

MuseumScrabble

TUNA ÖZKAN

tunaozkan@hotmail.com.tr

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi-Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans



Makale İeriđi

- Yapılmıř Benzer alıřmalar
- Uygulamanın Tasarımı ve alıřma Prensipleri
- alıřmanın Sonucunda Elde Edilen Verilerin İncelenmesi



Yapılmış Benzer Çalışmalar

Sotto Voce

Sotto Voce: Facilitating Social Learning in a Historic House

7

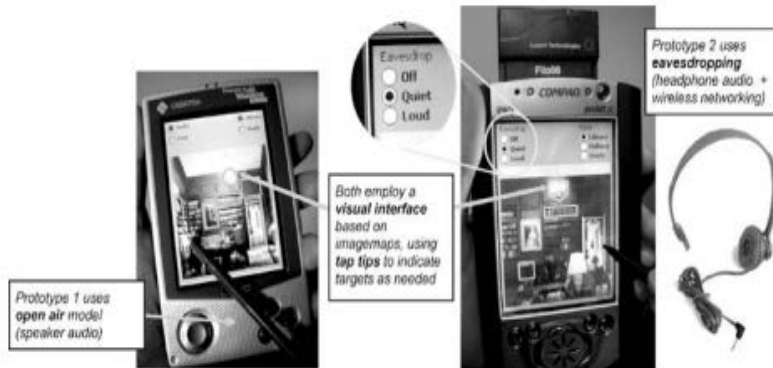


Figure 1. Comparison of Prototype 1 (left) and Prototype 2 (right).

Sotto Voce: Facilitating Social Learning in a Historic House

11



Figure 2. Composite video – guidebook data merged with participants' video.



Yapılmış Benzer Çalışmalar

CoCicero

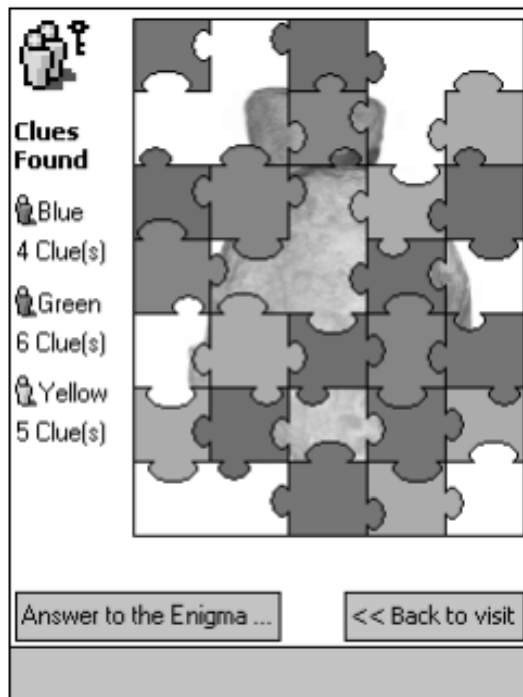


Figure 2. Partie puzzle de l'énigme commune.

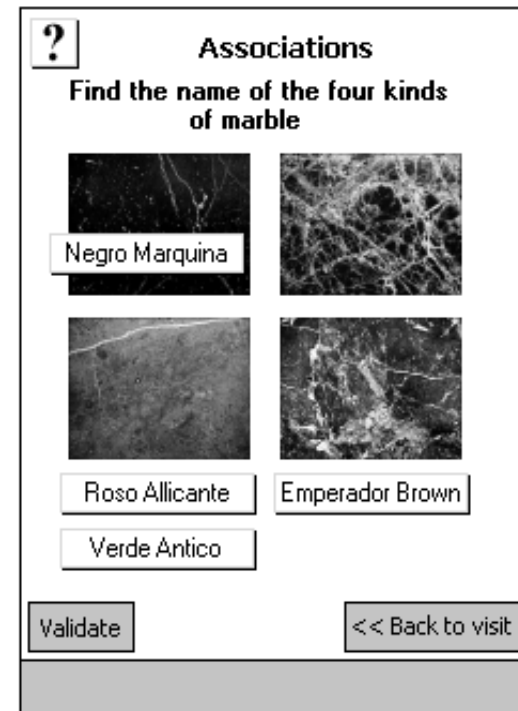


Figure 3. Exemple de Jeu.



Uygulamanın Tasarımı ve Çalışma Prensipleri

MuseumScrabble tasarımında ki hipotez iki yönlüdür :

1. Geleneksel tarihsel müzede ilgi çekici öğrenme aktiviteleri, sergilenen eşyaların bilinen ve ya soyut konseptler ile ilişkili olduğunda ortaya çıkar.
2. Bu birleşmenin etkisi aktif katılım söz konusu olduğunda artar.



