

Ciddi Oyun Katalođu

2012-2018

Ciddi Oyun Konseptlerinin Derlendiđi Taksonomi Katalođu.

İçindekiler Tablosu

Rehine Müzakeresi	1
Kol Harekâtında El Yapımı Patlıyıcılar (EYP) ile Mücadele	2
Sistem Mühendisliği Eğitimi	3
Koruma Eğitimi	4
Stratejik İletişim ve Bilgi Operasyonları Savaş Oyunu	5
Basın Toplantısı Simülasyonu	6
Maliyet Analizi Eğitimi	7
Entegre Lojistik Destek Eğitimi	8
Yakın Koruma Eğitimi	9
Politika Geliştirme Karar Ağları Eğitimi	10
Lojistik Eğitimi	11
Geleceğin Şehri Konsept Geliştirme Çalıştayı	12
İş Sağlığı ve Güvenliği Eğitimi	13
Subay Eğitiminde Yabancı Dil Uygulaması	14
İnsan Kaynakları Eğitimi	15
Hava Yolu Yönetimi Eğitimi	16
Muharebe Lojistik Eğitimi Savaş Oyunu	17
Siber Güvenlik Ciddi Oyunu	18



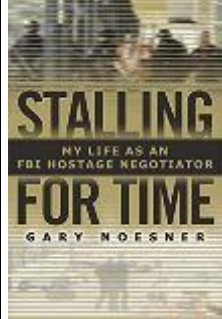
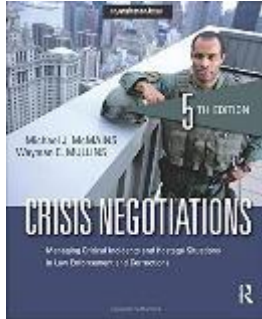

2012 Yılında
Polis Özel
Harekât
Personeli için
geliştirilmiş
rehine müzakere
eğitimi olup 2012
ve 2013 yıllarında
Polis
Akademisinde
denenmiştir.

Rehine Müzakeresi

Uygulamanın Özeti

Uygulamanın amacı rehine müzakeresine giriş yapan personelin, rehin alan bir kişinin içinde bulunduğu psikolojiyi anlaması amacıyla tasarlanmıştır. Hangi etkenlerin rehinelere serbest bırakmaya yol açacağına birinci elden yaşanması müzakerecinin farkındalığı açısından önem taşımaktadır. Rehine müzakerecisinin karşı taraf ile empati kurmama yetisinin geliştirilmesi, çoğu rehine olayını çözüme götüren karşılıklı anlayışı ve saldırganın bir sonraki hamlesini tahmin etme yeteneğinin gelişmesi açısından kritik bir konudur. Oluşturulan uygulama bu yeteneklerin geliştirilmesi çevresinde kurulmuştur.

Yaşam ve Ölüm Arasında: Rehine Müzakeresi





 	
 	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Müzakere, Blöf, Çıkarım	Oyunlaştırma Şekli: Yarışma Oyunu
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Uzmanlık Eğitimi	Platform: Rol Tabanlı Canlandırma

2015-2016 yılında El Yapımı Patlayıcılar (EYP) ile mücadele kapsamında dijital ciddi oyun geliştirilmiştir. Aynı yıl içerisinde saha uzmanları tarafından Kara Harp Okulunda test edilmiştir.

Kol Harekâtında EYP ile Mücadele

Uygulamanın Özeti

Geliştirilmekte olan sistem Kara Harp Okulu. Savunma Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Yönetimi Anabilim dalı altında Kara Kuvvetleri Komutanlığı tarafından belirlenen tez çalışmaları kapsamında yürütülmüştür. Bu kapsamda sistem içerisinde tasarlanan eğitim ve eğitim amacı; ilgili Teröristle Mücadele Harekâtı talimnameleri, Kara Kuvvetleri Alınan Dersler Merkezi yayımları, Eğitim Doktrin Komutanlığı eğitim videoları ve sahada görev yapmış personel ile yapılan görüşmeler neticesinde oluşturulmuştur. Amaç, yukarıda belirtilen tüm bilgelerin tek bir sanal ortamda değişik eğitim senaryoları kapsamında toplanmasıdır.



