



GAMIFICATION DECARDS

**OYUNLAŖTIRMA  
KART RNEKLERİ**

**1** İş Hedefleri



**Kurum Merkezli Hedefler**

Oyunlaştırmayı uygulayan ekosistem olarak bu oyunlaştırma sonucu beklenen çıktılar.

**Örnekler :**

- Satışların Artması
- Eğitimlerin Tamamlanması
- Şikayet Sayısı Azalması
- Dijitalleşme Oranı Artışı
- Öneri Verme Sayısı Artışı

**TOY** Gamification Decards

**2** Hedeflenen Davranışlar



**Davranış Değişiklikleri**

Oyunlaştırma dönemi boyunca başlanması, artırılması ya da durdurulması gereken davranışlar listelenir.

**Örnekler :** Kitap Okumak, Tahsilatı artırmak, Adım Sayılarını Çoğaltmak, Fikir veya Öneri Vermek, Uyarı Almamak, Hatasız Giriş Yapmak vs.

**TOY** Gamification Decards

**3** Persona



**Proto Persona**

Oyuncuların motivasyonel olarak kategorilere ayırırken başvuracağımız ilk yöntem.Bu kurguyu bu persona için ekledik, bu persona oyuna hiç girmedi gibi yorumlamak için gerekmektedir. Taslak olacak şekilde en az 2 en fazla 3 davranışsal oyuncu belirlemek ve isimlendirmek : ÖDÜL DELİSİ DENİZ, HAVALI ZEYNEP, OYUNSEVER CAN

**TOY** Gamification Decards

**1** İş Hedefleri



**İnsan Merkezli Hedefler**


Oyunlaştırma katılımcısı olarak bu deneyim sonucu insan özelinde kazanılan hedefler.

**Örnekler :**

- Bilgi Seviyesinde Artış
- Müşteri Memnuniyeti
- Sosyalleşmek ve Tanışmak
- Paylaşmak

**TOY** Gamification Decards

**2** Hedeflenen Davranışlar



**Kolaydan Zora (Akış Teorisi)**

Akış teorisi, oyunculara verilen görevlerin varolan yetenekleriyle eşleşmesiyle oluşan optimum deneyimdir. Akış teorisine göre büyük bir davranış için onu gerçekleştirme yolunda daha kolay ve küçük bir davranış olmalıdır.

**TOY** Gamification Decards

**3** Persona



**Kullanılan Platformlar**

Günlük hayatında ve iş amaçlı kullandığı platformlar ve sıklıkları.

**TOY** Gamification Decards

**2** Hedeflenen Davranışlar



**Kolaydan Zora (Akış Teorisi)**

**Örnek, Tahsilat :**

- Arama sayısı
- Ulaşma oranı
- Tahsilat için söz miktarı
- Gerçekleşen tahsilat oranı
- Hedeflenenden çok gerçekleşen tahsilat miktarını tahmin etmek.

**TOY** Gamification Decards

**2** Hedeflenen Davranışlar



**Kolaydan Zora (Akış Teorisi)**

**Örnek, Kitap Okumak :**

- Kitap seçmek
- Kitabı okumaya başlamak
- Kitabın ilk bölümünü tamamlamak
- Kitabı bitirmek
- Kitabın özetini çıkarmak
- Kitabı başkasına okutmak

**TOY** Gamification Decards

**2** Hedeflenen Davranışlar



**Davranışın Sıklığı**

- Bir Kez (BJ Fogg's Behavior Model)
- Bir Dönem (BJ Fogg's Behavior Model)
- Bundan Sonra Hep (BJ Fogg's Behavior Model)
- Varolan Bir Davranış Sonrasında (BJ Fogg Tiny Habits)

**TOY** Gamification Decards

**3** **Persona**




**Oyuncu Tipi (3.1)**

Oyuncuların motivasyonel olarak nasıl bir oyuncu olduklarına dair bir gruplama yöntemi.

- Hayırsever (Philantropist)
- Oyuncu (Player)
- Görevci (Achiever)
- Sosyalleşen (Socializers)
- Özgür Ruhlu (Free Spirit)
- Sorgulayan (Disruptor)

**TOY** Gamification Decards

**4** **Oyuncunun Yolculuğu**



**Başlamak (Onboarding)**

Oyundaki ilk davranışlarıyla yapabileceği küçük hedefler neler olabilir?

**Örnekler:**

- İlk öneri
- Siftah satışı
- Sınıftan ilk teslim eden
- Departmandan oyuna ilk giren
- Okumaya başlamak vs.