Tasarım Prensipleri

- Eğlence ve Oynanabilirlik
- Öğrenme Yolu
- Sosyal Etkileşim
- Oyunun Fiziksel Özellikleri
- Fiziksel ve Dijital Alan Arasındaki Akış



Oyunun Tasarımı

- Belirli bir müze seçilmiş (Solomos Müzesi-Yunanistan).
- Sergilenen eşyalar ile etkileşim düşük tutulmuştur ve minimum değişiklik yapılmış (müze yönetiminin isteği üzerine).
- Katılımcıların oyunu hemen öğrenmesi ve bu aktivitenin müzenin normal ziyaret saatleri içerisinde yapılması amaçlanmıştır.
- Katılımcılara en fazla 45 dk. süre verilmiştir.
- Hedef oyuncular 8-15 yaş grubu öğrencileri.
- Oyun özellikle sosyal açıdan güçlü olması istenmiştir.



Oyunun Tasarımı

- Uygulama windows tabanlı Cep bilgisayarlarına (PDA - Personal Digital Assistant) yüklenmiş.
- Sergideki eşyalar RFID (Radyo Frekansı ile Tanımlama) devreleri ile ilişkilendirilmiş.
- Kablosuz network iletişim ağı kurularak tüm aktiviteler kayıt altına alınmış.



Oyunun Tasarımı

- RFID etiketi, radyo frekansı ile yapılan sorguları almaya ve cevaplamaya olanak tanıyan bir silikon yonga, anten ve kaplamadan meydana gelir. Yonga, etiketin üzerinde bulunduğu nesne ile ilgili bilgileri saklar. Anten, radyo frekansı kullanarak nesne bilgilerini okuyucuya iletir. Kaplama ise etiketin bir nesne üzerine yerleştirilebilmesi için yonga ve anteni çevreler.



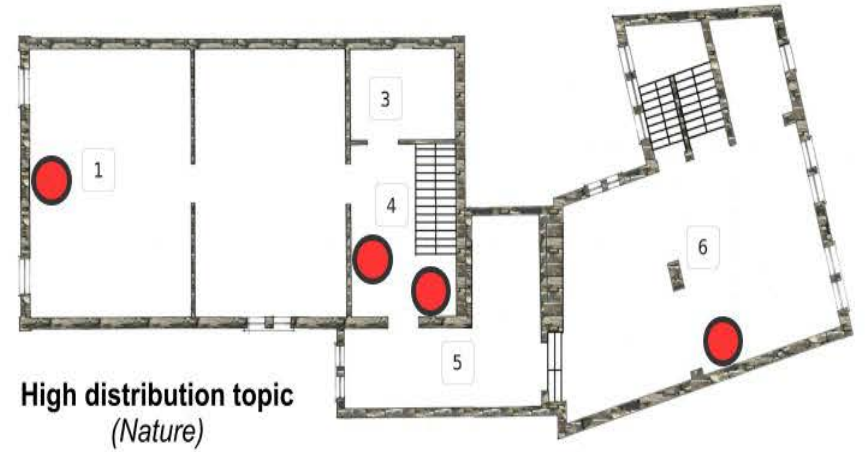
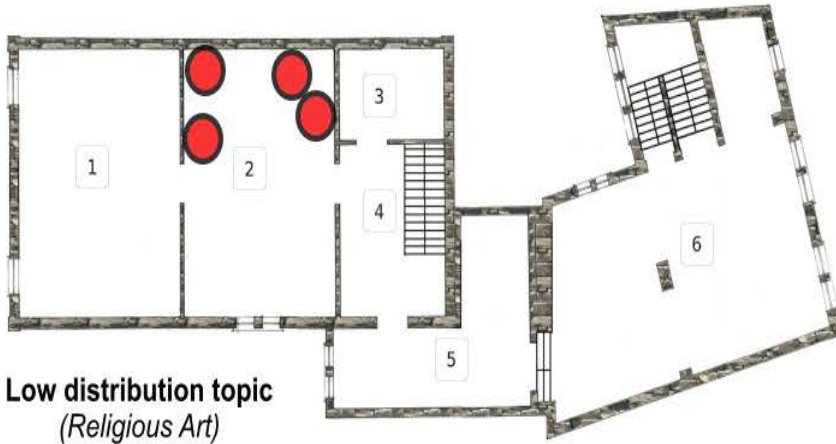


Çalışmanın Yöntemi

- Sergilerle alakalı 9 ana konu oluşturulmuş.
- Bu konular ile alakalı 4 alt başlık oluşturulmuş (ipucu).
- 5 ana konu ve ipuçları ile ilişkili sergiler yakın ve küçük alanlarda toplanmış.
- 4 ana konu ve ipuçları ile ilişkili sergiler uzak ve büyük alanlarda toplanmış.
- 10-12 yaşları arasında 10 kız 7 erkek öğrenci seçilmiş (7 takım).
- 1 saat boyunca elektronik cihazlar öğrencilere denettirilmiş.