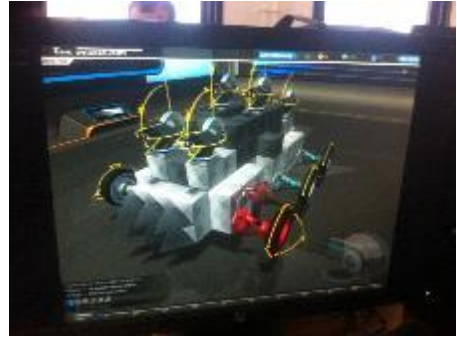

Kol Harekâtında EYP ile Mücadele	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Birinci-Tekil-Kamera, Bağımsız, Simülasyon, Taktiksel	
Etkileşim Türü: Yerel Ağ Ko-Op, Çoklu Oyuncu	Amaç: Uzmanlık Eğitimi
Konu: Uzmanlık Eğitimi	Alt Kategori: Farkındalık, Derinlemesine Yetenek Geliştirme
Hedef Kitle: Yetişkin, Uzman	Platform: Windows PC

2015 yılında Sistem Mühendisliği eğitimine destek olması amacı ile Robocraft oyununu temel alan eğitim destek uygulaması geliştirilmiş ve Kara Harp Okulu Savunma Bilimleri Enstitüsü Sistem Mühendisliği öğrencileri tarafından test edilmiştir.

Sistem Mühendisliği Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Sunulan eğitim çözümü sadece sistem tabanlı bütüncül düşünce yeteneğini kazandırmayı hedeflemekle kalmayıp geleceğin paydaşlarının ve mühendislerin buluşabileceği bir platform olacaktır. Bu önerilen çözümün oyun tabanlı eğitim ve ciddi oyunlarda yattığını öne sürülmektedir. Bu fikir hâlihazırda mevcut olan Robocraft yaratıcı oyunu kullanılarak analiz edilmiştir. Bu analiz, Kara Harp Okulu Savunma Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Yönetimi Bölümü öğrencilerinin Sistem Mühendisliği Uygulamaları dersi kapsamında uygulanan testler ile gerçekleştirilmiştir.

Robocraft Sistem Mühendisliği Eğitimi	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Üçüncü-Şahısl-Kamera, Bağımsız, Simülasyon, Taktiksel, İnşaat	
Etkileşim Türü: Çoklu Oyuncu	Amaç: Mesleki Eğitimi
Konu: Akademik Eğitimi	Alt Kategori: Temel Anlayış
Hedef Kitle: Yetişkin	Platform: Windows PC

2017 ve 2018 yıllarında araç arama ve toplu taşınma güvenliği için geliştirilmiştir. Bilkent Üniversitesi Özel Güvenlik Birimine verilen eğitimler aracılığı ile denenmiştir.

Koruma Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Eğitim şüpheli kişilerin davranış tarzlarını tanıma, El Yapımı Patlayıcıların tespiti ve yaklaşma esasları ve araca saklanan objelerin aranması, doğru ayna kullanımı ve şoför ile iletişime geçme eğitimi.

Şüpheli Davranışları Tanıma ve Araç Arama Eğitimi	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Blöf, Çıkarım, Aksiyon, Keşif	Oyunlaştırma Şekli: Değerlendirme Oyunu
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Uzmanlık Eğitimi	Platform: Rol Tabanlı Canlandırma

2017 ve 2018 yılları arasında Genelkurmay Başkanlığı Barış İçin Ortaklık Merkezinde çeşitli ülkelerden gelen subaylara yönelik stratejik iletişimi öğretmeye amaçlayan savaş oyunu geliştirilmiş ve denenmiştir. 2017 yılında bu eğitime Afganistan Ordusu Generalleri katılım sağlamıştır.

Stratejik İletişim ve Bilgi Operasyonları Savaş Oyunu

Uygulamanın Özeti

Katılımcılar üç gruba ayrılmaktadır. Westlandia, Eastlandia ve Global Security Force. Her grup iki bilgisayar ve bir ders danışmanı ile desteklenmektedir. Danışmanlar, kurallar ve teknik sistem konusunda takımlara yardımcı olmaktadır ve senaryo ile ilgili sorulara cevap vermektedirler. Gruplar belirli görevler için alt ekiplere bölünmektedir. Her takım görevlerinden sorumludur. Takımlar sırası ile Twitter savaşı, basın toplantısı, röportaj ve savaş oyunu aşamalarından geçmektedir ve bu tur sırasını iki kere tekrar etmektedirler.

