

## Bölüm 1 – Oyuna Giriş

Bu bölümü lütfen seçtiğiniz oyuna giriş için kullanınız

### 1.1 Oyunun Adı

#### Big Brain Academy (Wii ler için)

### 1.2 Oyunun yapımcıları ve yaratıcıları

Başka hangi oyunları yaptılar

Diğer önemli detaylar

Oyun “Nintendo” tarafından yapıldı ve ilk olarak “Nintendo DS” için piyasaya sürüldü.

### 1.3 Özet Geçmiş Bilgisi

Bu oyun eğlenceli bir zeka testidir. Oyunlar beyin yaşı dizilerini, “the Professor Layton and Dr, Kawashima’ Brain Training” vb. dizilerini içerir.

### 1.4 Dil

İngilizce, İtalyanca, Almanca, İspanyolca, Fransızca, Japonca, ve diğerleri...

### 1.5 Değerlendirme için kullanılan platform

-Wii Platform

### 1.6 Diğer mümkün platformlar

-Nintendo DS

### 1.7 Minimum Teknik Gereksinimler

Wii Consolu

### 1.8 Gerekli Çevre Birimleri

CD ve TV, Wii konsoluna ait kumanda.

### 1.9 Ne tür yardım ve kaynak dosyaları içerir?

Oyun, oyuncunun seçileceği bütün olası durumlar hakkında bilgi vermek ve ona nasıl oynanacağını açıklamak için konuşan bir rehber içeriyor.

Oyun başlamadan önce oyuncunun bütün quizleri deneyebileceği bir eğitim aşaması var



### 1.10 Erişilebilirlik Özellikleri

- Çeşitli Oyun Hızları
- Olaylar için yakın çekim
- Renk Ayarları

## Bölüm 2 – Oyunun özet tanımı ve kategorisi

### 2.1 Lütfen hedef kitleye aşağıdaki maddeleri içeren bazı bilgiler verin:

**Oyun tek mi yoksa çok oyunculu mu/ Çok oyunculu fırsatlar sunuyor mu?**  
**Hedef yaş gurubu ve minimum yaş nedir?**

Oyun oyuncunun zekasını test edecek mini oyun dağılımına sahip.

Sunulan Mii-Karakterlerini kullanmak (farklı oyuncuların profilleri) ya da oyuncunu kendi başına veya birden çok kişiyle oynamayı seçebileceği kendi profillerini oluşturma.

Oyunun farklı seviyeleri vardır: kolay, normal, zor. Oyunu oynamak için minimum yaş 3.

### 2.2 Oylama Bilgisi

PEGI	ESRB	Tanımlayıcılar
<input type="radio"/> 3+	<input type="radio"/> Erken Çocukluk	<input type="radio"/> Kötü Dil
<input type="radio"/> 7+	<input type="radio"/> <b>Herkes</b>	<input type="radio"/> Ayrımcılık
<input type="radio"/> 12+	<input type="radio"/> Herkes 10+	<input type="radio"/> Alkol /Uyuşturucu
<input type="radio"/> 16+	<input type="radio"/> Gençler	<input type="radio"/> Korku
<input type="radio"/> 18+	<input type="radio"/> Olgunlar	<input type="radio"/> Kumar
	<input type="radio"/> Yetişkinler	<input type="radio"/> <b>Sex</b>
	<input type="radio"/> Askıda	<input type="radio"/> Şiddet

### 2.3 Oyun Çeşidi

BioShock, oyuncuların çevredeki maddeleri kullanarak hedefleri tamamlamasını gerektiren bir ilk kişi nişancı oyunudur.

Oyun Çeşidi	Ciddi Oyun Çeşitleri
<input type="radio"/> Aksiyon/Macera	<input type="radio"/> İş
<input type="radio"/> Arkat	<input type="radio"/> Müfredat
<input type="radio"/> Sürme/Yarış	<input type="radio"/> Epistemik
<input type="radio"/> Savaş	<input type="radio"/> Alıştırma Oyunu
<input type="radio"/> MMOG	<input type="radio"/> Sağlık & Tıp
<input type="radio"/> Müzik	<input type="radio"/> Ordu
<input type="radio"/> Aile/Parti	<input type="radio"/> İnanırcı
<input type="radio"/> <b>Bulmaca</b>	<input type="radio"/> <b>Mesleki</b>
<input type="radio"/> <b>Rol Oyunu</b>	<input type="radio"/> Diğer

<ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> <b>Simülasyon</b></li><li><input type="radio"/> Nişancı</li><li><input type="radio"/> Spor</li><li><input type="radio"/> <b>Strateji</b></li></ul>	
--	--

Bu oyunun çeşidine bilmece denilebilir. Çünkü zeka testi çeşitliliklerine dayalı.

