

ÖZET

Geleneksel proje yönetimi, ekip üyelerinin motivasyon eksikliği ve düşük katılımı gibi sorunlarla karşı karşıya kalabilir. Proje yönetiminde sıkça rastlanan motivasyon eksiklikleri, yetersiz iş birliği, zayıf etkileşim ve iletişim sorunları, geleneksel yöntemlerle çözülmesi güç olan problemlere yol açabilmektedir. Oyunlaştırma, bu tür zorluklara yenilikçi bir çözüm sunarak, proje yönetimi süreçlerine dinamizm katmak, katılımı artırmak ve ekip içi etkileşimi güçlendirmek için etkili bir araç olarak değerlendirilmektedir. Ekip motivasyonunu artırma, baskıyla başa çıkma, eğlenerek öğrenme ve hedeflere ulaşmak için yüksek katılımı teşvik etme gibi yönleriyle oyunlaştırma, proje yönetimini geliştirebilir, ilerlemeyi ve başarıyı daha görünür ve ölçülebilir hale getirebilir. Bu çalışmada, oyunlaştırılmış proje yönetimi süreçlerini yapılandırmak amacıyla ontoloji ve taksonomilerin sunduğu bütüncül, esnek ve doğrulanabilir yapıdan yararlanılmıştır. Geliştirilen ontolojik model, bilgi teknolojileri proje yönetimi, oyun, oyunlaştırma, yazılım yaşam döngüsü, UML ve çevik yöntemler gibi bileşenlerin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş ve bu model aracılığıyla proje yönetiminde oyunlaştırmanın nasıl sistematik biçimde uygulanabileceği ortaya konmuştur. Tezin ortaya koyduğu ontoloji yalnızca proje süreçlerine değil, aynı zamanda proje ekiplerinin teorik ve pratik becerilerinin geliştirilmesine, faaliyetlerin izlenmesi ve değerlendirilmesine, kurum kültürüne uygun yönetim araçlarının seçimine, ekip içi aktivitelerin planlanmasına ve proje başarısının görünür kılınmasına da katkı sunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca proje faaliyetlerine dair detaylı, doğru ve güncel verilerin elde edilmesine, bu verilerden anlamlı sonuçlar çıkarılmasına, paydaşlar ile proje arasında anlam ve bağlam kurulmasına olanak tanır. Oyunlaştırma yaklaşımı, proje ekiplerinin yaşamına eğlence, rekabet ve renk katarak, proje yönetiminin tamamına yönelik anlamlı, ölçülebilir ve tutarlı sonuçlar üretilmesine katkıda bulunur.

ABSTRACT

Traditional project management may face challenges such as lack of motivation among team members and low participation. Common issues in project management—such as insufficient collaboration, weak interaction, and communication problems—can be difficult to resolve using conventional methods. Gamification offers an innovative solution to these challenges by adding dynamism to project management processes, enhancing participation, and strengthening team interaction. By increasing team motivation, helping cope with pressure, enabling learning through fun, and encouraging high engagement toward achieving goals, gamification can improve project management and make progress and success more visible and measurable. In this study, a holistic, flexible, and verifiable structure provided by ontologies and taxonomies has been utilized to structure gamified project management processes. The developed ontological model was constructed by integrating components such as information technology project management, games, gamification, the software development lifecycle, UML, and agile methods. Through this model, it is demonstrated how gamification can be systematically applied in project management. The ontology proposed in the thesis aims not only to support project processes but also to contribute to the development of both theoretical and practical skills of project teams, the monitoring and evaluation of activities, the selection of management tools aligned with corporate culture, the planning of team activities, and the visibility of project success. Moreover, it facilitates the acquisition of detailed, accurate, and up-to-date data related to project activities, enables meaningful insights to be drawn from this data, and helps establish relevance and context between stakeholders and the project. By bringing elements of fun, competition, and color into the lives of project teams, the gamification approach contributes to generating meaningful, measurable, and consistent outcomes throughout the entire project management process.