Stratejik İletişim ve Bilgi Operasyonları Savaş Oyunu	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Savaş Oyunu, Müzakere	Oyunlaştırma Şekli: Yarışma Oyunu
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Uzmanlık Eğitimi	Platform: Rol Tabanlı Canlandırma, Windows PC

2017-2018 yıllarında mülteci yardımı saha çalışanları için medya eğitimi geliştirilmiş ve uygulanmıştır.

Basın Toplantısı Simülasyonu

Uygulamanın Özeti

Katılımcılar gruplara ayrılacaktır. Gruplara verilen ara durumların dikkate alınarak katılımcıların basın toplantısı uygulamaları yapması sağlanacaktır. Basın toplantısı sürecinde planlanmış sorulara basın toplantısını yapan katılımcının verdiği cevapların değerlendirilmesi yapılmakta ve gruplar değerlendirilmektedir.





Basın Toplantısı Simülasyonu	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Müzakere, Soru & Cevap	Oyunlaştırma Şekli: Simülasyon Oyunu
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Uzmanlık Eğitimi	Platform: Rol Tabanlı Canlandırma

2017 yılında
Savunma Sanayii
Müşteşarlığı
çalışanları için
maliyet analizi
ciddi oyunu
geliştirilmiştir ve
denenmiştir.

Maliyet Analizi Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Tüm katılımcılar dörderli gruplara ayrılacaktır. Aşağıda her grubun tamamlaması gereken aşamalar vardır. Her aşama "1" puan olarak değerlendirilmiştir. Katılımcılar Fiyat Dağılım Ağacı oluşturma, maliyet tahminin, fiyat tekliflerinin karşılaştırılmalı değerlendirme uygulama aşamalarını tamamlamalarını takiben puan tablosu güncellenmektedir.

Maliyet Analizi Eğitimi	
	
 <p>Kesil Yeterneği</p> <p>Hava Aracı</p> <p>Silah Yeterneği</p>	 <p>Komuta ve Kontrol Merkezi</p> <p>Mobil Komuta ve Kontrol Zırhlı Aracı</p>
<p>Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Çıkarım, Ekonomi, Matematik, Sayısal</p>	<p>Oyunlaştırma Şekli: Yarışma Oyunu</p>
<p>Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman</p>	<p>Etkileşim Türü: Çok Oyunculu</p>
<p>Amaç: Uzmanlık Eğitimi</p>	<p>Platform: Masaüstü Oyunu, Windows PC</p>

2018 yılında Milli Savunma Bakanlığı Savunma Sanayii ve Teknoloji Eğitim Merkezinde Entegre Lojistik Destek eğitimi kapsamında geliştirilmiş ve denenmiştir.

Entegre Lojistik Destek Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Kursiyerler rakip takımlara bölünür. Her takıma 8 adet savunma sistemi kartı verilir. Oyun 8 senaryodan 7 turdan oluşmaktadır. Senaryo gereği kursiyerler ellerinde bulunan ve o turda verilen sistem kartları arasından ELD analizine göre doğru seçimi yapmaya çalışırlar. 7 turun sonunda elinde en fazla kar eden takımdan en fazla zarar eden takıma kadar tüm takımlar sıralanır.

Entegre Lojistik Destek Kart Oyunu	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Çıkarım, Ekonomi, Matematik, Sayısal	Oyunlaştırma Şekli: Yarışma Oyunu
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Uzmanlık Eğitimi	Platform: Masaüstü Oyunu, Windows PC

2015 yılında Devlet VIP Yakın Koruma Polis eğitiminde kullanılmak üzere prototip olarak geliştirilmiştir.

