



# Oyunlaştırma Nedir? Eğitimde Etkileri ve Sınırları

Oyunlaştırma nedir, oyun tabanlı öğrenmeden farkı ne? Puan, rozet ve liderlik tablolarının öğrenmeye etkisini araştırmalar ışığında dengeli biçimde ele alıyoruz.



Eğitim Teknolojileri

## Oyunlaştırma Nedir? Eğitimde Etkileri ve Sınırları

bote.web.tr

### BELGE BİLGİLERİ

|              |                |
|--------------|----------------|
| Belge kodu   | BT-022         |
| Yazı no      | 22             |
| Sürüm        | 1.0            |
| Sürüm tarihi | 28 Eylül 2026  |
| İçerik izi   | 704B B4FD AD08 |
| Yayımlayan   | bote.web.tr    |

### GÜNCELLİK KONTROLÜ

Bu belgeyi kullanmadan veya paylaşmadan önce güncelliğinden emin olunuz. QR kodu okutun ya da adrese girin: elinizdeki sürümün güncel olup olmadığını ve sonradan düzeltilen bir hata bulunup bulunmadığını gösterir.

[bote.web.tr/d/bt-022/1-0](https://bote.web.tr/d/bt-022/1-0)

Hatalar düzeltildikçe yeni sürüm yayımlanır; bütün değişiklikler sitede sürüm geçmişiyle listelenir.

**Bu belge tamamen ücretsizdir. Size satmaya çalışanlara itibar etmeyiniz.**



Güncelliği kontrol et

## İÇİNDEKİLER

1. Tanım: oyun değil, oyun öğeleri
2. Neden işe yarar? Öz belirleme kuramı
3. Tasarımcının gözünden: MDA çerçevesi
4. Oyuncu ve kullanıcı tipleri
5. Araştırmalar ne diyor?
6. Öge öge: ne işe yarar?
7. Ödül paradoksu
8. Oyunlaştırma öğrenmeyi nasıl etkiler?
9. Riskler
10. Örnek: okuma alışkanlığı için oyunlaştırma
11. Sınıf için tasarım ilkeleri
12. Sonuç
13. Özet
14. Sık sorulan sorular
15. Kaynaklar
16. Atıf

Uygulamalardaki rozetler, dil öğrenme platformlarındaki seri sayaçları, sınıfta puan tabloları...

**Oyunlaştırma** son yıllarda eğitimin en popüler kavramlarından biri oldu. Peki gerçekten işe yarıyor mu? Bu yazıda kavramın tanımını, araştırma bulgularını ve sınıfta dikkat edilmesi gereken noktaları ele alıyoruz.

## Tanım: oyun değil, oyun öğeleri

Alanda en sık alıntılanan tanımı Deterding ve arkadaşları yaptı: oyunlaştırma, **oyun tasarımı öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır**.<sup>[1]</sup> Bu tanımın iki önemli sonucu var. Birincisi, oyunlaştırılmış bir etkinlik bir oyun değildir; öğrenciler hâlâ ödev yapıyor, alıştırmaya çözüyor ya da ders dinliyordur. İkincisi, oyunlaştırma "oyun oynatmak"tan farklıdır. Eğitsel amaçla tasarlanmış tam bir oyunun kullanılması **oyun tabanlı öğrenme** ya da ciddi oyunlar başlığı altında ele alınır.

| Yaklaşım             | Öğrenci ne yapıyor?                                     | Örnek                                |
|----------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Oyunlaştırma         | Olağan bir etkinliği yapıyor, oyun öğeleri eşlik ediyor | Okuma görevlerine rozet vermek       |
| Oyun tabanlı öğrenme | Eğitsel amaçlı bir oyun oynuyor                         | Kesirleri öğreten bir strateji oyunu |
| Oyunsu tasarım       | Serbest, keşfe dayalı bir etkinlikte bulunuyor          | Açık uçlu bir simülasyon             |

## Neden işe yarar? Öz belirleme kuramı

Oyun öğelerinin motivasyonu nasıl etkilediğini açıklamak için en sık başvurulmuş kuram, Ryan ve Deci'nin **öz belirleme kuramıdır**. Kurama göre insanlar üç temel psikolojik ihtiyaç karşılandığında içsel olarak güdülenir:<sup>[2]</sup>

| İhtiyaç     | Anlamı                    | Oyunlaştırmadaki karşılığı                        |
|-------------|---------------------------|---------------------------------------------------|
| Özerklik    | Kendi seçimini yapabilmek | Görev seçenekleri, kendi avatarını belirlemek     |
| Yeterlik    | Başarabildiğini hissetmek | Seviler, anında geri bildirim, ilerleme çubukları |
| İlişkililik | Başkalarıyla bağ kurmak   | Takımlar, ortak görevler, anlatıdaki roller       |

Bu tablo iyi bir oyunlaştırmanın mantığını özetler: öğeler rastgele eklenmez, belirli bir ihtiyacı desteklemek için seçilir. Yalnızca puan ve sıralama kullanan bir tasarım yeterlik ihtiyacına hitap eder, ama özerklik ve ilişkililiği boş bırakır.

