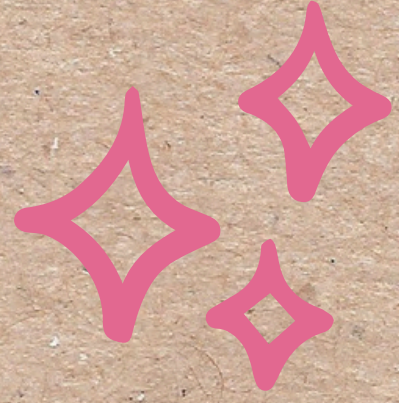


# DÜNYA KAŞİFİ

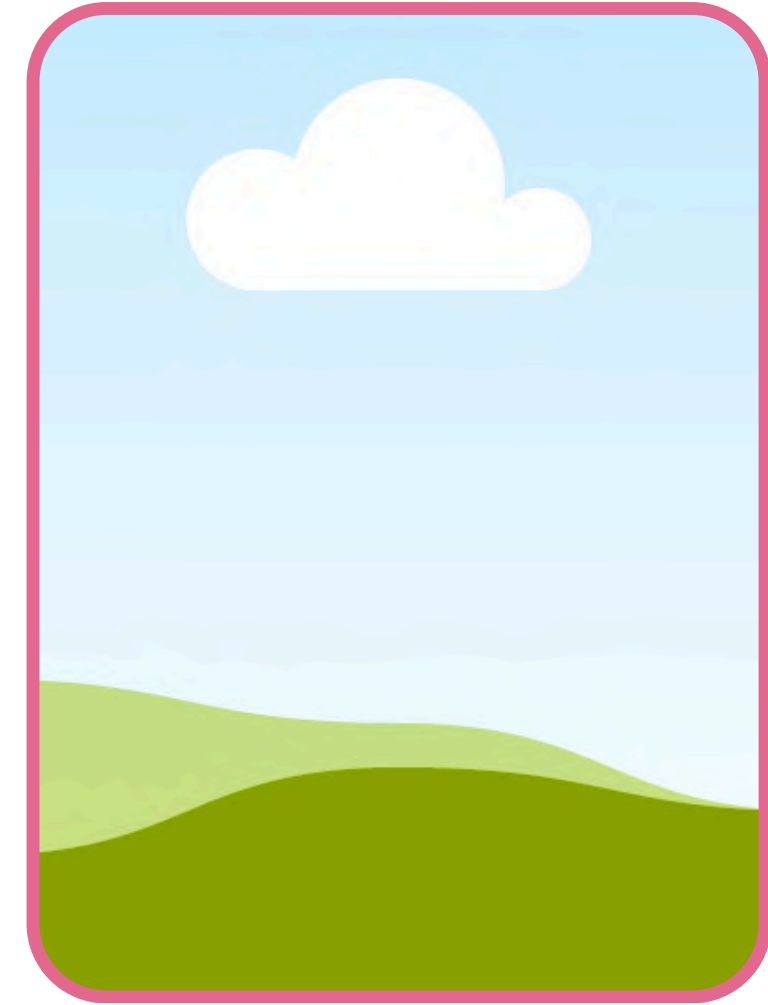
ALPEREN BEYARSLAN  
210541058





# İÇERİK

- Proje Tanımı
- Oyun Mekanikleri – Ödüller
- SWOT Analizi
- Timeline
- Potansiyel Müşteriler
- Proje Çıktıları







# PROJE TANIMI



Dünya Kaşifi, uçak yolculuklarını çocuklar için eğlenceli ve öğretici bir deneyime dönüştürmeyi hedefleyen, konum tabanlı ve artırılmış gerçeklik (AR) destekli bir mobil oyun uygulamasıdır. Türk Hava Yolları (THY) ve Fırat Üniversitesi iş birliğiyle geliştirilen bu proje, 6-12 yaş arası çocuklara özel olarak tasarlanmıştır.

Uygulama, uçağın gerçek zamanlı konumunu merkeze alarak, dünya üzerindeki çeşitli noktalarda tarihi kahramanların dijital olarak belirmesini sağlar. Çocuklar, bu kahramanları bilgiye dayalı mini quizlerle “yakalar” ve koleksiyonlarına eklerler. Her karşılaşma, kahramanın hayatına ve dönemine dair sorularla zenginleştirilmiştir.





# OYUN MEKANIGI



Dünya Kaşifi, uçuş sırasında çocukların gerçek zamanlı coğrafi konuma göre karşılarına çıkan tarihi kahramanları bilgi temelli mini oyunlarla topladığı, ardından bu kahramanları kullanarak sıra tabanlı stratejik savaşlar yaptığı ve savaşların sonunda mevcut kahramanlarını geliştirebileceği materyalleri kazandığı bir mobil keşif oyunudur.