Yakın Koruma Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Krowd Kontrol simülatorü yüksek saldırı tehdidi barındıran (örneğin, siyasi mitingler) etkinliklerin güvenlik hazırlığı eğitiminde kullanılmak üzere geliştirilmiştir. Simülator mevcut halinde deneme sürümü seviyesindedir. VIP'nin olduğu her durumda insan topluluğunun hareketini ve davranışını kalabalık tabanlı zeka algoritması (crowd based intelligence algorithm) kullanarak modellenmiştir.

Yakın Koruma Eğitim Sistemi	
Yönetim Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Simülasyon	
Etkileşim Türü: Tek Oyunculu	Amaç: Mesleki Eğitim
Konu: Politik	Alt Kategori: Yetenek Geliştirme
Hedef Kitle: Yetişkin, Uzman	Platform: Windows PC

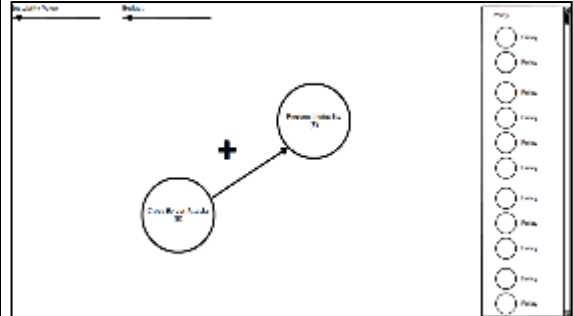
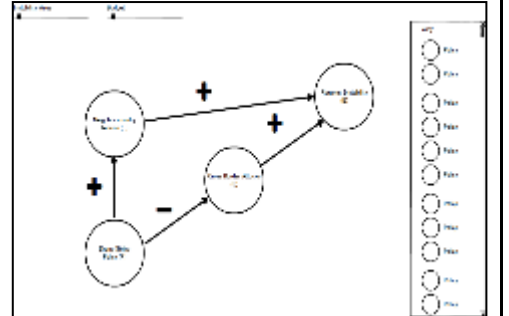
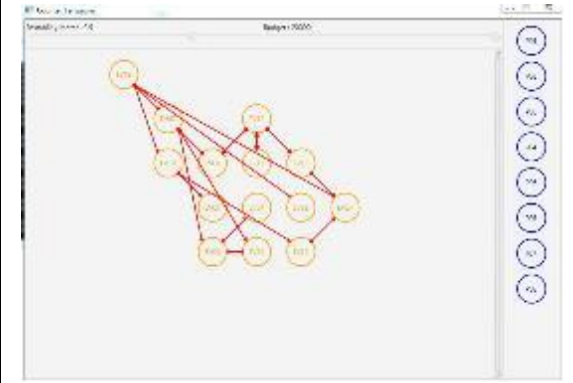
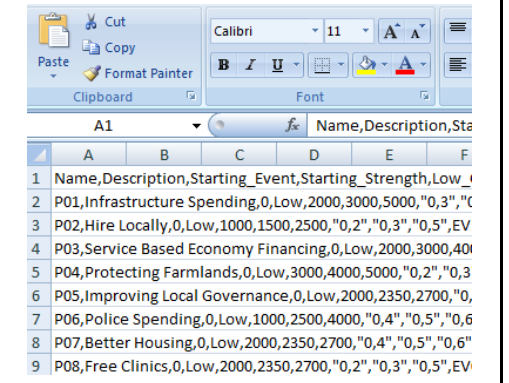
2017 yılında geliştirilmiştir. Karmaşık etki ağları olan kararların görselleştirilmesi ve eğitimlerde mantık motoru olarak kullanılması için tasarlanmıştır. Prototip aşamasındadır.

Politika Geliştirme Karar Ağları Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Bu uygulamanın amacı, karmaşık etki ağları olan olayları önlemeye yönelik politika kararlarının olası etkilerini simüle etmeye yardımcı olmak için basit bir duruma dayalı simülasyon motoruna yüksek kaliteli bir Kullanıcı Arayüzü (UI) uygulamaktır. Bu projenin amacı tüm farklı politikaları ve olayları uygulamak değil, yerel bir CSV dosyasındaki politika ve olaylarda okuyabilecek bir dinamik arayüz uygulamaktır. Bu şekilde uygulama, herhangi bir statik programlanmış elemanın endişesi olmadan farklı senaryolar için kurulabilir.