## Tasarımcının gözünden: MDA çerçevesi

Oyun tasarımı yaygın kullanılan **MDA** çerçevesi, bir oyunu üç katmanda inceler: **mekanikler** (kurallar ve bileşenler), **dinamikler** (mekaniklerin oyuncu davranışıyla birleşince ortaya çıkan işleyiş) ve **estetik** (oyuncuda uyanan duygusal deneyim). Hunicke, LeBlanc ve Zubek, tasarımcının oyunu mekaniklerden başlayarak kurduğunu, oyuncunun ise estetikten başlayarak deneyimlediğini vurgular.<sup>[3]</sup>

Sınıfa uyarlandığında bu ayrım şunu söyler: öğretmen "rozet vereceğim" (mekanik) diye düşünür; öğrenci ise "birbirimizle yarışıyoruz" ya da "yeni bir şey keşfediyorum" (dinamik ve estetik) diye deneyimler. Aynı mekanik, sınıfın dinamiğine göre bambaşka bir deneyime dönüşebilir. Tasarım bu nedenle hedeflenen deneyimden geriye doğru düşünülmelidir: öğrencinin ne hissetmesini istiyorum ve bunu hangi mekanik sağlar?

## Oyuncu ve kullanıcı tipleri

Her öğrenci aynı öğeden aynı ölçüde etkilenmez. Oyun araştırmacısı Richard Bartle, çevrim içi oyunlardaki oyuncuları iki eksene göre dört tipe ayırdı: oyuncunun oyun dünyasına mı yoksa diğer oyunculara mı yöneldiği ve onlar üzerinde **etkide bulunmayı** mı yoksa onlarla **etkileşimi** mi tercih ettiği.<sup>[4]</sup>

| Bartle tipi                       | Neyden keyif alır?                              | Sınıfta işe yarayabilecek öğeler                                        |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Başarıcı ( <i>achiever</i> )      | Hedeflere ulaşmak, puan ve seviye toplamak      | Seviler, rozetler, görünür ilerleme                                     |
| Kaşif ( <i>explorer</i> )         | Oyun dünyasını keşfetmek, gizli olanı bulmak    | Seçmeli görevler, gizli içerikler, açık uçlu problemler                 |
| Sosyalleşen ( <i>socializer</i> ) | Diğer oyuncularla iletişim ve ilişki            | Takım görevleri, ortak projeler, tartışma alanları                      |
| Rekabetçi ( <i>killer</i> )       | Başkalarıyla yarışmak ve onları geride bırakmak | Takımlar arası yarışmalar, düellolar, sınırlı süreli liderlik tabloları |

Rekabetçi tip sınıfta en dikkatli yönetilmesi gereken tiptir: rekabet bu öğrencileri güçlü biçimde güdüler, ama aynı rekabet diğer öğrencilerin motivasyonunu düşürebilir. Yarışmayı bireyler yerine takımlar arasında kurmak ve sıralamaları kısa dönemlerle sınırlamak, rekabetçi öğrencinin enerjisini sınıfın geri kalanını yıldırmadan kullanmanın yollarıdır.

Bartle'in sınıflaması oyunlar için geliştirildi. Oyun dışı bağlamlar için Andrzej Marczewski'nin önerdiği **Hexad** modeli daha çok kullanılır. Tondello ve arkadaşları bu modeli ölçen bir ölçek geliştirerek altı kullanıcı tipini sınaı.<sup>[5]</sup>

| Hexad tipi  | Neyle güdülenir?         | Sınıfta işe yarayabilecek öğeler                       |
|-------------|--------------------------|--------------------------------------------------------|
| Hayırsever  | Amaç, başkalarına yardım | Akran yardımı, bilgi paylaşımı rolleri                 |
| Sosyalleşen | İlişki kurmak            | Takım görevleri, grup avatları                         |
| Özgür ruh   | Özerklik, keşif          | Seçmeli görevler, gizli içerikler                      |
| Başarıcı    | Ustalaşmak               | Seviyeler, zorlaşan görevler                           |
| Oyuncu      | Dışsal ödüller           | Puanlar, rozetler                                      |
| Bozguncu    | Değişim yaratmak         | Kuralları birlikte geliştirme, geri bildirim kanalları |

