

Öğretim Üyesi Bilgisi (Instructor Information)			
Öğretim Üyesi (Course Instructor)	E-Posta (E-Mail)	Ofis (Office)	Ders Saatleri (Lecture Hours)
Işık Ateş Kırıl	isik.kiral@istinye.edu.tr	V-417	Cuma 14:00 – 17:00 (Zoom Toplantısı) Friday 14:00 – 17:00 (Zoom Meeting)
Ders Asistanı (Teaching Assistant)	Ders Asistanı E-Posta (Teaching Assistant E-Mail)	Ders Asistanı Ofis (Teaching Assistant Office)	Ofis Saatleri (Office Hours)
İsmail Tozlu	ismail.tozlu@istinye.edu.tr	V-602	Salı 11:00 – 13:00 Tuesday 11:00 – 13:00

Ders Bilgisi (Course Information)					
Dersin Adı (Course Name)					
Ciddi Oyuna Giriş / Introduction to Serious Gaming					
Kodu (Code)	Yarıyıl (Semester)	AKTS Kredisi (ECTS Credits)	Ders Uygulaması, Saat/Hafta (Course Implementation, Hours/Week)		
			Ders (Theoretical)	Uygulama (Tutorial)	Laboratuvar (Laboratory)
UNI151	Güz 2021-2022 Fall 2021-2022	3	3	-	-
Bölüm / Program (Department / Program)		Tüm okula açılabilir / Open to all faculties			
Dersin Türü (Course Type)		Seçmeli / Elective	Dersin Dili (Course Language)	İngilizce / English	Dersin Önkoşulları (Course Prerequisites)
Dersin mesleki bileşene katkısı, % (Course Category by Content, %)		Temel Bilim (Basic Sciences)	Temel Mühendislik (Engineering Science)	Mühendislik Tasarım (Engineering Design)	İnsan ve Toplum Bilim (General Education)
		%25	%25	%25	%25
Dersin İçeriği (Course Description)		This course provides a comprehensive introduction to basic concepts and definition of serious gaming. The following topics are covered: gamification, gamification and behavior, improving behavior through serious games and gamification, developing serious game design document, integrating learning theories into serious games.			
		Bu ders, ciddi oyun oynamanın temel kavramlarına ve tanımına kapsamlı bir giriş sağlar. Şu konular işlenir: oyunlaştırma, oyunlaştırma ve davranış, ciddi oyunlar ve oyunlaştırma yoluyla davranışı geliştirme, ciddi oyun tasarım belgesi geliştirme, öğrenme teorilerini ciddi oyunlara entegre etme.			
Dersin Amacı (Course Objectives)		The main aim of this course is to nurture discussions on what computer games are about, how games can be used in teaching / learning, and how games affect players. This course will help students build a solid foundation that will help them understand the basic problems of computer games and simulations.			
		Bu dersin ana amacı, bilgisayar oyunlarının ne hakkında olduğu, öğretme/öğrenme alanında oyunların nasıl kullanılabileceği, oyunların oyuncuları nasıl etkilediği konusundaki tartışmaları beslemektir. Bu ders, öğrencilerin bilgisayar oyunlarının ve simülasyonların temel sorunlarını anlamalarına yardımcı olacak sağlam bir temel oluşturmalarına yardımcı olacaktır.			
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)		CLO1: Ciddi oyunun tanımını, oyunlaştırmadan farklarını öğrenmek. CLO2: Oyunlaştırmayı çevreleyen temel tanımları, kavramları ve teorileri öğrenmek. CLO3: Davranışın oyunlaştırmadan nasıl etkilenebileceğini öğrenmek. CLO4: Ciddi bir oyun tasarımının nasıl geliştirileceğini öğrenmek. CLO5: Öğrenme teorilerinin ciddi oyun tasarımına nasıl uygulanacağını öğrenmek.			
		CLO1: To learn the definition of serious gaming, differences from gamification. CLO2: To learn basic definitions, concepts and theories surrounding gamification. CLO3: To learn how the behavior can be influenced by gamification. CLO4: To learn how to develop a serious game design. CLO5: To learn how to implement learning theories into the serious game design.			

