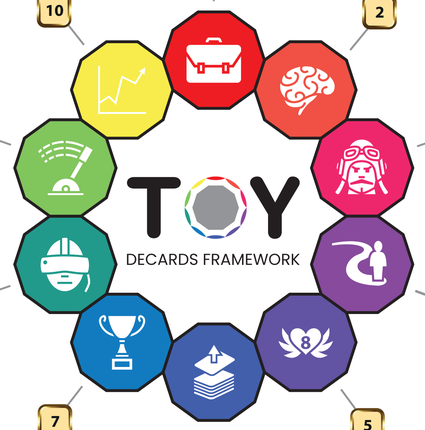
TOY

GAMIFICATION MODEL



1 İş Hedefleri

- Kurum Merkezli Hedefler
- İnsan Merkezli Hedefler

2 Hedeflenen Davranışlar

- Davranış Değişiklikleri
- Kolaydan Zora (Akış Teorisi)
- Davranışın Sıklığı

3 Persona

- Proto Persona
- Kullanılan Platformlar
- Oyuncu Tipi (3.1)
- Eğlence Türleri (3.2)
- Araştırma Yöntemleri (3.3)

Oyuncu Tipi

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

Eğlence Türleri

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

Araştırma Yöntemleri

- Fiziksel Anket / Online Anket
- Birebir Yüz Yüze Görüşme
- Birebir Online Görüşme
- Açık Gözlem
- Kapalı Gözlem
- Empati Haritası (Empathy Map)
- Partner/Sponsor haritası (Stakeholder Map)
- A/B Testing
- Kart Gruplama / Card Sorting
- Oyuncunun Bir Gününün Akışı
- Rakip Analizi / Benchmark
- Odak Grubu Görüşmesi (Focus Grup)

4 Oyuncunun Yolculuğu

- Keşfetme (Discovery)
- Başlamak (Onboarding)
- Gelişme (Habit-Building)
- Uzmanlaşma (Mastery)

Oyuncunun Modu

- Challange (Bireysel)
- Competition (Rekabet)
- Cooperation (İşbirliği)

5 8 Temel Oyun Duygusu

- Anlam (Meaning)
- Başarmak (Accomplishment)
- Güçlenmek (Empowerment)
- Sahiplik (Ownership)
- Azlık (Scarcity)
- Kaçınma (Avoidance)
- Öngörülemezlik (Unpredictability)
- Sosyal Etki (Social Influence)

6 Oyun Elementleri

- Puan Çeşitleri
- Skorlama
- Rozetler / Semboller
- Liderlik Tablosu / Sıralama
- Seviyeler / Level
- Profil Sayfası
- Avatar
- Ödül
- Ödül Kataloğu
- Lig
- Turnuva
- Takım Kurma
- Takım Görevleri
- Takım Kaptanı
- Koleksiyon
- Bedava Kazanma
- Zafer Puanı
- Eleme
- Kaçış
- Bölge Kontrolü
- Rastgele
- Epik Seçim
- Açık Artırma
- Görevler
- Zaman Ölçme
- Risk Etme
- Tahmin Etme
- Kişiselleştirme
- Takas
- Hediye
- Kilitli İçerikler
- Oyuncu Oylama
- Seri Kurgusu
- Çekiliş
- Hikaye - Tema
- Takdir ve Teşekkür
- Özel Gün
- Sıra
- Öneri - Fikir Verme
- Geri Bildirim
- Boss Battles - Bölüm Sonu Canavarı
- Sosyal Keşif
- Boosters - Hızlandırıcılar
- Geride Kalanlara Ek Görev
- Bilgi Yarışması
- Günün Sorusu
- Süre
- Paylaşma
- Mentorluk
- Buddy Sistemi (2'li Eşleşme)
- Meydan Okuma (Challange)
- Ekstra Can ve Hak Kazanma

7 Ödüller

- Dışsal Ödüller
- İçsel Ödüller
- Statü
- Erişim
- Güç
- Eşya
- Bağış

Ödül Kurgusu

- Anlık Ödül (Fixed Action Rewards)
- Rastgele Ödüller (Random Rewards)
- Sürpriz Ödüller (Easter Egg)
- Çekiliş Hakkı (Rolling Rewards)
- Hediye Edilen Ödüller (Gifting Rewards)
- Kolleksiyon Tamamlama (Reward Pacing)
- Bireysel Ödüller
- Takım Ödülleri

8 Teknoloji

- Oyun Kartları
- Masa Oyunu (Board Game)
- Post-it
- Web 2.0 Programları
- AR Artırılmış Gerçeklik
- VR Sanal Gerçeklik
- Metaverse Platformları
- Oyunlaştırma Motorları (Gamification Engines)
- Web Platformu
- App Mobil Uygulama
- API Entegrasyonu
- Taslak Prototip (Wireframe-Mockup)
- A4 Kağıt

Platform ve Araçlar

- Kahoot
- Mentimeter
- Genially
- Padlet
- Quizziz
- Classcraft
- Classdojo
- Ready Player Me
- Flippity
- Wordwall
- Canva
- Figma
- Miro
- Kağıt Prototipleme
- Mockup/Wireframe
- Invision

9 Tetikleyiciler ve İletişim

- Hatırlatıcılar
- Kanca
- Dönem
- E-Posta
- Telefon
- Koşul ve Şartlar (Oyun)
- Koşul ve Şartlar (Oyuncu)
- SMS
- Oyun Posterleri
- Oyun Kuralları (S.S.S.)
- Uygulama İçi Bildirim Alanı
- Günlük-Haftalık Oyun Saati
- Push Notification
- Hikayeleştirme

10 Ölçümleme ve Değerlendirme

Aktif Oyuncu Sayısı
Gerçekleşen Etkileşimlerin Sayısı
Oyuncu Memnuniyeti
Oyuncu Seviyesi Dağılımı
Şirkete Gelir Etkisi
Şirketin Zararını Azaltma
Platforma Giriş Sayısı
Kalıcı Davranış Değişikliği
OKR
SMART
Oyun Elementleri İstatistikleri
Geliştirme (Çevik-Agile Metod)