

| | |
|--|--|
| Dersin Kodu ve Adı | BEOT9105 / Ciddi Oyunlar |
| Dersin Yarıyılı | Güz-Bahar |
| Dersin Katalog Tanımı (İçeriği) | Ciddi oyunların değişimi hakkında tarihsel ve teknik bilgi. Oyun bileşenlerinin düzenlenmesi, son zamanlarda ciddi oyun geliştirme uygulama alanları. |
| Temel Ders Kitabı | Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). Serious games: Games that educate, train, and inform. Muska & Lipman/Premier-Trade. |
| Yardımcı Ders Kitapları | Ian Bogost, Persuasive games: The expressive power of videogames. (2007) MIT Press. ISBN 978-0262514880 |
| Dersin Kredisi (AKTS) | 8 |
| Dersin Önkoşulları (Ders devam zorunlulukları, bu maddede belirtilmelidir.) | Bu dersin ön koşulu bulunmamaktadır. |
| Dersin Türü | Seçmeli |
| Dersin Öğretim Dili | Türkçe |
| Dersin Amacı ve Hedefi | Dersin amacı, öğrencilere günümüzün bilgisayar uygulamaları müşterilerinin ilgisini çekmek için ciddi oyunların iş bağlamında pratik kullanımını öğretmektir. Ayrıca ders, oyun bağlamında gerçek dünya problemlerini çözmek için motivasyon teorisinin temellerini ortaya koyar. Ayrıca ders, sözlü formdan ziyade oyun tabanlı temsiller ve sistemlerin etkileşimleri yoluyla ikna sanatı ve bilimi olan ikna edici oyunları ve uygulamalarını kapsar. |
| Dersin Öğrenim Çıktıları | 1. Özellikle bir iş süreci oluşturmak veya geliştirmek için Ciddi oyunlar kavramını öğretmek 2. Motivasyon teorisi ve bunun iş çözümleri yaratmak için potansiyel kullanımıyla ilgili önemli bilgileri kullanmak 3. Ciddi oyunları değerlendirmeyi ve etkinliklerini temel alan endüstriyel iş durumlarını ölçmeyi öğretmek. |
| Dersin Veriliş Biçimi (Yüz yüze, Uzaktan vb.) | Uzaktan |
| Dersin Haftalık Dağılımı | 1. Ciddi ve ikna edici oyunlara giriş 2. Oyunlaştırmaya karşı ikna edici oyunlar 3. İçeriğin ve yapının oyun oynaması 4. Motivasyon teorisi 5. Uygulamalı Hedonik: Oyunları Eğlenceli Kılan Nedir? 6. Ciddi içerik, eğlence ve erişilebilirlik 7. İkna edici oyun mekaniği 8. Kaynak toplama 9. Planlama Stratejileri 10. Sistem Yapısı 11. Fogg, İkna Edici Tasarım İçin Bir Davranış Modeli 12. Çatışma türleri, İşbirliği, Yarışmalar 13. Geri bildirim mekanizmaları 14. Ödül Mekanizmaları |
| Öğretim Faaliyetleri (Burada belirtilen faaliyetler için harcanan zaman krediyi belirleyecektir. Dikkatli doldurulması gerekmektedir.) | Haftalık teorik ders saati : 3 Haftalık uygulamalı ders saati : 0 Okuma faaliyetleri : 2 İnternette tarama, kütüphane çalışması : 2 Materyal tasarlama, uygulama : 0 Rapor hazırlama : 15 Sunu hazırlama ve sunum : 12 Ara sınav ve ara sınava hazırlık : 0 Final sınavı ve final sınavına hazırlık : 30 |

| Değerlendirme Ölçütleri (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 |

| | |
|---|---|
| Dersi Verecek Öğretim Eleman(lar)ı ve İletişim Bilgileri | 1. Doç Dr. Murat YILMAZ my@gazi.edu.tr |
|---|---|