Politika Geliştirme Uygulaması

Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Simülasyon



Etkileşim Türü: Ko-op	Amaç: Bilim ve Araştırma
Konu: Politik	Alt Kategori: Araştırma
Hedef Kitle: Yetişkin, Uzman	Platform: Windows PC

2018 yılında
Ankara Lojistik
Merkezinde
lojistik şirketleri
çalışanlarına
verilmek üzere
geliştirilmektedir.
Prototip
aşamasındadır.

Lojistik Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Oyunda 4 adet ana ticaret ürünü giriş noktası mevcuttur. İstanbul A, İstanbul B, İzmir, Mersin. Harita üzerinde bu ticaret ürünlerinin teslim edilmesi gereken 9 şehir verilmiştir. Ankara, Kayseri, Malatya, Çorum, Antalya, Konya, Gaziantep, Sivas, Samsun. Görev harita üzerinde lojistik depolarınız yerleştirmek ve en ucuz şekilde şehirlere ticari ürünlerin taşınmasını sağlamak. Oyun 1 senin 4 çeyreğinden oluşmaktadır. Her çeyrek sonunda Beklenmedik Olaylar Kartı çekildikten sonra her takımın çeyrekteki ürün başına taşıma maliyetleri hesaplanacaktır. Çeyrek başına her şehrin ticari ürünlere olan talepleri açıklanacaktır. En ucuza ürünü getiren firma ürüne olan talebi stok miktarı kadar karşılayacaktır. Stok miktarının yetmediği durumlarda diğer firmalar satış yapabilecektir. 1 Senenin sonunda en fazla kar eden firma oyunu kazanacaktır.





