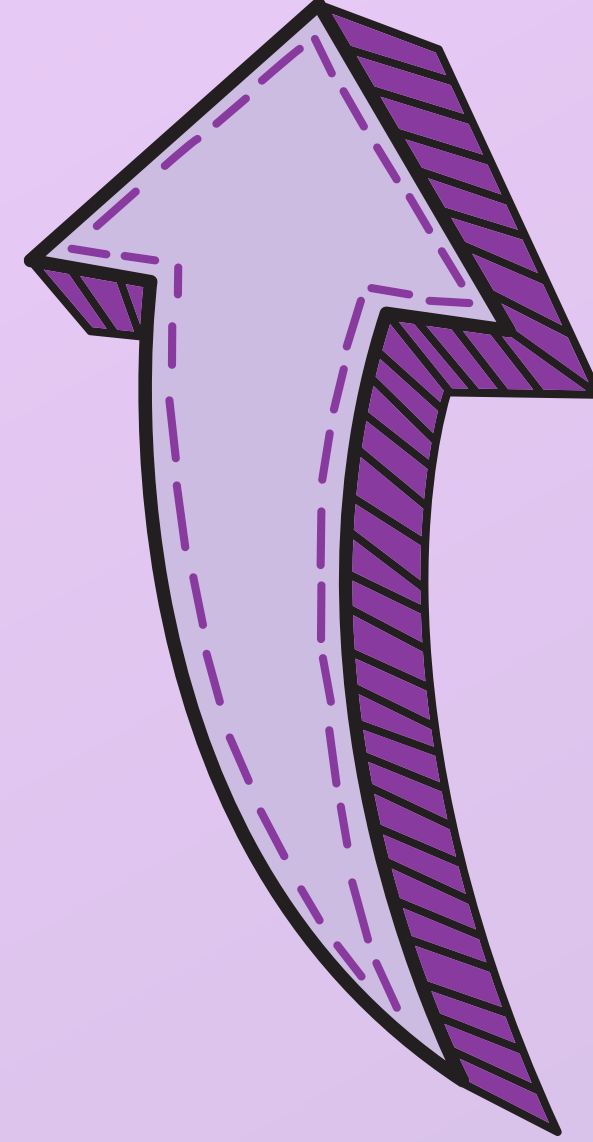
ERİŞİM



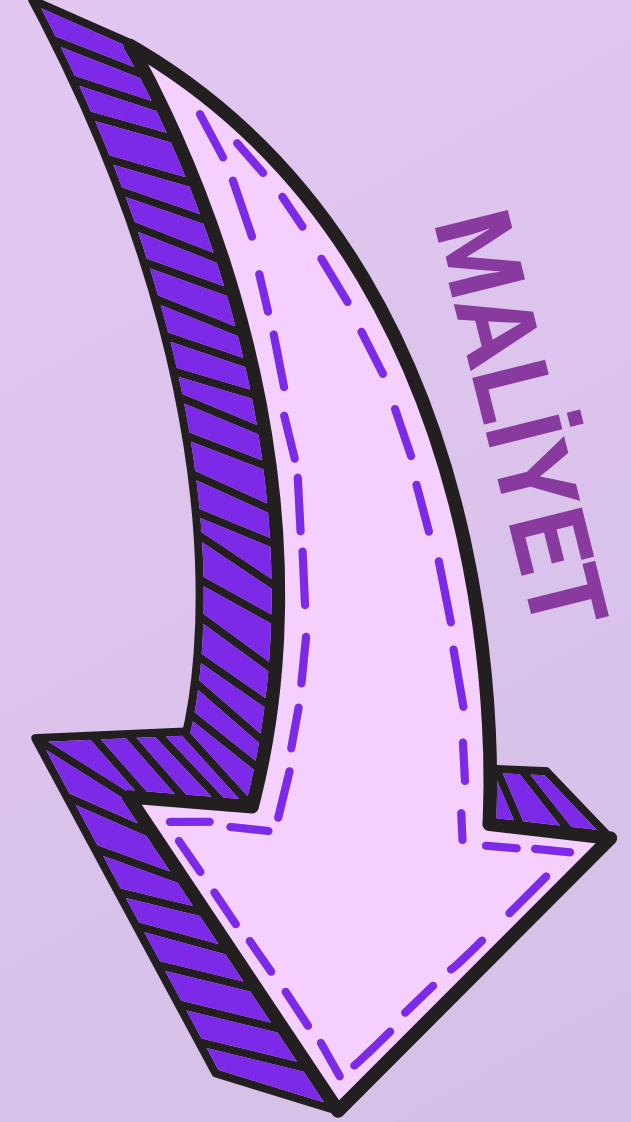
GÜÇ



EŞYA



İÇSEL
MOTİVASYON



MALİYET





**Siz bu haftaki
konunuza hangi
elementleri
eklersiniz?**





Yarın sabah uyandıığınızda bir davranışı değiştirmek için oyunlaştırma yapacak olsaydınız, bu ne olurdu?

