

Etkileşimli İçerik Geliştirme ve Oyunlaştırma Hizmetleri

2

Eğitim süreçlerinin etkisini artırmak ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek amacıyla etkileşimli içerik geliştirme ve oyunlaştırma hizmetlerini sunmaktayız. Bu hizmet, ders içeriklerini eğlenceli ve etkili hale getirmek için eğitim süreçlerine oyunlaştırma öğeleri entegre edilmesini ve etkileşimli dijital materyallerin geliştirilmesini kapsamaktadır.

Oyunlaştırma ile dersler, öğrencilerin ilgisini çeken, öğrenmeye teşvik eden ve katılımı artıran bir yapı kazanır. Etkileşimli içerikler ise öğrencilerin konuları aktif bir şekilde öğrenmelerine ve pratik yapmalarına olanak tanır. Bu, öğrenme süreçlerini daha verimli ve anlamlı hale getirir, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırır ve dersleri daha unutulmaz kılar.

Geliştirilen içerikler, öğretim elemanlarının ders müfredatlarına uygun olarak tasarlanır ve dijital araçlarla zenginleştirilmiş interaktif materyaller sunulur. Böylece üniversitemiz, eğitimde modern ve yenilikçi yaklaşımları benimseyerek, dijital çağın gereksinimlerine uygun bir öğrenme ortamı sağlar.



Etkileşimli İçerik Geliştirme ve Oyunlaştırma Hizmeti İş Akışı

1. Proje Talebi ve İhtiyaç Analizi

1. Öğretim elemanlarından gelen proje talepleri alınır.
2. Eğitim tasarımcısı ve proje yöneticisi, projenin hedef kitlesi ve eğitim amaçlarını belirleyerek ihtiyaç analizini yapar.

3. İçerik Geliştirme

1. İçerik geliştirici ve yazılım geliştirici, etkileşimli materyalleri ve oyunlaştırma öğelerini oluşturur.
2. Grafik ve animasyon tasarımcıları, görsel ve animasyonları entegre eder.
3. Yazılım geliştirici, teknik özellikleri uygulamaya alır ve prototip oluşturur.

5. Nihai Onay ve Teslim

1. İçerikler, son incelemeden geçirilerek onaylanır.
2. Proje yöneticisi, tamamlanan projeyi öğretim elemanına teslim eder ve materyallerin eğitim süreçlerine entegrasyonu sağlanır.

2. Planlama ve Tasarım

1. Eğitim tasarımcısı ve oyunlaştırma uzmanı, projenin kapsamını ve oyunlaştırma stratejilerini belirler.
2. Proje yöneticisi, kaynakları ve zaman çizelgesini planlar.
3. Grafik ve animasyon tasarımcıları, içeriklerin görsel konseptlerini tasarlar.

4. İçerik Testi ve Revizyon

1. Kalite kontrol uzmanı, etkileşimli materyallerin ve oyunlaştırma öğelerinin hatasız çalıştığını kontrol eder.
2. Geri bildirim ve değerlendirme ekibi, öğretim elemanları ve test kullanıcılarından geri bildirim alır.
3. Gerekli düzenlemeler yapılır.

6. Değerlendirme ve İyileştirme

1. Eğitim sürecinde kullanılan materyallerin etkisi geri bildirimlerle ölçülür.
2. Geri bildirim ve değerlendirme ekibi, materyallerin etkinliğiyle ilgili rapor hazırlar.
3. Geri bildirimler, gelecekteki projelerin iyileştirilmesi için kullanılır.