Hexad'da Bartle'daki gibi ayrı bir **rekabetçi** tipi yoktur. Hexad, motivasyonu kişinin neyle güdülendiğine göre sınıflar; rekabet ise tek başına bir motivasyon kaynağı değil, farklı motivasyonlara hizmet edebilen bir oyun öğesidir. Sınıfta rekabete dayalı öğeler (puan tabloları, sıralamalar, ödüllü yarışmalar) en çok dışsal ödüllerle güdülenen "oyuncu" tipine, ustalaşmak isteyen "başarıcı" tipine de kendini sınama fırsatı olarak hitap edebilir.<sup>[5]</sup>

Bu tablonun sınıf için anlamı açık: yalnızca puan ve rozete dayanan bir tasarım esas olarak "oyuncu" tipine hitap eder. Farklı öğrencilere ulaşmak için farklı ihtiyaçlara yanıt veren öğeleri birlikte kullanmak gerekir.

## Araştırmalar ne diyor?

Hamari, Koivisto ve Sarsa, oyunlaştırma üzerine yapılan ampirik çalışmaları derledikleri incelemede, çalışmaların çoğunda olumlu etkiler bulunduğunu, ancak bu etkilerin büyük ölçüde **bağlama ve kullanıcılara bağlı** olduğunu bildirdi.<sup>[6]</sup> Yani aynı rozet sistemi bir grupta işe yararken başka bir grupta etkisiz kalabilir.

Daha sonra Sailer ve Homner, eğitimde oyunlaştırmanın etkisini inceleyen deneysel çalışmaların meta-analizini yaptı. Oyunlaştırmanın bilişsel ( $g = 0,49$ ), motivasyonel ( $g = 0,36$ ) ve davranışsal ( $g = 0,25$ ) öğrenme çıktıları üzerinde anlamlı ve olumlu etkileri bulundu. Ancak araştırmacılar etkilerin kararlılığının çıktılar arasında farklılaştığını ve sonuçların çalışmaların yöntemsel kalitesine göre değiştiğini de vurguladı.<sup>[7]</sup>

Bu bulgular iki uç görüşü de dengeliyor: oyunlaştırma bir mucize değil, ama iyi tasarlandığında öğrenmeye gerçek bir katkı sağlayabiliyor.

## Öğeler: ne işe yarar?

- **Puanlar:** Anlık geri bildirim sağlar. Ancak her şeyi puanlamak, öğrenmenin kendisini değil puanı hedef hâline getirebilir.
- **Rozetler:** Belirli bir başarıyı görünür kılar. Rozetin neyi temsil ettiği açık olduğunda anlamlıdır.
- **Liderlik tabloları:** Rekabeti artırır. Üst sıralardakileri motive edebilir, alt sıralarda kalanları ise yıldırayabilir.
- **İlerleme çubukları ve seviyeler:** Uzun bir öğrenme yolunu küçük adımlara böler; öz düzenlemeyi destekler.
- **Görevler ve anlatı:** Etkinliğe bir amaç ve bağlam kazandırır; özellikle küçük yaş gruplarında güçlüdür.

- **Avatarlar ve karakterler:** Öğrencinin kendini temsil eden bir karakter seçmesi ya da tasarlaması, etkinliğe kişisel bir bağ ve kimlik katar. Takım içinde farklı rollere sahip karakterler (örneğin "araştırmacı", "yazar", "sunucu") iş birliğini de yapılandırır.
- **Takım arkadaşları:** Ortak hedefe birlikte ilerlemek, rekabetin yarattığı baskıyı iş birliğine dönüştürür.
- **Performans grafikleri:** Öğrencinin kendi zaman içindeki ilerlemesini gösterir; başkalarıyla değil kendi geçmişiyile kıyaslamayı sağlar.

Sailer ve arkadaşlarının deneysel çalışması bu ayrımın önemini gösteriyor. Rozetler, liderlik tabloları ve performans grafikleri katılımcıların **yeterlik** ihtiyacını ve görevin anlamlı algılanmasını desteklerken; avatarlar, anlamlı hikâyeler ve takım arkadaşları **sosyal ilişkililik** duygusunu besledi.<sup>[8]</sup> Yani "hangi öge?" sorusunun cevabı, hangi ihtiyacı desteklemek istediğinize bağlıdır.