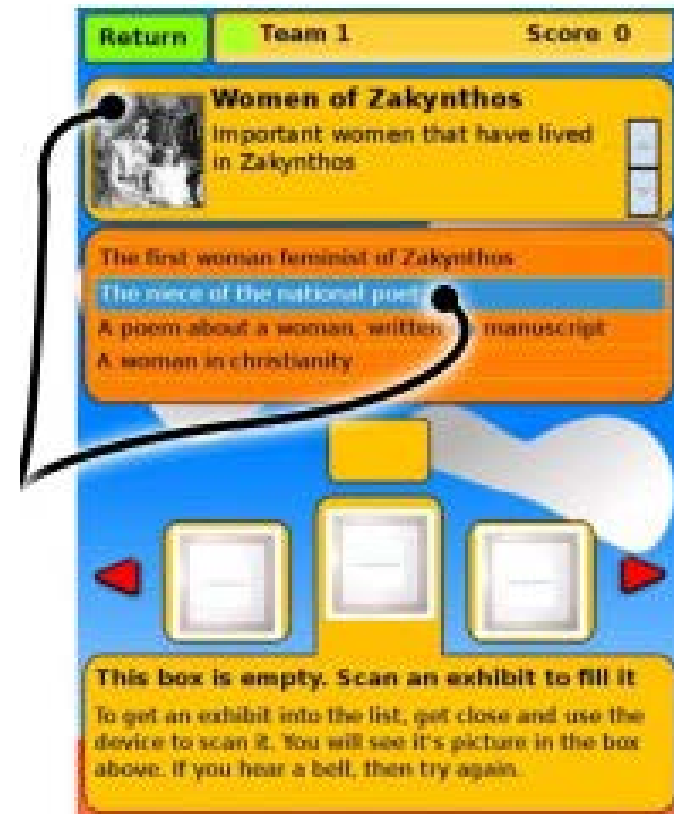
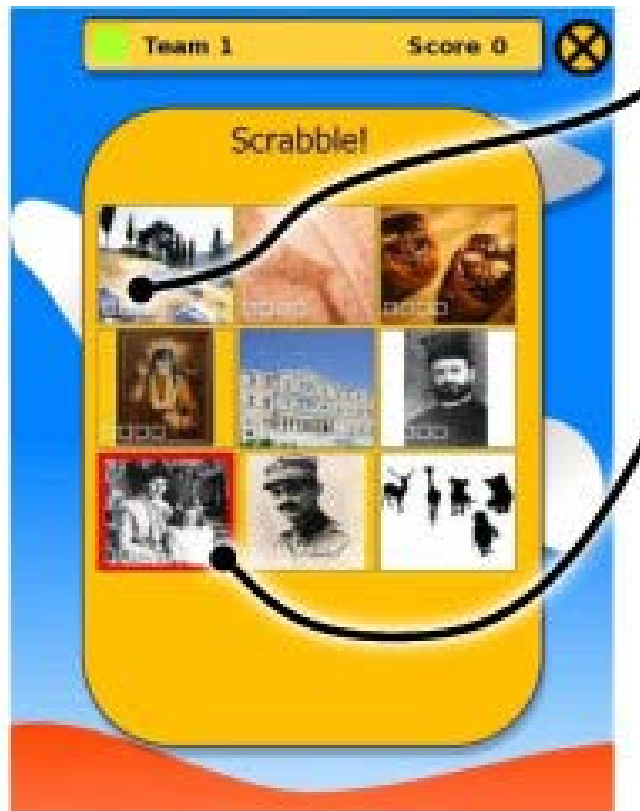