Lojistik Eğitimi Masaüstü Oyunu																																																																																																																
																																																																																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">Ürün Bilgileri</th> <th colspan="2">Depo Kodu:</th> <th colspan="2">Mevkii:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Gıda/Tarım:</td> <td>Sanat:</td> <td>Elektronik:</td> <td>İnşaat Malzemesi:</td> <td>Hizmet Ettiği Şehirler:</td> <td>km:</td> <td>Maliyet:</td> <td>EOQ Stok. Mk.</td> <td>Toplam Maliyet</td> </tr> <tr> <td>Density:</td> <td>Density:</td> <td>Density:</td> <td>Density:</td> <td>Şehir:</td> <td></td> <td></td> <td>Gıda:</td> <td>Gıda:</td> </tr> <tr> <td>Stow.:</td> <td>Stow.:</td> <td>Stow.:</td> <td>Stow.:</td> <td>Ankara <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Sanat:</td> <td>Sanat:</td> </tr> <tr> <td>Handling:</td> <td>Handling:</td> <td>Handling:</td> <td>Handling:</td> <td>Kayseri <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Elektronik:</td> <td>Elektronik:</td> </tr> <tr> <td>Liability:</td> <td>Liability:</td> <td>Liability:</td> <td>Liability:</td> <td>Malatya <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>İnşaat:</td> <td>İnşaat:</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Ortalama Günlük Tüketim</td> <td>Çorum <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Re-Order Pnt.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ankara:</td> <td>Konya:</td> <td>Kayseri:</td> <td>Gaziantep:</td> <td>Antalya <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Gıda:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gıda/Tarım:</td> <td>Gıda/Tarım:</td> <td>Gıda/Tarım:</td> <td>Gıda/Tarım:</td> <td>Konya <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Sanat:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sanat:</td> <td>Sanat:</td> <td>Sanat:</td> <td>Sanat:</td> <td>Gaziantep <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Elektronik:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Elektronik:</td> <td>Elektronik:</td> <td>Elektronik:</td> <td>Elektronik:</td> <td>Sivas <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td>Elektronik:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>İnşaat Ma.:</td> <td>İnşaat Ma.:</td> <td>İnşaat Ma.:</td> <td>İnşaat Ma.:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Ürün Bilgileri				Depo Kodu:		Mevkii:		Gıda/Tarım:	Sanat:	Elektronik:	İnşaat Malzemesi:	Hizmet Ettiği Şehirler:	km:	Maliyet:	EOQ Stok. Mk.	Toplam Maliyet	Density:	Density:	Density:	Density:	Şehir:			Gıda:	Gıda:	Stow.:	Stow.:	Stow.:	Stow.:	Ankara <input type="checkbox"/>			Sanat:	Sanat:	Handling:	Handling:	Handling:	Handling:	Kayseri <input type="checkbox"/>			Elektronik:	Elektronik:	Liability:	Liability:	Liability:	Liability:	Malatya <input type="checkbox"/>			İnşaat:	İnşaat:	Ortalama Günlük Tüketim				Çorum <input type="checkbox"/>			Re-Order Pnt.		Ankara:	Konya:	Kayseri:	Gaziantep:	Antalya <input type="checkbox"/>			Gıda:		Gıda/Tarım:	Gıda/Tarım:	Gıda/Tarım:	Gıda/Tarım:	Konya <input type="checkbox"/>			Sanat:		Sanat:	Sanat:	Sanat:	Sanat:	Gaziantep <input type="checkbox"/>			Elektronik:		Elektronik:	Elektronik:	Elektronik:	Elektronik:	Sivas <input type="checkbox"/>			Elektronik:		İnşaat Ma.:	İnşaat Ma.:	İnşaat Ma.:	İnşaat Ma.:					
Ürün Bilgileri				Depo Kodu:		Mevkii:																																																																																																										
Gıda/Tarım:	Sanat:	Elektronik:	İnşaat Malzemesi:	Hizmet Ettiği Şehirler:	km:	Maliyet:	EOQ Stok. Mk.	Toplam Maliyet																																																																																																								
Density:	Density:	Density:	Density:	Şehir:			Gıda:	Gıda:																																																																																																								
Stow.:	Stow.:	Stow.:	Stow.:	Ankara <input type="checkbox"/>			Sanat:	Sanat:																																																																																																								
Handling:	Handling:	Handling:	Handling:	Kayseri <input type="checkbox"/>			Elektronik:	Elektronik:																																																																																																								
Liability:	Liability:	Liability:	Liability:	Malatya <input type="checkbox"/>			İnşaat:	İnşaat:																																																																																																								
Ortalama Günlük Tüketim				Çorum <input type="checkbox"/>			Re-Order Pnt.																																																																																																									
Ankara:	Konya:	Kayseri:	Gaziantep:	Antalya <input type="checkbox"/>			Gıda:																																																																																																									
Gıda/Tarım:	Gıda/Tarım:	Gıda/Tarım:	Gıda/Tarım:	Konya <input type="checkbox"/>			Sanat:																																																																																																									
Sanat:	Sanat:	Sanat:	Sanat:	Gaziantep <input type="checkbox"/>			Elektronik:																																																																																																									
Elektronik:	Elektronik:	Elektronik:	Elektronik:	Sivas <input type="checkbox"/>			Elektronik:																																																																																																									
İnşaat Ma.:	İnşaat Ma.:	İnşaat Ma.:	İnşaat Ma.:																																																																																																													
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Strateji, Ekonomi, Matematik, Sayısal			Oyunlaştırma Şekli: Yarışma Oyunu																																																																																																													
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman			Etkileşim Türü: Çok Oyunculu																																																																																																													
Amaç: Uzmanlık Eğitimi			Platform: Masaüstü Oyunu, Windows PC																																																																																																													

2018 yılında Özel Sanayii ve Kamu katılımı ile gerçekleştirilecek **TBD Kamu-BİB'20 ve BİMY'25 Bütünleşik Etkinliği'nde** geleceğin şehirlerinin analizine yönelik konsept geliştirme çalıştayında kullanılmak üzere geliştirilmektedir. Prototip aşamasındadır.

Geleceğin Şehri Konsept Geliştirme Çalıştayı

Uygulamanın Özeti

Katılımcılar Ankara ve İstanbul olmak üzere iki takıma ayrılırlar. Her şehire ait sorun matrisi takımlara sunulur. Takımlar ellerindeki yetenek kartları ile sorunlar ile mücadele etmeye çalışırlar. Yetenek kartları yakın gelecekte akıllı şehirlerde olması olası teknolojilerden ve çözümlerden oluşmaktadır. Katılımcılar hangi yetenekleri kartlarını hangi amaç doğrultusunda kullandıklarını belirtirler. Kartın etkisini ölçmek için iki takım olası pozitif ve negatif yanlar için tartışılır son karara jüri ve zar ağırlığı ile varılır. Oluşan etki sorun matrisi üzerine yerleştirilir. Oyunun sonunda en fazla sorunu çözen takım oyunu kazanır.