**TOY** Gamification Decards

**4** **Oyuncunun Yolculuğu**



**Keşfetme (Discovery)**

Oyunu nasıl keşfedecek basit görevler ve sorularla etkileşime geçeceğimiz aşaması.

**Örnekler:**

- Tahmin yarışması
- Deneme sürüşü
- Kendisiyle ilgili bir şey keşfetme
- Bilgi öğrenme vs.

**TOY** Gamification Decards

**3** **Persona**




**Eğlence Türleri (3.2)**

Oyuncuların oyunlaştırma sürecinde eğlenceli olarak algılaması gereken unsurlar.

- Ciddi Eğlence (Serious Fun)
- İnsanla Eğlenme (People Fun)
- Zorlu Eğlence (Hard Fun)
- Kolay Eğlence (Easy Fun)

**TOY** Gamification Decards

**4** **Oyuncunun Yolculuğu**



**Gelişme (Habit-Building)**

Oyunda birden fazla davranış gerektiren başlamak yanında bitirmeyi de kapsayacak alışkanlığa dönüşen aşama.

**Örnekler:**

- En iyi fikri giren
- En çok öneri veren
- En uzun süredir şikayet almayan
- En çok meydan okuma kazanan vs.

**TOY** Gamification Decards

**4.1** **Oyuncunun Yolculuğu**  
Oyuncunun Modu (3C Model)



**Challenge (Bireysel)**

Oyun tümüyle bireysel hedeflere ulaşarak ilerler.

**TOY** Gamification Decards

**3** **Persona**




**Araştırma Yöntemleri (3.3)**

Oyuncuları gruplarken davranışsal analizleri için gerekli bazı araştırma yöntemleri.

- Fiziksel Anket / Online Anket
- Birebir Görüşme
- Rakip Analizi / Benchmark
- Odak Grubu Görüşmesi (Focus Grup)
- A/B Testing
- Kart Gruplama / Card Sorting

**TOY** Gamification Decards

**4** **Oyuncunun Yolculuğu**



**Uzmanlaşma (Mastery)**

Oyunda uzmanlaştıktan sonra oyuna ve oyuncuya yardımcı olmak ve gelişmek amacıyla neler yapılabilir?

**Örnekler:**

- Takım kurup yardım etme
- Günün taktiğini paylaşma
- Oyunculara yardım
- Oyundaki kararları alma vs.

**TOY** Gamification Decards

**4.1** **Oyuncunun Yolculuğu**  
Oyuncunun Modu (3C Model)



**Competition (Rekabet)**

Oyun oyuncular arasında bir hedefe ulaşma rekabetiyle ilerler.

**TOY** Gamification Decards

**4.1** Oyuncunun Yolculuğu  
Oyuncunun Modu (3C Model)



**Cooperation (İşbirliği)**

Oyun oyuncuların işbirliği içinde ortak bir hedefe ulaşmasıyla ilerler.

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Güçlenmek (Empowerment)**

Oyunda bir şeyleri denemek, öğrenmek, geliştirmek ve kişiselleştirmek gibi amaçlarla oynar.

**Örnekler :**

- Bilgi yarışmaları
- Alıştırmalar
- Yaratıcılık
- Deneme-yanılma
- Boosters ilerleticiler vs.

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Kaçınma (Avoidance)**

Oyundaki bir kazanımını kaybetmemek ve ceza almamak için oynar.

**Örnekler :**

- Kazandıklarını kaybetme
- Ceza sistemleri
- Seviye düşme
- Geçici oyun dışı kalma vs.

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Anlam (Meaning)**

Oyunu oyunda bulduğu bir anlam için oynar.

**Örnekler :**

- Hikaye
- Elit Topluluklar
- Arkadaş Kulüpleri
- Bağış
- Aile vs.

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Sahiplik (Ownership)**

Oyundaki bazı sayı, kaynak, koleksiyon, seviye, statü gibi unsurlara sahip olmak için oynar.

**Örnekler :**

- Profil
- Avatar
- Yetenek Listeleri
- Koleksiyon
- Paylaşımlı Puan-Ödüller vs.

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Öngörülemezlik (Unpredictability)**

Oyunda sürpriz bir unsuru tahmin etmek ve görmek için oynar.

**Örnekler :**

- Şans
- Sıra
- Sürpriz Görevler
- Rastgele Ödüller (Çarkifelek vs)

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Başarmak (Accomplishment)**

Oyunu oyundaki bir hedefe ulaşmak ve tamamlamak için oynar.