Oyun Etkinliğinin Örneği





Oyun Etkinliğinin Örneği



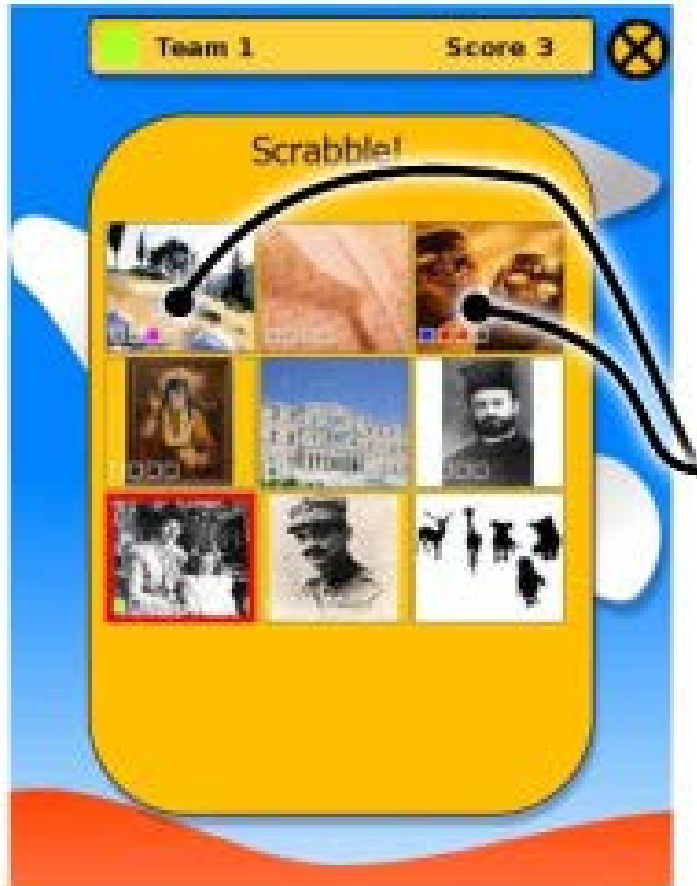


Oyun Etkinliğinin Örneği





Oyun Etkinliđinin Örneđi



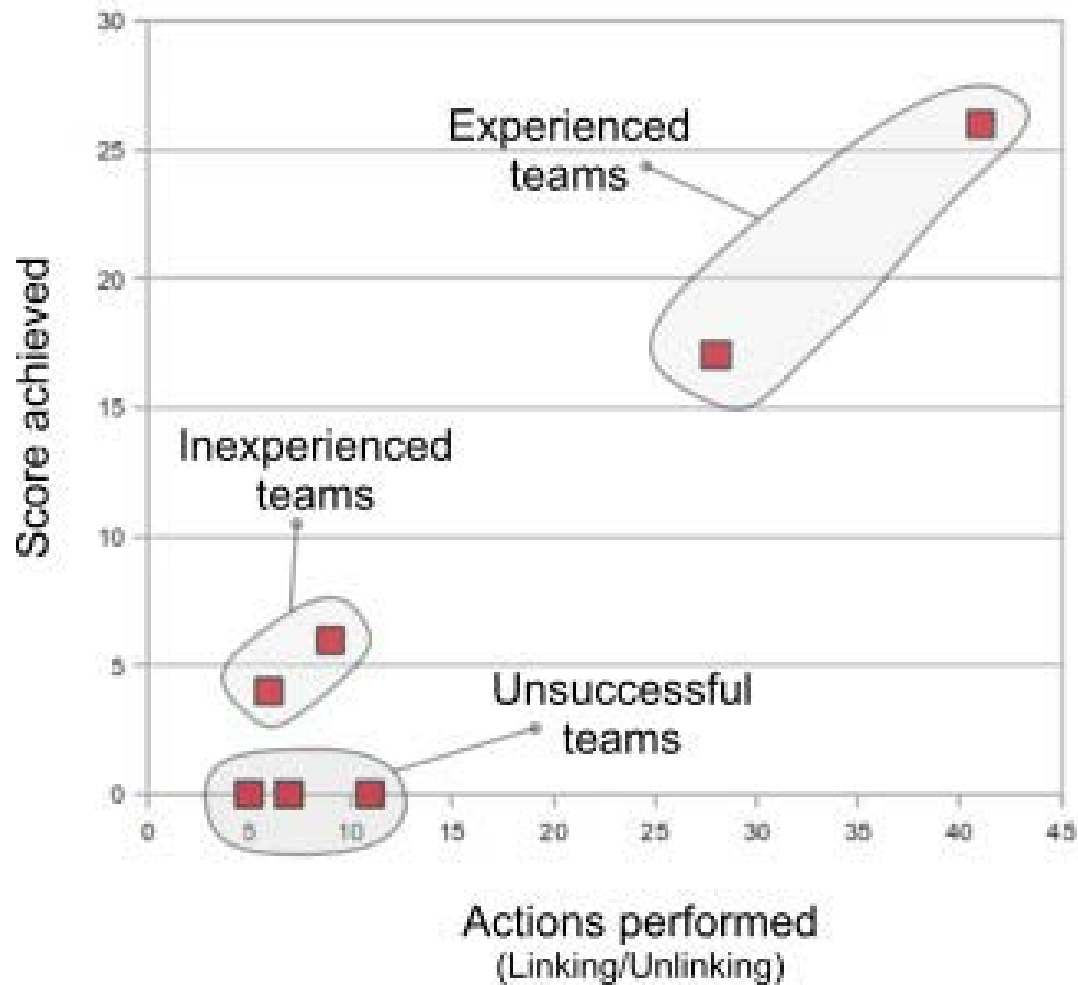


Oyun Sonu Analizleri

no	question	avg value	[reply]	<u>stdev</u>	n. of replies
1	The basic idea of the game was easy to understand	4.7	I fully agree/ agree	0.79	17
2	It was easy to learn how to perform the basic moves of the game	4.5	I fully agree/ agree	0.8	17
3	I liked the topics of the game	4.5	I fully agree/ agree	0.87	17
4	It was easy to understand the information on the screen while playing the game	4.4	I fully agree/ agree	1.15	16
5	I found the game visually appealing (colors, images, design)	4.3	fully agree/ agree	0.69	17
6	I had clear goals during the game	4.1	I agree	1.09	16
7	Some of the other players took the game too seriously *	3.9	I agree	1.03	17
8	It was easy to keep track of my successes or failures in the game	3.8	I agree	1.29	16
9	I was annoyed by people being in the same room as me	2.9	Indifferent	1.09	17
10	The other players didn't take the game as seriously as I did *	2.8	Indifferent	1.59	13
11	I did not have much to do during the game	2.7	Indifferent	1.49	17
12	The pace of the game was too slow	2.6	Indifferent	1.36	16
13	I found the game too difficult for me	2.5	Indifferent/ I disagree	1.15	16