Geleceğin Şehri Matris Oyunu	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Müzakere, Şans	Oyunlaştırma Şekli: Matrix Oyunu
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin, Uzman	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Bilim ve Araştırma	Platform: Masaüstü Oyunu

İş Sağlığı ve Güvenliği Eğitimlerini eğlenceli hale getirmek için geliştirilmiş oyunlar. Prototip Aşamasındadır.

İş Sağlığı ve Güvenliği Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Çiz-anlat: Takımlar arasından sırayla bir katılımcı tahtaya çıkar. Tahtaya çıkan katılımcıya güvenlik ve sağlık işaretlerinden birisi diğer katılımcıların göremeyeceği şekilde gösterilir. **Doğrumu Yalan mı?:** Her takıma birer farklı ses cihazı verilir. Eğitimci yönetmeliğe dair bir cümle kurar. **Sağlıklı Olan Kazansın:** Kullanıcılar BMI sitelerinden BMI'larını hesaplarlar. Takımlar tüm üyelerinin BMI'larının ortalamasını alır. En düşük toplamı olan takım 1 puan alır. **Ne yediğini biliyor musun?:** Kursiyerlerden gün içinde veya akşam ne yediklerini, miktarları ile (1 porsiyon, 3 adet) yazması istenir. Kullanıcılar kalori hesaplama sitesini kullanarak bir önceki öğünlerinin kalorilerini hesaplarlar. **Sesiz İş Sağlığı:** Takımlardan sırayla bir kişi anlatıcı olarak seçilir çizimin olduğu kâğıt gösterilir. 1 dk içinde takım konuyu tahmin etmeye çalışır. Kartlar bitene kadar takımlar ve anlatıcılar sırayla konuyu anlatır.

İş Sağlığı ve Güvenliği Oyunları	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Yarışma, Trivia	Oyunlaştırma Şekli: Yarışma
Hedeflenen Kullanıcı: Yetişkin	Etkileşim Türü: Çok Oyunculu
Amaç: Eğitim	Platform: Masaüstü Oyunu

Savaş oyunu ile kritik düşünme becerisini geliştirmenin yanı sıra yabancı dil öğrenimine katkı sağlamak üzere tasarlanmıştır. Konsept aşamasındadır.

Subay Eğitiminde Yabancı Dil Uygulaması

Uygulamanın Özeti

Piyasada hazır bulunan savaş oyunlarının gerçekçi senaryolar kapsamında ciddi oyun olarak modifiye edilecektir. Modifiye edilen bu oyunları katılımcılar karşılıklı olarak klasik savaş oyunu mantığı kapsamında oynayacaklardır. Her savaş oyununun ait olduğu belirli bir tema ve dönem olacaktır. Bu tema ve döneme ait yabancı dil kitapları katılımcılara oyunda üstünlük sağlaması için verilecektir.





Savaş Oyunu ile Dil Eğitimi	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Strateji, Taktiksel	
Etkileşim Türü: Çoklu Oyuncu	Amaç: Eğitim ve Öğrenim
Konu: Askeri Eğitim	Alt Kategori: Derinlemesine Yetenek Geliştirme, İletişim
Hedef Kitle: Yetişkin	Platform: Windows PC

İnsan Kaynakları personelinin eğitiminde kullanılmak üzere geliştirilmiştir. Konsept aşamasındadır.

İnsan Kaynakları Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Mevcut geliştirilmiş iş yeri yönetimi oyunlarının etrafına insan kaynakları senaryoları tasarlanması planlanmaktadır.