**Örnekler :**

- Zorlu Hedefler
- Puan
- Seviye
- Sıralama
- Tamamlamak
- Zincir Kurgusu

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Azlık (Scarcity)**

Oyunda kısıtlı olan bir kaynak ya da süre ile aciliyet duygusuyla oynar.

**Örnekler :**

- Geri sayım
- Puanların azalması
- Saatli randevu mekaniği vs.

**TOY** Gamification Decards

**5** 8 Temel Oyun Duygusu



**Sosyal Etki (Social Influence)**

Oyundaki diğer oyuncuların ondaki etkisi için oynar.

**Örnekler :**

- Takım kaptanlığı
- Diğer oyuncuları takip edebilme
- Mentorluk
- Buddy sistemi
- Meydan okuma vs

**TOY** Gamification Decards

**6** Oyun Elementleri



**Puan Çeşitleri**

Oyundaki ilerlemeyi göstermek için kullanılan puan.

**Örnekler :**

- Deneyim Puanı (XP)
- Ödül Puanı
- Sosyal Puan
- Değişken Puan
- Paylaşılabilir mi?
- Sıfırlanacak mı?

**TOY** Gamification Decards

**6** Oyun Elementleri




**Liderlik Tablosu / Sıralama**

Oyundaki ilgili oyuncuların başarılarını karşılaştırmak için kullanılır.

Sıralama parametreleri ne olabilir?  
(Bölge, Mağaza, Dönem, Bireysel, Takım, Yüzdesel Birim, Ligler vs)

**TOY** Gamification Decards

**7** Ödüller



**İçsel Ödüller**

Oyunlaştırma sürecini destekleyen oyun içi harcanacak ödüller.

- Oyun puanı
- Bilgi yarışmasında joker vs.

**TOY** Gamification Decards

**6** Oyun Elementleri



**Skorlama**

Puanlar bir skorboarda yansıtılacak mı?

**TOY** Gamification Decards

**6** Oyun Elementleri



**Seviyeler / Level**

Oyuncuların seviyeleri olacak mı?  
Seviyelere özel ne öneriler olacak içerikler açılacak anlamı olacak?

**TOY** Gamification Decards

**8** Teknoloji



**Web 2.0 Programları**

Bir çok hazır yazılım ile varolan kurguyu desteklemek.

**TOY** Gamification Decards

**6** Oyun Elementleri



**Rozetler / Semboller**

Oyundaki belli seviyeleri göstermek için kullanılır.

- Tekrarlı mı?
- Ömürlük mü?
- Kayıplı mı?
- Tasarı mı? (üçgen, dörtgen, altıgen, arma, sembol vs)

**TOY** Gamification Decards

**7** Ödüller



**Dışsal Ödüller**

Oyunlaştırma süreciyle ilgili olmayan ve maddi karşılığı olan ödüller.

- Hediye çekleri
- İndirim kuponları
- Nakit
- Altın
- Kripto para
- NFT vs.

**TOY** Gamification Decards

**8** Teknoloji



**Web Platformu**

Bir web sitesini sıfırdan tasarlayarak oyunu üzerinde geliştirmek.

**TOY** Gamification Decards

8

## Teknoloji



## App Mobil Uygulama

Mobil uygulama olarak geliřtirmek.

TOY

Gamification Decards

10

## Ölçümleme ve Değerlendirme



## Aktif Oyuncu Sayısı

Oyuna birden fazla aksiyonla düzenli giriş yapan oyuncu sayısı.

TOY

Gamification Decards

9

## Tetikleyiciler ve İletişim



## Hatırlatıcılar

Sistemde otomatik eklenecek bazı durumlardan gönderilecek hatırlatıcılar.

## Örnekler :

- 3 gündür girmedin
- Arkadaşın bu seviyeye ulaştı
- Ödül kataloğuna bu ödül eklendi vs.

TOY

Gamification Decards

10

## Ölçümleme ve Değerlendirme



## Kalıcı Davranış Değişikliği

Oyuncuların oyunlařtırma dönemi sonrası da hedeflenen davranıř yapma sıklığında oyun öncesi döneme göre olan artış.

TOY

Gamification Decards

9

## Tetikleyiciler ve İletişim



## Kanca

Ödül sonrası bir sonraki davranıřa yönltecek kanca modelini kullanmak.

## Örnek :

Tebrikler bu seviyeye geldin diğerk arkadaşlarını görmek ister misin? gibi.

TOY

Gamification Decards



# GAMIFICATION MODEL