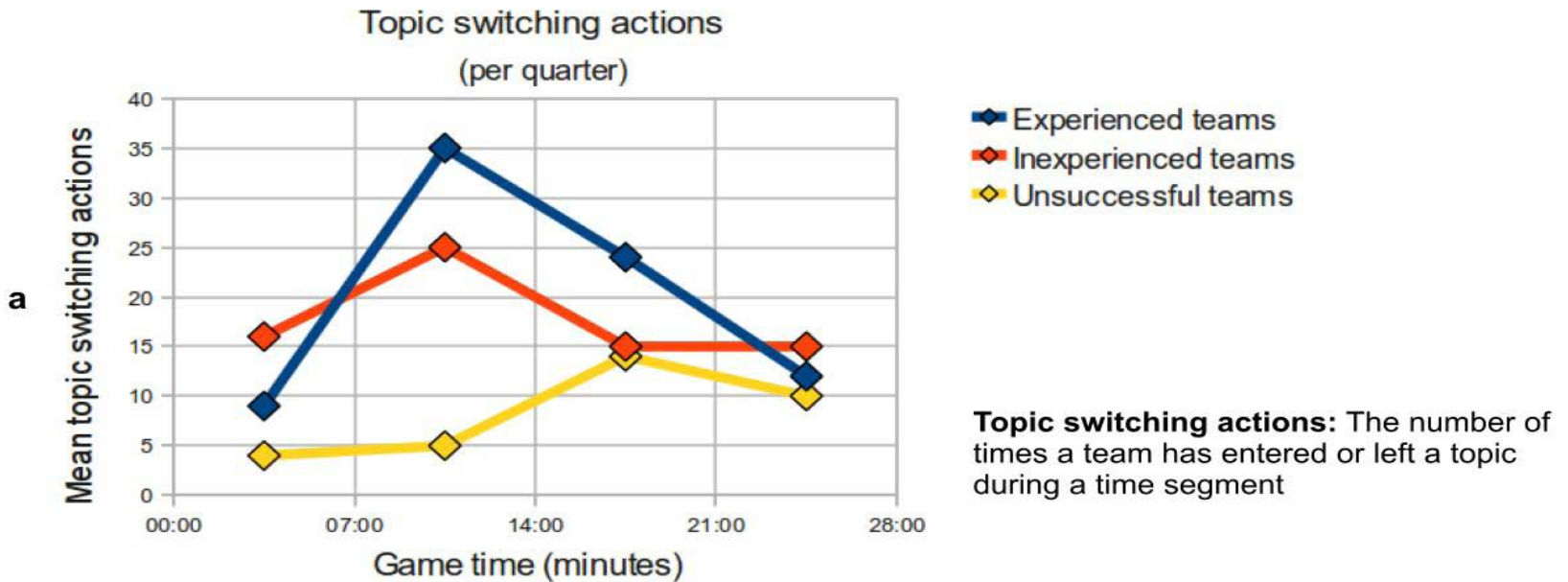


Oyun Sonu Analizleri



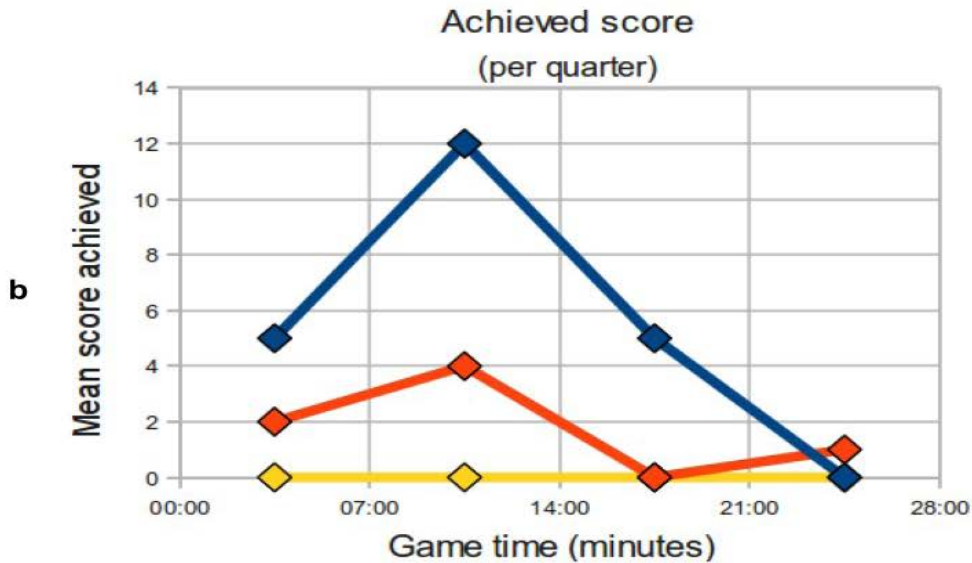


Oyun Sonu Analizleri





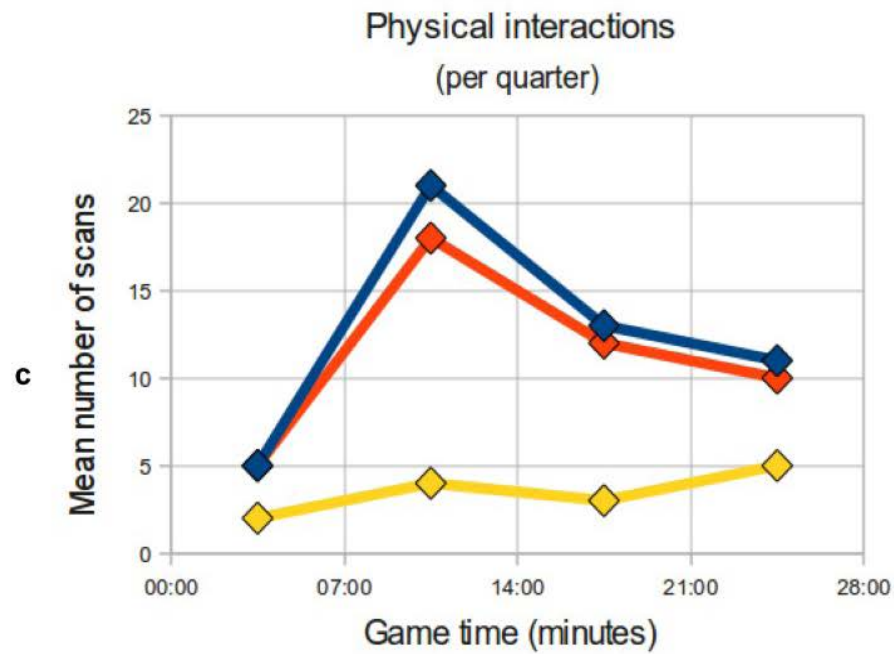
Oyun Sonu Analizleri



Achieved score: The score a team obtained by creating meaningful links between topics and exhibits during a time segment