## Ödül paradoksu

Oyunlaştırmanın en eski ve en ciddi eleştirisi, motivasyon araştırmalarından gelir. Deci, Koestner ve Ryan, dışsal ödüllerin içsel motivasyona etkisini inceleyen deneyleri meta-analizle birleştirdi. Sonuç çarpıcıydı: önceden beklenen somut ödüller, kişinin etkinliği serbest zamanında kendiliğinden yapma isteğini anlamlı biçimde azaltıyordu. Buna karşılık olumlu sözel geri bildirim içsel motivasyonu artırıyordu.<sup>[9]</sup>

Oyunlaştırma açısından bu bulgu şu anlama gelir: öğrencinin zaten severek yaptığı bir etkinliğe puan eklemek, ödül kalktığında ilgisini azaltabilir. Oyun öğeleri, öğrenciye yaptığı işin kontrol edildiği değil, ilerlediği ve yetkinleştiği mesajını verdiğinde daha güvenlidir.

## Oyunlaştırma öğrenmeyi nasıl etkiler?

Landers, oyunlaştırmanın öğrenmeyi doğrudan artırmadığını, belirli **öğrenci davranışlarını** değiştirerek dolaylı yoldan etkilediğini öne süren bir model geliştirdi. Örneğin oyunlaştırma öğrencinin alıştırmalara ayırdığı zamanı artırırsa ve bu alıştırmalar öğrenmeyi destekliyorsa, öğrenme de artar. Ancak öğretimin kendisi zayıfsa, oyunlaştırmanın artırdığı davranış öğrenmeye dönüşmez.<sup>[10]</sup>

Bu model tasarım için pratik bir soru sunar: Oyunlaştırmayla hangi davranışı değiştirmek istiyorum ve bu davranış öğrenmeyle gerçekten ilişkili mi? Bu sorunun cevabı net değilse, en parlak rozet sistemi bile öğrenmeye katkı sağlamayabilir.

## Riskler

Oyunlaştırmanın en sık eleştirilen yanı, öğrencinin dışsal ödüllere odaklanmasıdır. Öğrenci konuyu merak ettiği için değil rozet kazanmak için çalışmaya başlarsa, ödül ortadan kalktığında ilgi de kaybolabilir. Liderlik tabloları ise her zaman aynı öğrencileri öne çıkararak sınıftaki başarı farklarını görünür ve kalıcı hâle getirebilir. Hamari ve arkadaşlarının bağlama bağlılık vurgusu, bu risklerin tasarımıyla yönetilmesi gerektiğini gösteriyor.<sup>[6]</sup>

## Örnek: okuma alışkanlığı için oyunlaştırma

Bir ortaokul Türkçe öğretmeni, öğrencilerin düzenli kitap okumasını desteklemek istiyor. İlk denemesinde en çok sayfa okuyan öğrencileri gösteren bir liderlik tablosu kuruyor. Birkaç hafta sonra tablonun üst sıralarını hep aynı beş öğrencinin paylaştığını, diğerlerinin ise okumayı bıraktığını fark ediyor.

İkinci denemede tasarımı deęiřtiriyor. Her öğrenci kendi haftalık hedefini belirliyor ve bir ilerleme çubuęuyla izliyor. Rozetler sayfa sayısı için deęil, farklı türlerde kitap okumak ya da bir kitabı arkadaşına önermek gibi davranışlar için veriliyor. Sınıf ayrıca ortak bir hedefe doęru ilerliyor: dönem sonunda sınıf kütüphanesine eklenecek kitapları birlikte seçmek.

Bu örnekte oyun öğeleri aynı; deęişen, öğelerin hangi davranışa bağlandıęı. Arařtırmaların bağlama baęlılık vurgusu da tam olarak bunu anlatır.<sup>[6]</sup>

## Sınıf için tasarım ilkeleri

- Davranışla başlayın:** Oyunlařtırmayla hangi öğrenme davranışını desteklemek istedięinizi yazın: düzenli tekrar mı, iş birlięi mi, derinlemesine okuma mı?
- Kişisel ilerlemeyi ödüllendirin:** Başkalarıyla kıyaslamak yerine öğrencinin kendi önceki performansını aşmasını görünür kılın.
- Takım görevleri kullanın:** Rekabeti bireylerden takımlara taşımak, alt sıralarda kalma baskısını azaltır.
- Bitiş planlayın:** Oyunlařtırılmıř bir dönemin sonunda öğrencilerle kazandıkları beceriler üzerine konuşun; ödölü deęil öğrenmeyi vurgulayın.
- Deęerlendirin:** Uygulamanın öğrenmeye etkisini not ortalamasından çok, hedefledięiniz davranışta görölen deęişimle ölçün.