Farklı testler 4 farklı çeşitte seçilebilir:

- Tanımlama (Tanımlama – Konulu sorular)
- Ezberleme (hafıza – Konulu sorular)
- Analiz (sebeplere – temel sorular)
- Hesaplama (matematik – konulu sorular)
- Görsel (görsel – konulu sorular)

Bunların hepsinde, oyuncu rol oynama, simülasyon, strateji, bilmece bulabilir. Oyunun temel çeşidi bilmece ve beyin jimnastiğidir.

#### 2.4 Oyunun Kategorisi

- Hafıza/Tekrarlama/Akılda Tutma**
- Yetenek/Tahmin/Motor Kabiliyetleri
- Kavramlara başvurma/Kurallar
- Karar Verme (Strateji & Problem Çözme)**
- Sosyal Etkileşim/Değerler/Kültürler
- Öğrenme yeteneği/öz değerlendirme**

#### 2.5 Oyun özellikle belirli kültür sorunlarını hedef alıyor mu? Hangilerini ?

Oyun belirli bir kültürel konuya sahip değil.

#### 2.6 Oyunun Kültür ve Etik amaçlar için kullanılması

Uygun değil

#### 2.7 Diğer Kültürel Yönleri

### Bölüm 3 – Oyuna Bakış

3.1 Lütfen, yetenek seviyenizi bilgisayar ve bilgisayar oyunları konusundaki deneyimlerinizi belirtmek için aşağıdaki gridi kullanın:

- Acemi / Çok az ya da hiç oyun oynamam**
- Orta /Nadiren oyun oynarım
- Uzman/Sıklıkla oyun oynarım

Oyun benim gibi acemi oyuncular için kolay bir fikir sunuyor ve oyuncuların, oyunu aynamak uzman olmalarını beklemiyor.

Oyun bütün farklı kullanıcı deneyimleri için esnektir.

### 3.2 Oyunda başarı için geçmiş bilgisi verin

“Big Brain Academy” nin ilk yayımı 2007 Nintendo tarafından yapıldı. Wii ler için olan bu basım hoş karakterler ve eğlenceli grafikleri ile büyük bir başarıya sahip. Bu muhteşem oyun sayesinde bu versiyon bazı zor IQ testlerini saklıyor. Diğer bir başarılı yanı da farklı yaş guruplarından bütün insanların bu oyunu oynayabilmesi ve oyuncular arasındaki yarışmanın eğlenceye dönüşmesidir.

### 3.3. Başarılı bir oyun için basamakları belirlemek için kısa bir gidiş yolu sağla

Oyunu başarılı bir şekilde oynamak ve doğru cevaplar vermek için oyun başında çok zaman geçirmek zorundasınız. Eğitim odası “zeki” bir oyuncu olmak ve böylelikle bütün seviyeleri geçerek pozitif bir sonuca ulaşmak için yüksek bir skor almada iyi bir nokta.

Oyuncu akademi kaydında pozitif bir sonuç istiyorsa konsantre olmalı ve eğlenmeli.

### 3.4 Oyunu ve gezinimi tanımla

Oyun, oyuncunun Big Brain Academy de olması ile başlar ve o böyle okulda deneyimine başlayacağı okulu seçer. Akademinin nasıl işlediği hakkındaki kısa bir girişten sonra oyuncu gitmek için davet edilir:

- Bilgi toplamak için bir masanın bulunduğu öğrenenin sekreterlik odasına. Burada öğrenci kaydını imzalar ve yüz, göz, saç, deri, elbisesini vb. seçerek profil yaratır.



Her oyuncu kendi notunu imzayabileceği bir kayda sahiptir.



Her oyuncu kendi profilini önceden yapılmış Miss Profilleri arasından seçebilir ya da kendi profilini oluşturabilir.

- Oyuncunun oyuna başlamadan önce kendini eğitmede bir ön test almaya karar verebileceği eğitim test odasına

- Oyuncunun ilk bazı meslektaşları ya da arkadaşlarıyla görüşmeye karar verebileceği oyuncu yarışma odasına
- Oyuncunun beynini tartabileceği testlerin olduğu test odasına

Bu ilk çerçeve bir çeşit menüdür. Oyun seçildiğinde siz zorluk seviyesi ve yalnız oynayıp oynamayacağınızı seçebilirsiniz.



Oda seçildiğinde, beyin ölçünüzü hesaplamak için oynamak istediğiniz mini – oyun çeşidine karar verebilirsiniz.