Oyun Sonu Analizleri



Physical interactions: The number of RFID scans a team performed during a time segment



Oyun Sonu Analizleri

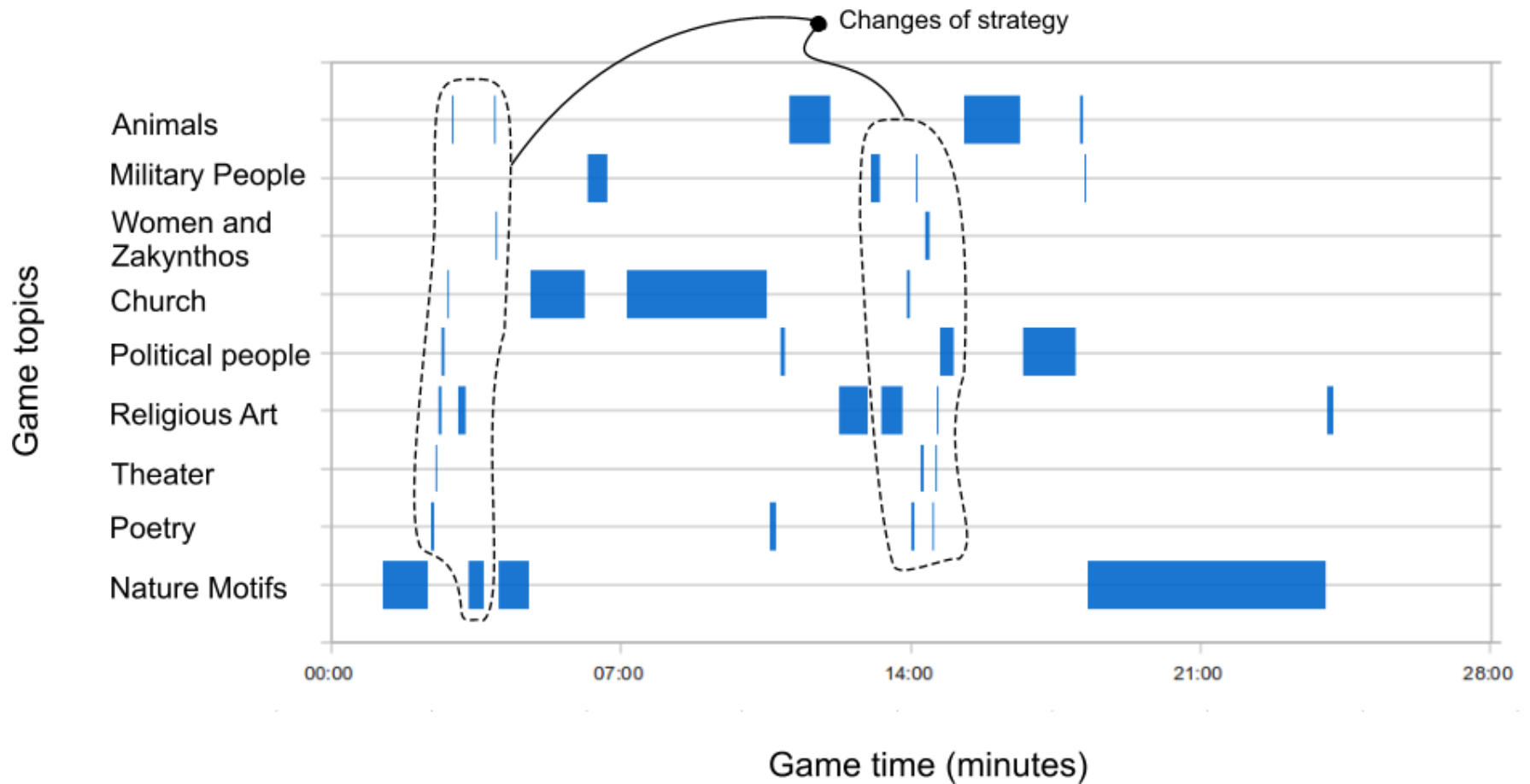
1. Lack of cooperation in a team:
 - (P1) *Can you give me the PDA for a bit?*
 - (P2) *No I can't.*
 - (P1) - addressing the instructor - *Miss, say something to Peter, he doesn't give us the PDA...*

2. Dialog between two competing teams:
 - (P1) *How many points have you got?*
 - (P2) *As many as we like, do you have a problem with that?*
 -

3. Misinterpreting of interface conventions:
 - (P) *We have found one, but we got no points.*
 - (I) *Then the link isn't right.*
 - (P) *Why not right? We can see the chain.*
 - (I) *That doesn't mean it's right.*
 - (P) *The chain is green.*
 - (I) *Still, it doesn't mean it's right.*
 - (P) *Why?*
 - ...