## Sonuç

Oyunlařtırma, doęru kullanıldığında öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını artırabilen bir tasarım aracıdır. Ancak etkisi kendilięinden gelmez: öğeler öğrenme hedefine bağlanmalı, öğrenci grubuna uygun seçilmeli ve sonuçları izlenmelidir. Tasarım sürecinin genel çerçevesi için [öğretim tasarımı ve ADDIE](#) yazımıza bakabilirsiniz.

## Özet

- Oyunlařtırma**, oyun tasarımı öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır; tam bir oyun tasarlamak anlamına gelmez.
- Öz belirleme kuramına göre iyi bir tasarım üç ihtiyacı birlikte gözetir: **özerklik, yeterlik ve iliřkililik**.
- Rozet ve liderlik tabloları yeterlik duygusunu, **avatarlar, hikâye ve takımlar** ise sosyal baęı destekler.
- Öğrenciler farklı öğelerden etkilenir: Bartle'ın dört oyuncu tipi ve Hexad'ın altı kullanıcı tipi bu farkı açıklar.
- Meta-analizler küçük ile orta düzeyde olumlu etkiler gösteriyor; ama beklenen somut ödöller içsel motivasyonu azaltabilir.

## Sık sorulan sorular

### Oyunlařtırma nedir?

Deterding ve arkadaşlarının yaygın kabul gören tanımına göre oyunlařtırma, oyun tasarımı öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır. Puan, rozet, seviye, görev, avatar ve anlatı en bilinen öğelerdir.

### Oyunlaştırma ile oyun tabanlı öğrenme arasındaki fark nedir?

Oyun tabanlı öğrenmede öğrenci eğitsel amaçlı tam bir oyun oynar. Oyunlaştırmada ise oyun oynanmaz; mevcut bir etkinliğe oyun öğeleri eklenir, örneğin ödevlere puan ve rozet vermek.

### Oyunlaştırma öğrenmeyi artırır mı?

Araştırmalar genel olarak olumlu ama sınırlı etkiler gösteriyor. Sailer ve Homner'in meta-analizi bilişsel, motivasyonel ve davranışsal çıktılarda küçük ile orta düzeyde olumlu etkiler buldu; etkinin büyüklüğü tasarıma ve bağlama göre değişiyor.

### Oyuncu tipleri nelerdir?

Bartle oyuncuları başarılılar, kaşifler, sosyalleşenler ve rekabetçiler olarak dört tipe ayırır. Oyun dışı bağlamlarda kullanılan Hexad modeli ise hayırsever, sosyalleşen, özgür ruh, başarılı, oyuncu ve bozguncu olmak üzere altı tip tanımlar; Hexad'da ayrı bir rekabetçi tipi yoktur.

### Oyunlaştırmada avatar ve karakterler ne işe yarar?

Avatarlar ve karakterler öğrencinin etkinliğe kişisel bir bağ kurmasını sağlar. Deneysel çalışmalar avatar, anlamlı hikâye ve takım arkadaşı gibi öğelerin özellikle sosyal ilişkililik duygusunu desteklediğini gösteriyor.

### Oyunlaştırmanın olumsuz yanları var mı?

Evet. Beklenen somut ödüller içsel motivasyonu azaltabilir; liderlik tablolarında hep geride kalan öğrencilerin motivasyonu düşebilir. Öğeler öğrenme hedefine bağlanmadığında yenilik etkisi geçince ilgi azalır.

## Kaynaklar

- 1 Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. ve Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
- 2 Ryan, R. M. ve Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. American Psychologist, 55(1), 68–78.
- 3 Hunnicke, R., LeBlanc, M. ve Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. AAAI Workshop on Challenges in Game AI.
- 4 Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. Journal of MUD Research, 1(1).
- 5 Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A. ve Nacke, L. E. (2016). *The Gamification User Types Hexad Scale*. Proceedings of CHI PLAY 2016, 229–243.
- 6 Hamari, J., Koivisto, J. ve Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034.
- 7 Sailer, M. ve Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning: A Meta-analysis*. Educational Psychology Review, 32, 77–112.
- 8 Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K. ve Mandl, H. (2017). *How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction*. Computers in Human Behavior, 69, 371–380.
- 9 Deci, E. L., Koestner, R. ve Ryan, R. M. (1999). *A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation*. Psychological Bulletin, 125(6), 627–668.