# OYUN MEKANIGI-KAHRAMAN TOPLAMA

- Uçak bir şehir ya da bölge üzerinden geçerken, o bölgeyle ilişkilendirilmiş bir tarihi karakter harita üzerinde belirir.
- Oyuncu, bu kahramanı yakalamak için üstüne dokunur ve kısa bir bilgi savaşına girer. Soruları doğru cevaplayan oyuncu, kahramanı kazanır.
- Örneğin: İstanbul üzerindeyken Mimar Sinan, Ankara üzerindeyken Mustafa Kemal Atatürk'ün gençliği karşılarına çıkar.
- Başarıyla tamamlanan görev sonrası kahraman, oyuncunun koleksiyonuna eklenir.





# OYUN MEKANIGI-DESTELER VE ELEMENTLER

- Her kahraman bir element taşır (örneğin: Bilgelik, Cesaret, Bilim, Sanat, Strateji).
- Oyuncular, topladıkları kahramanlardan kendi özel destelerini oluşturur.
- Destelerde bulunan kahraman sayısı oyun modları arasında değişiklik gösterir.
- Her destede sınırlı sayıda kahraman olabilir (örneğin 3'lü takım) ve her biri farklı yetenekler sunar.





# OYUN MEKANIGI-UÇUŞ ARENALARI





- Uçuş esnasında belirli noktalara yaklaşıncı “Hava Arenası” benzeri bölgeler belirir.
- Uçağın güzergahı boyunca birden fazla arena bulunur.
- Oyuncular burada diğer oyuncularla veya “boss” tipi tarihi düşman karakterlerle karşılaşır.
- Savaşlar sıra tabanlıdır ve oyuncular kahraman desteleriyle mücadele eder.
- Boss’lar (örneğin “Zaman Avcısı” gibi kurgusal figürler), daha fazla strateji ve bilgi gerektirir.




# OYUN MEKANIGI-ÖDÜL MEKANİKLERİ

- Dünya Kaşifi'nde oyuncular bilgiyle ve uçuş süresiyle ödüllendirilir. Her başarı, çocuğu hem motive eder hem de oyun içi gelişimini destekler.
- Savaşlar ve görevler sonucunda kahramanlara tecrübe kazandıran Tarih Tozu ve farklı renklerde kahraman yumurtaları elde edilir.
- Yumurtalar, uçuş süresine bağlı olarak çatlar. Daha nadir yumurtalar daha uzun uçuş mesafesinde çatlar. Ne kadar uzun uçuş, o kadar güçlü kahraman!
- Tarih Tozu, kahramanlara ekstra deneyim (XP) kazandırmak için kullanılır.
- Her savaşa katılan kahraman deneyim kazanır. Belirli XP seviyelerinde yeni yetenekler açılır.





# EKSTRA ÖDÜLLER – UÇUŞ DENEYİMİYLE ENTEĞRE HEDİYELELER



Dünya Kaşifi, sadece oyun içinde değil, gerçek uçuş deneyimini de ödül sistemine dahil eder. THY iş birliğiyle uçuş sırasında alınan bazı hizmetler, oyun içi sürprizler sunar.

Bu sayede ailelerin de THY'ye bağlılığını artırır.





## EKSTRA ÖDÜLLER – UÇUŞA ÖZGÜ HEDİYELER



Uçakta satılan özel çocuk menüsünü alanlara karekod okutarak:

- 1 adet Yeşil (Sıradan) veya Mavi (Nadir) yumurta
- Ekstra Tarih Tozu hediyesi
- Kostüm veya rozet çıkma şansı

Business Class Ayrıcalıkları:

- Business sınıfında seyahat eden oyunculara özel:
- 1 adet Destansı (Mor) yumurta
- VIP Arena erişimi (yalnızca Business yolculara özel boss savaşları)

Özel THY Etkinlikleri:

- Belirli tarih aralıklarında yapılan kampanyalarla:
- Sınırlı süreli yumurtalar



# UYGULAMAYA DUYULAN İHTİYAÇ

1) UÇUŞ SIRASINDA ÇOCUKLARA  
YÖNELİK KALİTELİ İÇERİK  
EKSİKLİĞİ

2) MOBİL TEKNOLOJİYLE EĞİTİMİ  
OYUNLAŞTIRMA İHTİYACI

3) AİLELERİN ÇOCUKLARI UÇUŞTA OYALAMA  
ARAYIŞI

4) KÜLTÜREL VE TARİHSEL FARKINDALIĞI  
ARTIRMA AMACI

- 1) Çoğu eğlence sistemi yetişkin odaklı; çocuklar için hem eğitici hem de etkileşimli içerik yok.
- 2) Çocuklar eğlenirken öğrenebilecekleri, bilgiye dayalı oyunlara yöneliyor.
- 3) Aileler, çocuklarının sakin ve üretken zaman geçirmesini sağlayacak araçlar istiyor.
- 4) Uçakla dünyayı dolaşırken çocuklar da tarihi ve coğrafi bilgileri oyun içinde keşfedebilsin.