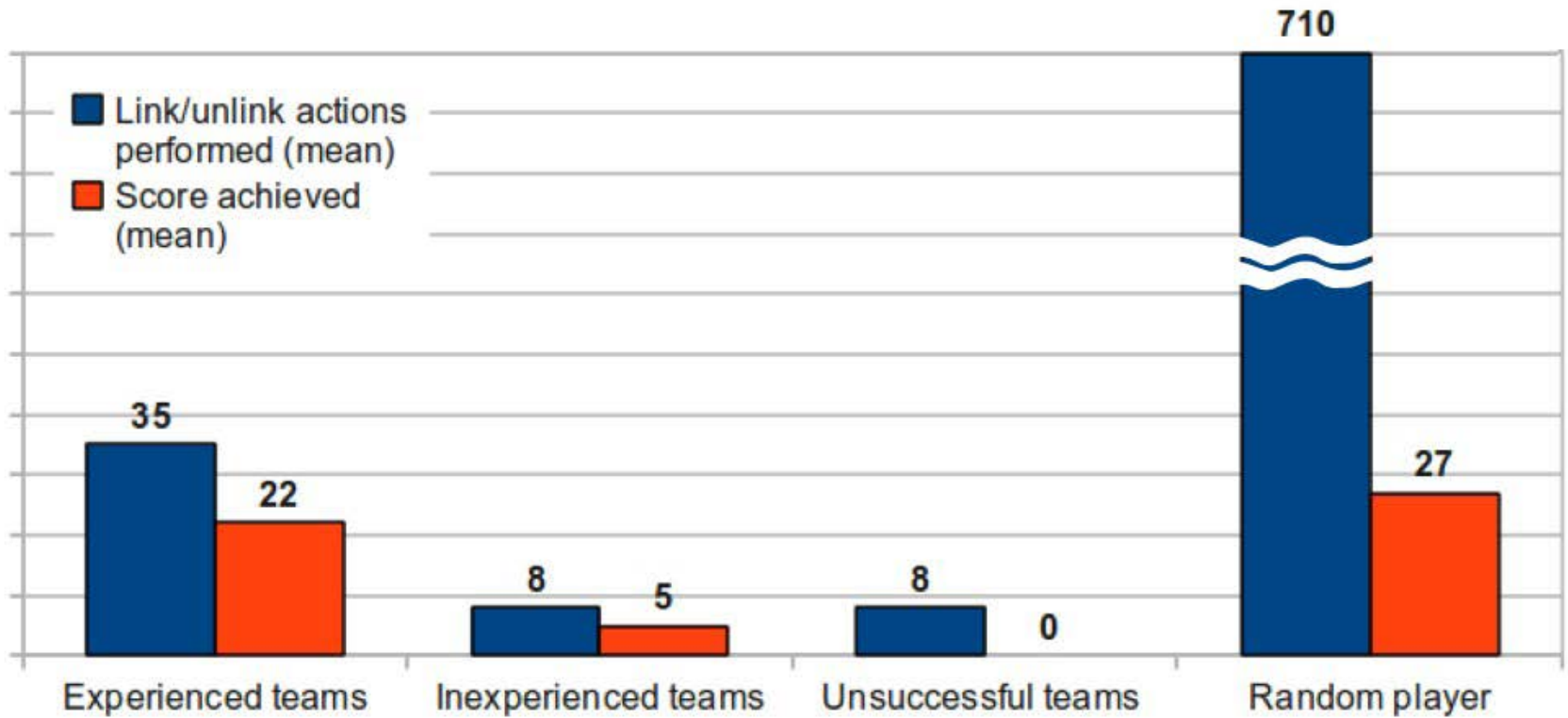


Oyun Sonu Analizleri





Oyun Sonu Analizleri





Sorular

1. Müzelerde kullanılmak üzere belli bir yaş gurubuna yönelik daha kolay ve öğretici bir mobil oyun tasarımı yapılabilir mi?
2. Çocukların sosyal hayata adapte olmaları için ve çekingen çocukları ön plana çıkaracak bir çoklu oynanabilir arttırılmış gerçekli oyun tasarlanabilir mi ?
3. Mobil uygulamaların müzelerde öğrenme üzerine katkısı ne olabilir.

TEŞEKKÜRLER.....