İnsan Kaynakları Eğitimi	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: -	
Etkileşim Türü: -	Amaç: Eğitim
Konu: Mesleki Eğitim	Alt Kategori: Derinlemesine Yetenek Geliştirme
Hedef Kitle: Yetişkin, Uzman	Platform: Windows PC

*Sivili Havacılık
Yüksekokulu
öğrencilerine
yönelik hava
yolları veya
havaalanı
yönetimi üzerine
yönelik
geliştirilmektedir.
Konsept
aşamasındadır.*

Hava Yolu Yönetimi Eğitimi

Uygulamanın Özeti

Mevcut oyunların etrafına eğitim senaryoları geliştirilmesi planlanmaktadır. Eğitim döneminin müfredatına uygun olarak geliştirilecek bu senaryolar öğrencilere öğrendiklerini pratik olarak uygulama imkânı verecektir. Oyunlar dönem boyunca kesintisiz olarak oynanacaktır. Bu sayede öğrenciler aynı hava yolu şirketini ve havaalanını gerçeğe yakın uzun süreli kontrolünü deneyimleyeceklerdir.





Havacılık Meslek Eğitimi	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Simülasyon, Yarışma	
Etkileşim Türü: Çoklu Oyucu	Amaç: Eğitim ve Öğrenim
Konu: Mesleki Eğitim	Alt Kategori: Derinlemesine Yetenek Geliştirme, Öğrenim
Hedef Kitle: Yetişkin, Üniversite	Platform: Windows PC

Entegre Lojistik Destek sisteminin meskûn mahal harbi lojistik destek ihtiyaçlarının karşılanmasına yönelik kullanım konseptinin analizi için geliştirilmektedir. Konsept aşamasındadır.

Muharebe Lojistik Eğitimi Savaş Oyunu

Uygulamanın Özeti

Taktik seviye savaş oyununun etrafına lojistik destek eğitimi tasarlanması planlanmaktadır. Belirlenen turlar içerisinde kursiyerler sahada bulunan birliklerin talep, uzaklık, yoğunluk ve dağıtım hesaplarını yapacaklardır. Her turun başında ELD mantığına göre lojistik platform envanterlerinin değiştireceklerdir. Hesaplama aşamasından sonra sahadaki birliklere dağıtım yapılacaktır. Bu aşamadan sonra savaş oyunu aşaması başlayacaktır. Savaş oyununda lojistik kaynaklarda hesaba katılacaktır. Bu döngü bir taraf kazana kadar devam edecektir. Oyun sonunda hangi sistemlerin kullanıldığı incelenecektir.





Hızla Değişen Muharebe Sahasında Lojistik Destek Eğitimi	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: Simülasyon, Taktik, matematik, Sayısal	
Etkileşim Türü: Çoklu Oyucu	Amaç: Eğitim
Konu: Askeri Eğitim	Alt Kategori: Derinlemesine Yetenek Geliştirme, Öğrenim
Hedef Kitle: Yetişkin, Uzman	Platform: Masaüstü Oyunu

NATO Bilim ve Teknoloji Organizasyonu bünyesinde SAS-129 Ciddi Oyun Araştırma Gurubu tarafından geliştirilmektedir. Siber güvenliğin savaş alanına entegrasyonun öğretilmesi amaçlanmaktadır. Konsept aşamasındadır.

Siber Güvenlik Ciddi Oyunu

Uygulamanın Özeti

Geleceğin meskûn mahal savaşlarına yönelik geliştirilmiş operasyonel seviyede geliştirilmiş savaş oyununun içerisine siber güvenlik ve bilgi operasyonları senaryolarının eklenmesi planlanmaktadır. Savaş oyununun hareket mekaniğinin içerisine siber hareket aşamasında eklenecektir. Savaş oyununun iki ana boyutu olacaktır. Birinci boyut düşman kuvvetlerinin ortadan kaldırılması iken ikinci boyut harbin meskûn mahal üzerindeki etkisi olacaktır. Eğitimin parçası olarak meskûn mahallin siber varlıklarının soyut modeli kullanıcılara sunulacaktır.

Operasyonel Seviye Siber Güvenlik Savaş Oyunu	
	
	
Oynanış Yöntemi Anahtar Kelimeleri: -	
Etkileşim Türü: Çoklu Oyucu	Amaç: Eğitim
Konu: Askeri Eğitim	Alt Kategori: Derinlemesine Yetenek Geliştirme, Öğrenim
Hedef Kitle: Yetişkin, Uzman	Platform: -