Sadece kazanmak değil, doğru bilgiyle ilerleme odaklı sistem çocukları motive eder.



## STRENGTHS

- THY iş birliğı ile güçlü kurumsal altyapı
- Eğitimi oyunlaştıran benzersiz oyun yapısı
- Gerçek uçuş verisi ile çalışan yenilikçi sistem
- AR ve konum tabanlı teknolojinin entegre kullanımı
- Çocuklara özel tasarlanmış eğlenceli, öğretici deneyim

## OPPORTUNITIES

- THY dışındaki havayolları ve eğitim kurumlarıyla genişleme potansiyeli
- Oyunlaştırma trendine uygun, yeni pazarlara açılma imkânı
- Küresel çocuk eğitimi ve edutainment pazarına giriş
- Tarihi içeriklerle MEB veya kültür kurumlarıyla iş birlikleri

S

W

O

T

## WEAKNESSES

- Uygulamanın sadece uçuş sırasında kullanılabiliyor olması
- AR & GPS teknolojilerine donanımsal bağımlılık
- Küçük yaş grubunda dijital yönlendirme gereksinimi
- İlk aşamada sınırlı kahraman ve görev içeriğı

## THREATS

- Uçak içi dijital kullanım kısıtlamaları ve regülasyonlar
- Benzer oyunların pazara hızlı giriş yapma riski
- Ailelerin ekran süresine dair hassasiyeti
- Teknik sorunların kullanıcı deneyimini etkileme riski



# Timeline

Toplam Süre: 40 Gün  
Teslim Tarihi: 1 Haziran  
Yapı: 4 Çeyrek × 10 gün



## 1. Çeyrek (22–1 Mayıs)

Oyun mekaniği,  
ödül sistemi ve  
kahraman  
yapısı  
netleştirildi.



## 2. Çeyrek (2–11 Mayıs)

Turn-based  
savaş altyapısı  
kuruldu,  
kahraman  
kartları test  
edildi.



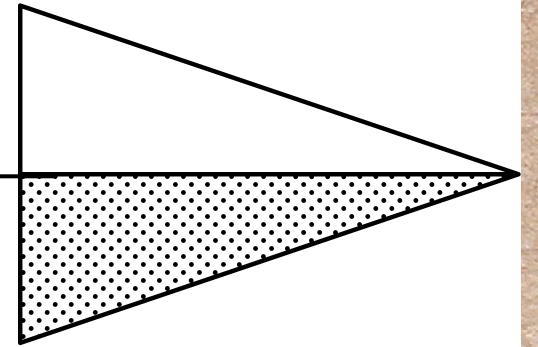
## 3. Çeyrek (12–21 Mayıs)

AR entegrasi  
yapıldı. Test  
senaryosu  
tamamlandı.



## 4. Çeyrek (22–31 Mayıs)

Son testler, bug  
fix'ler ve akış  
doğrulamaları  
yapıldı.



## Final Teslim 1 Haziran



# PROJE ÇIKTILARI

## • THS-6 Düzeyinde Bir Ürün

- Kullanıcı arayüzü tamamlanmış
- Görev sistemi ve içerik altyapısı oturmuş
- Gerçek verilerle test edilmiş, temel fonksiyonları çalışan ürün
- TRL/THS-6: Gerçek ortamda doğrulanmış prototip düzeyi

## • Uçuş Sistemlerine Entegre

- Uçuş verisiyle çalışan oyun mekaniği (GPS)
- Business, Economy, Menü entegrasyonu ve çeşitli ticari fırsatlar
- THY iç sistemleriyle uyumlu yapı kurgusu
- Diğer havayollarına uyarlanabilir altyapı

## • Çocuklara Yönelik Eğitim Oyunu

- 6–12 yaş arası çocuklar için tasarlanmış
- Uçak konumuna göre tarihi kahramanlar ve bilgi görevleri
- Eğitim + eğlenceyi birleştiren yenilikçi içerik
- Uçuş sürecini interaktif öğrenme alanına dönüştürür

## • Yurt Dışı Potansiyeli

- Coğrafya ve tarih evrensel olduğu için lokalize edilebilir
- Kahraman veritabanı genişletilebilir (ülkelere özel karakterler)
- Avrupa ve Orta Doğu pazarında kullanılabilir
- Eğitim teknolojileri alanında ihracat potansiyeli



# \* POTANSİYEL MÜŞTERİLER



SunExpress  
Airlines

