

|  |  |
|--|--|
| <b>Dersin Kodu ve Adı</b>  | BEOT9113 / Oyun Etkileşimi ve Kullanıcı Deneyimleri  |
| <b>Dersin Yarıyılı</b>   | Güz-Bahar  |
| <b>Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)</b>   | Oyunlarda kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyiminin ölçülmesi, oyunların kalitesi, kullanıcı deneyimi. Oyunlar için kullanıcı deneyimi değerlendirme süreci.  |
| <b>Temel Ders Kitabı</b>   | Isbister, K., & Schaffer, N. (2008). Game usability: Advancing the player experience. CRC press.   |
| <b>Yardımcı Ders Kitapları</b>   | Drachen, A., El-Nasr, M. S., & Canossa, A. (2013). Game Analytics: Maximizing the Value of Player Data. Springer.  |
| <b>Dersin Kredisi (AKTS)</b>   | 8  |
| <b>Dersin Önkoşulları</b><br>(Ders devam zorunlulukları, bu maddede belirtilmelidir.)  | Bu dersin ön koşulu bulunmamaktadır.   |
| <b>Dersin Türü</b>   | Seçmeli  |
| <b>Dersin Öğretim Dili</b>   | Türkçe   |
| <b>Dersin Amacı ve Hedefi</b>  | Oyun geliştirme sırasında ve sonrasında oyunlarda kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyiminin ölçülmesi, oyunların genel kalitesini önemli ölçüde artıran bir süreçtir. Minimal değişikliklerin bile kullanıcı deneyimi üzerinde önemli bir olumlu (veya olumsuz) etki yaratabileceği bilinmektedir. Daha sonra, bir oyunun iyi bir kullanıcı deneyimi sağlayıp sağlamadığını belirlemek için verimli ve sağlam stratejiler geliştirmek zorunlu hale gelir. Bu ders, oyunlar için kullanıcı deneyimi değerlendirmesinin temellerini öğretmeyi amaçlamaktadır. |
| <b>Dersin Öğrenim Çıktıları</b>  | 1. Kullanıcı deneyimini geliştirmek için oyunlarla ilgili kullanılabilirlik kavramlarını öğretmek<br>2. Oyunlarda kullanıcı deneyiminin sonuçlarını analiz etmek için gerekli becerileri edinmek<br>3. Bilgisayar oyunlarını değerlendirmek için kullanılabilirlik testleri tasarlamayı ve çalıştırmayı öğretmek   |
| <b>Dersin Veriliş Biçimi</b><br>(Yüz yüze, Uzaktan vb.)  | Uzaktan  |
| <b>Dersin Haftalık Dağılımı</b>  | 1. Kullanılabilirlik nedir<br>2. Kullanılabilirlik teknikleri 101<br>3. Uzman değerlendirmesi<br>4. Sezgisel değerlendirme<br>5. Dört eğlenceli anahtar Lazarro<br>6. Oyun kullanılabilirlik teknikleri<br>7. Mobil oyunların kullanılabilirliği<br>8. Gündelik oyunların kullanılabilirliği<br>9. Alternatif gerçeklik oyunları<br>10. Titiz prototipleme<br>11. Eğitici oyunlar kullanılabilirliği<br>12. Hızlı, yinelemeli prototipleme I<br>13. Hızlı, yinelemeli prototipleme I<br>14. Hepsini bir araya getirmek                                       |
| <b>Öğretim Faaliyetleri</b><br>(Burada belirtilen faaliyetler için harcanan zaman krediyi belirleyecektir. Dikkatli doldurulması gerekmektedir.) | Haftalık teorik ders saati : 3<br>Haftalık uygulamalı ders saati : 0<br>Okuma faaliyetleri : 2<br>İnternette tarama, kütüphane çalışması : 2<br>Materyal tasarlama, uygulama : 0<br>Rapor hazırlama : 15<br>Sunu hazırlama ve sunum : 12<br>Ara sınav ve ara sınav hazırlık : 0<br>Final sınavı ve final sınavına hazırlık : 30  |

| <b>Değerlendirme Ölçütleri</b><br>(Toplam katkı yüzdesi 100 olacak şekilde ayarlanmalıdır.) |                     | Sayısı | Katkısı (%) |
|---|---------------------|--------|-------------|
|   | Ara sınav           | 0      | 0           |
|   | Ödev                | 4      | 40          |
|   | Uygulama            | 0      | 0           |
|   | Projeler            | 0      | 0           |
|   | Pratik              | 0      | 0           |
|   | Kısa sınav          | 0      | 0           |
|   | Yarıyıl sonu sınavı | 1      | 60          |
|   | Toplam              |        | 100         |

  

|   |   |
|---|---|
| <b>Dersi Verecek Öğretim Eleman(lar)ı ve İletişim Bilgileri</b> | 1. Dr. Öğr. Üyesi Ali BERKMAN<br>aeberkman@etu.edu.tr |
|---|---|