D& Werbach Modeli

D6 tasarım modeli, Werbach ve Hunter (2012) tarafından oyunlaştırma sistemini geliştirmeye yönelik hazırlanmıştır. Her adımı D harfi ile başlayan model, bir oyunlaştırma sisteminin adım adım geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Bu altı adımda, oyun teorisi ve motivasyon bir araya gelmektedir (Werbach ve Hunter 2012). İş odaklı hazırlanan bu model farklı oyunlaştırma sistemleri ve amaçlar doğrultusunda da kullanılabilmektedir (Erümit & Karakuş, 2015). D6 tasarım modelinin adımları aşağıda kısaca açıklanmıştır:

Hedefleri Belirleme

Başlangıçta hedefler tanımlanmalıdır. Oyunlaştırmanın çalışması için, her zaman başarmak için yaratılmış bir hedefe sahip olması ve bu hedeflerin iyi anlaşılması çok önemlidir (Werbach & Hunter 2012). Bu hedefler eğitsel amaçlı uygulanacaksa, eğitimi alan kişilerin motivasyonlarını yükseltmek, derse olan ilgilerini ve davranışlarını pozitif yönde değiştirmeye yönelik seçilebilir. Örneğin, ilkokul birinci sınıf öğrencileri için öğretmen tarafından hazırlanan ‘kızaran elma ağacı/okuma ağacı’ ya da ‘güzel davranış panoları’ gerçek dünya oyunlaştırmalarının en basit uygulamalarıdır. Okuma ağacı ile, öğrenci süreç içerisinde geliştirdiği okuma becerisini elmasını kademeli olarak kırmızıya boyayarak takip edebilmekte ve sonuca adım adım yaklaşmanın verdiği tatmin duygusuyla kendisini güdülemektedir. Öğrencinin elmasının tamamen kırmızı renge boyanmış olma durumu, artık onun yeterli okuma becerisine erişerek bir sonraki zorlu seviyeye geçebileceği yani daha karmaşık cümleleri okuyabileceği anlamına gelmektedir