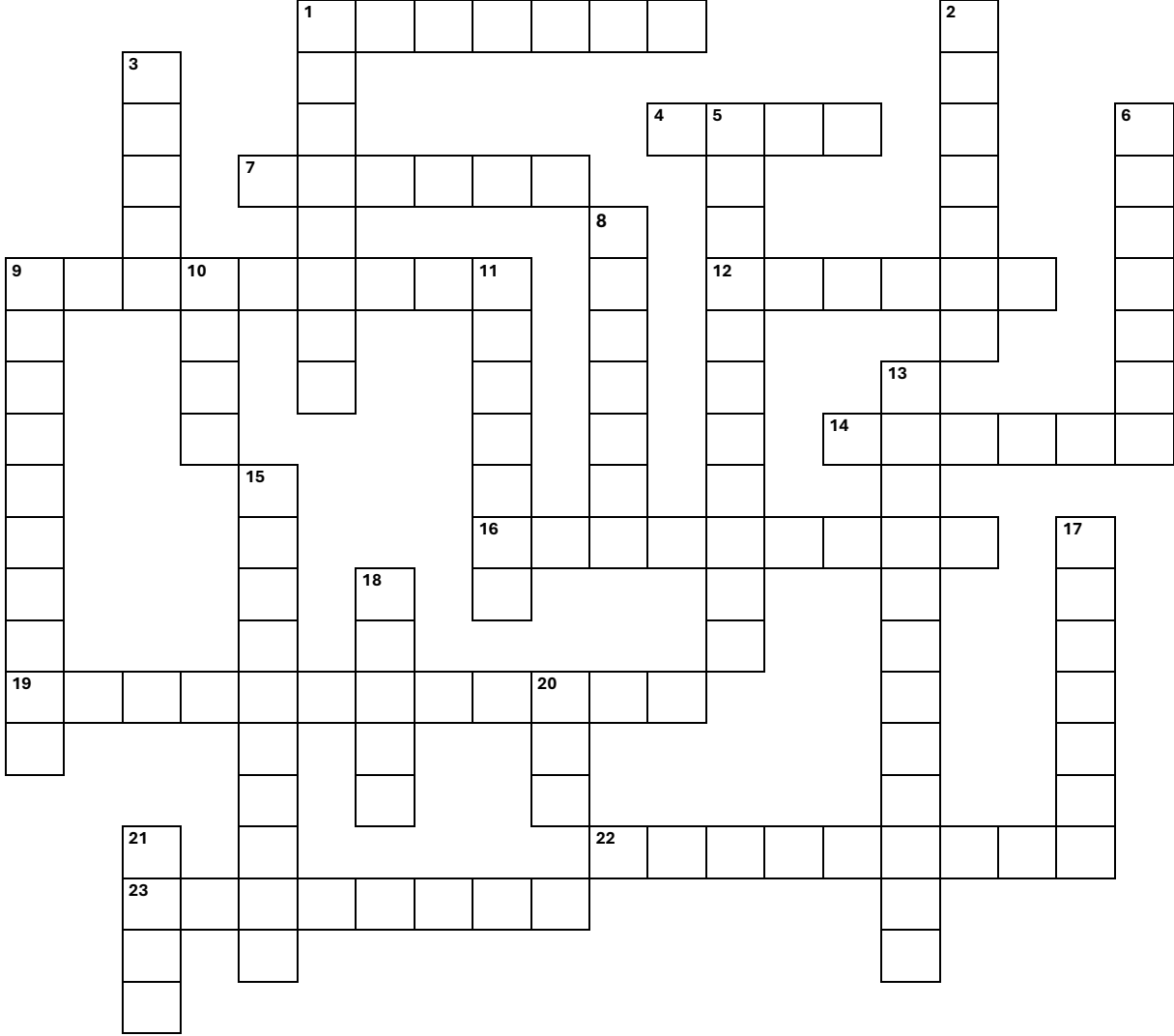


Ad Soyad:
Öğrenci No:

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
2024-2025 GÜZ DÖNEMİ
BTÖ-421 EĞİTSEL OYUN VE OYUNLAŞTIRMA DÖNEM SONU SINAVI

- Sınav 25 soruluk çengel bulmacadan oluşmaktadır, her bir sorunun puanı 4'tür, toplam sınav puanı 100'dür.
- Bu sınavın öğrenci bilgi sistemine işlenecek dönem sonu sınav puanına etkisi %100'dür.
- Cevaplarınızı size ayrılan kutucukları taşımadan ve okunaklı bir şekilde yazınız.
- Sınav süresi 30 dakikadır, ilk 15 dakika çıkılmaz.

Başarılar
Mertcan Ünal, Dr.



Sağa

- 1 Oyunlarda hikâye veya olay örgüsünü ifade eden kavram
- 4 Eğlenme ve öğrenme süreçlerinin merkezinde yer alan etkinlik
- 7 Oyuncunun oyunda hedeflere ulaştığında elde ettiği sonuç
- 9 Sanal dünyaların birleşiminden oluşan dijital evren
- 12 Oyuncunun oyunda temsil edildiği karakter
- 14 Oyun içinde tamamlanması gereken bölümleri ifade eden aşama
- 16 Oyuncu ile oyun arasında gerçekleşen karşılıklı iletişim süreci
- 19 Oyun unsurlarının oyun dışı bir bağlamda kullanılması
- 22 Bloklar inşa ederek yaratıcılığı teşvik eden popüler oyun
- 23 Dil öğrenimine yönelik, oyunlaştırılmış popüler eğitim platformu

Aşağı

- 1 Oyuncunun hedefe ulaşmak için planladığı yöntem
- 2 Bilgisayar veya mobil cihazlar üzerinden oynanan oyun türü
- 3 Oyunlaştırmada başarıyı simgeleyen görsel ödül
- 5 Oyuncuların oyunda özgün fikirler üretme süreci
- 6 Oyunların temel amacı; keyif ve hoş vakit geçirme
- 8 Bir oyunun görsel ve işitsel tasarımına dair hoşluk
- 9 Bir görevi başarmak için içsel ya da dışsal itici güç
- 10 Teorisine göre; etkinliğe tamamen odaklanıp zamanı fark etmeme
- 11 Eğitim amaçlı tasarlanmış oyunların taşıdığı nitelik
- 13 Oyun sırasında oyuncuya verilen anlık bilgi veya tepki, dönüt
- 15 Gerçek hayattaki bir durumu taklit eden eğitsel oyun türü
- 17 Oyuncular arasında yarışma veya üstünlük kurma durumu
- 18 Oyunlarda yeni alanlar keşfetmeyi seven oyuncu türü
- 20 Oyuncunun oyunda üstlendiği görev veya karakter
- 21 Bir görev tamamlandığında verilen, motivasyonu artırıcı unsur