Siz şunları seçebilirsiniz:

- Tanımlama



- Ezber



- Analiz



- Hesaplama



- Görsel



Her bir mini oyun için hız seviyesi, zorluk ya da tek veya çok kişili seçebilirsiniz.

### 3.5 Oyunu engelleyebilen herhangi bir konuyu ya da kafa karıştırıcı açının altını çiz.

Uygun Değil

### 3.6. Lütfen tüm oyun süresi için bir tahmin sağla

Oyunun süresi oyuncunun seçtiği hıza bağlıdır.

En yavaş test 20 dk. sürer.

Bütün test için 4 tane tamamlanmış test demektir.

### 3.7 Lütfen her bir seviye/görev/senaryo için tahmini bir süre sunun

Her test oyuncunun seçtiği hızılığa bağlıdır. En yavaş test en fazla 5 dk. sürer.

### 3.8. Curve zamanını öğrenmek- lütfen oyunu nasıl oynayacağımızı öğrenmek için gerekli tahmini zamanı verin.

10 dk.

### 3.9 Oyun kaydedilebiliyor mu ya da aynı noktadan başlatılabiliyor mu?

-EVET

Oyun seçenek menüsünden duraklatılabilir ve kaydedilebilir. Eğer karakter ölürse “revita-chamber” onları ayıltmak için kullanılır. Ve bunlar genellikle her alanda bulunur bu yüzden karakterin olduğu yere dönmek için çok fazla zaman kaybedilmez.

### 3.10. Öğrenme amaçları kısa zaman içinde mesela sınıf zamanında başarıyla tamamlanabilir mi?

-EVET

## Bölüm 4 – Eğitsel Yönleri

#### 4.1 Oyunun sınıf içi resmi eğitim düzenindeki kullanımına öneriler sununuz

Oyun sınıfta kullanmak için bir çok girdiye sahip. Bilişsel düşüncenin tüm yönlerini geliştirir. En önemli nokta sadece oyunu oynamak ve geçmek değil aynı zamanda konuşan rehberin oyuncuya verdiği final geridönütüdür. Rehber, kullanıcının nerede daha fazla çalışması gerektiğini anlamasına yardımcı olacak bir beyin haritası önerir. Örneğin, her bir tamamlama sonunda, rehber, kullanıcı tarafından toplanmış pozitif ve negatif skorların temelinde imzalanmış bir kullanıcı beyin haritası gösterir. Böylelikle, oyuncu veya oyuncular kendini/kendilerini görmeye yardım edecek dürtü bulabilirler.

Oyun, öğrenciler için biçimlendirici veya son değerlendirme olarak sınıfta kullanılabilir.



#### 4.2 Eğer mümkünse şimdi veya geçmişde bir eğitim ortamındaki kullanımına belgelenmiş bir örnek veriniz

#### 4.3 Resmi eğitim düzeninin dışarısındaki öğrenme düşünüldüğünde, lütfen oyunun sınıf dışarısındaki öğrenmede kullanımına ilişkin önerilerde bulununuz.

Oyun ayrıca resmi olmayan eğitim düzenlerinde de kullanılabilir. Eğlenceli yönleri ve grafik zeka testini oyun olarak gösteriyor ve insanların kolay ve eğlenceli bir yolla bir yarışmaya katılmayı istemleri kolaydır. Aynı zamanda oyun eğlenceli bir şekilde, kullanıcının kabiliyetini ve bilişsel yeteneğini geliştirmek için önerilerde bulunur.

#### 4.4 Eğer mümkünse oyunun şimdi ve ya geçmişde resmi eğitim dışındaki öğrenmede kullanımına bir örnek verin

Arkadaşarımın bir gurubu ile birbirimiz ile karşılaşmak için bazı eşleşmeler organize edilir. Bu oyunu oynayarak, onlar çok eğlendiler ve onlar konuşmak ve günlük yaşamlarında veya işte kullandıkları zekanın çeşidi hakkında tartışmak için bazı girdi ve öneriler aldılar.

#### 4.5 Kendi deneyiminize dayanarak, sizin alakalı olduğunuzu düşündüğünüz ekstra bilgileri veriniz.

Oyunun pozitif bir noktası vardır: oynadığınızda eğlenceli farklı seviyeleri görüyorsunuz ve kendinizi daha fazla yapmak için zorluyorsunuz.

Final sonuçları ve geridönütler sayesinde, kendinizi bir kez daha geliştirmek istediğinizi hissediyorsunuz.

Bu, tek başına öğrenme sürecini ve motivasyon sürecini geliştirmek için harika bir yol.