- 10 Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. Simulation & Gaming, 45(6), 752–768.

## Atıf

BÖTE Editör Ekibi. (2026, 25 Eylül). Oyunlaştırma Nedir? Eğitimde Etkileri ve Sınırları. *BÖTE Blog*.  
<https://bote.web.tr/blog/oyunlastirma-nedir>

**Bu belge hakkında.** Bu PDF, bote.web.tr'deki [Oyunlaştırma Nedir? Eğitimde Etkileri ve Sınırları](#) yazısının BT-022 kodlu belgesinin 1.0 sürümüdür.

Sürüm geçmişi ve değişiklikler: [bote.web.tr/d/bt-022](https://bote.web.tr/d/bt-022). Güncel sürümü ve bütün yazıların PDF'lerini [bote.web.tr/pdf](https://bote.web.tr/pdf) adresinde bulabilirsiniz. Elinizdeki dosyanın bizim yayımladığımız sürümle birebir aynı olup olmadığını [bote.web.tr/d](https://bote.web.tr/d) adresinde denetleyebilirsiniz; dosya cihazınızdan dışarı gönderilmez.

© 2026 bote.web.tr · Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi



PDF merkezi

BÖTE bölümü, eğitim fakültesi ve öğretmenlik üzerine ücretsiz, kaynaklı yazılar. Bu belgenin güncel hâli ve çok daha fazlası sitede.

#### Blog yazıları

Eğitim teknolojileri, kuramlar ve öğretmenlik

[bote.web.tr/blog](https://bote.web.tr/blog)

#### PDF merkezi

Güncel PDF'ler, sürüm geçmişi ve doğrulama

[bote.web.tr/pdf](https://bote.web.tr/pdf)

#### BÖTE hakkında

Bölümün tarihi, amacı ve fakültedeki yeri

[bote.web.tr/about](https://bote.web.tr/about)

#### Müfredat

Dört yıllık ders programı ve dersler

[bote.web.tr/curriculum](https://bote.web.tr/curriculum)

#### Mezunlar ve meslek

Mezunların çalıştığı alanlar ve unvanlar

[bote.web.tr/graduation](https://bote.web.tr/graduation)

#### Belge doğrulama

PDF'inizin güncel ve özgün olduğunu denetleyin

[bote.web.tr/d](https://bote.web.tr/d)



Üniversite topluluklarını, etkinlikleri ve şirketleri tek uygulamada buluşturan ücretsiz kampüs platformu.

- **Dijital portföy**  
Katıldığınız etkinlikleri ve sertifikalarını [uniconnectly.com/@kullaniciadi](https://uniconnectly.com/@kullaniciadi) adresinde herkese açık sergile
- **Sertifikalar**  
Platformda verilen sertifikalar doğrulanmış işaretli, edu.tr e-postan onaylı
- **Topluluklar ve etkinlikler**  
Üniversitelerdeki toplulukları ve takvimi tek ekranda gör, başvurulmuş etkinliklere katıl
- **Doğrulanabilir katılım**  
QR ile giriş yaptığınız etkinlikler portföyünde doğrulanmış listelenir
- **Anlık fırsatlar**  
Staj, iş ve burs duyuruları akışına düşer
- **Üye kartı indirimleri**  
Takip ettiğiniz toplulukların anlaşmalı işletme indirimlerinden yararlan



#### Ücretsiz keşfet

QR kodu okutun ya da [uniconnectly.com](https://uniconnectly.com) adresine girin.



## Diğer yapımlarımız

UniConnectly gibi bunlar da bizim yapımlarımız. Bu belgeyi ücretsiz sunuyoruz; yapımlarımızı keşfetmeniz ve çevrenizle paylaşmanız, bu çalışmalarını sürdürmemiz için en büyük destektir.

### **ahmetcelen.com.tr**

Üniversite ve kamu sınavlarına ücretsiz matematik: konu anlatımları ve PDF'leri, çıkmış sorular ve sınav geri sayımları.

[ahmetcelen.com.tr](https://ahmetcelen.com.tr)



Hayvanseverlerin sosyal medyası ve veteriner akıllı klinik yönetim uygulaması.

[veterito.com](https://veterito.com)