Temel Kaynaklar (Prerequisites)	[1] Bergeron, B. (2005). Developing serious games (game development series). Charles River Media, Inc. [2] Michael, D. R., Chen, S. L. (2005). Serious games: Games that educate, train, and inform. Muska & Lipman/Premier-Trade. [3] Brockmann, T., Zarnekow, R., Robra-Bissantz, S., Lattemann, C., Stieglitz, S. (2017). Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts. In Progress (pp. 19-29). IS Springer. [4] Game Design Document, [http://gamingforsustainability.wikidot.com/wiki:game-design-document] [5] Becker, K. (2005). How are games educational? Learning theories embodied in games.		
Diğer Kaynaklar (Other References)	-		
Ödevler ve Projeler (Homework & Projects)	Daha sonra verilecektir. / It will be announced later.		
Bilgisayar Kullanımı (Computer Use)	-		
Diğer Uygulamalar (Other Activities)	-		
Başarı Değerlendirme Sistemi (Assessment Criteria)	Faaliyetler (Activities)	Adedi (Quantity)	Değerlendirmedeki Katkısı, % (Effects on Grading, %)
	Yıl İçi Sınavları (Midterm Exams)	-	
	Kısa Sınavlar (Quizzes)	-	
	Ödevler (Homework)	4	%50
	Projeler (Projects)	-	-
	Dönem Ödevi/Projesi (Term Paper/Project)	1	%50
	Laboratuvar Uygulaması (Laboratory Work)	-	
	Diğer Uygulamalar (Other Activities)	-	
	Yoklama (Attendance)	-	
	Final Sınavı (Final Exam)	-	

Ders Planı (Course Content)			
Hafta	Konular	Ek Kaynak(lar)	Öğrenim Çıktıları
1	Ders 1: Oryantasyon Ders 2: Giriş	[1], [2]	ÖÇ1
2	Ders 3: Oyunlaştırmaya Giriş - Temel Kavram ve Teoriler	[3]	ÖÇ1, ÖÇ2
3	Ders 3: Oyunlaştırmaya Giriş - Temel Kavram ve Teoriler	[3]	ÖÇ1, ÖÇ2
4	Ders 3: Oyunlaştırmaya Giriş - Temel Kavram ve Teoriler	[3]	ÖÇ1, ÖÇ2
5	Ders 4: Oyunlaştırma ve Davranış	[3]	ÖÇ3
6	Ders 4: Oyunlaştırma ve Davranış	[3]	ÖÇ3
7	Ders 5: Sistem ve Oyun Tasarımı	[4]	ÖÇ4
8	Ders 6: Ciddi Oyun Tasarım Belgesi – Gereksinimler, Spesifikasyon	[4]	ÖÇ4
9	Ders 7: Ciddi Oyun Tasarım Belgesi – Teknik Mimari	[4]	ÖÇ4
10	Ders 8: Ciddi Oyun Tasarımı Belgesi – Oyun Tasarımı	[4]	ÖÇ4
11	Ders 8: Ciddi Oyun Tasarımı Belgesi – Oyun Tasarımı	[4]	ÖÇ4
12	Ders 9: Ciddi Oyun Tasarımı Belgesi – Programlama, Varlık Edinimi ve Geliştirme	[4]	ÖÇ4
13	Ders 10: Öğrenme Teorilerini Entegre Etmek	[5]	ÖÇ5
14	Ders 10: Öğrenme Teorilerini Entegre Etmek	[5]	ÖÇ5

Course Content			
Week	Topics	Additional Material(s)	Course Learning Outcomes
1	Lecture 1: Orientation Lecture 2: Introduction	[1], [2]	CLO1
2	Lecture 3: Introduction to Gamification Foundation and Underlying Theories	[3]	CLO1, CLO2
3	Lecture 3: Introduction to Gamification Foundation and Underlying Theories	[3]	CLO1, CLO2
4	Lecture 3: Introduction to Gamification Foundation and Underlying Theories	[3]	CLO1, CLO2
5	Lecture 4: Gamification and Behavior	[3]	CLO3
6	Lecture 4: Gamification and Behavior	[3]	CLO3
7	Lecture 5: System and Game Design	[4]	CLO4
8	Lecture 6: Serious Game Design Document – Requirements Specification	[4]	CLO4
9	Lecture 7: Serious Game Design Document – Technical Architecture	[4]	CLO4
10	Lecture 8: Serious Game Design Document – Game Design	[4]	CLO4
11	Lecture 8: Serious Game Design Document – Game Design	[4]	CLO4
12	Lecture 9: Serious Game Design Document – Programming, Asset Acquisition and Development	[4]	CLO4
13	Lecture 10: Integrating Learning Theories	[5]	CLO5
14	Lecture 10: Integrating Learning Theories	[5]	CLO5

Düzenleyen (Prepared by)	Tarih (Date)	İmza (Signature)
--------------------------	--------------	------------------