**TÜRKMENİSTAN PROJELERİ**

**TÜRKMENİSTAN SAVUNMA BAKANLIĞI ASKERİ LİSE PROJESİ**

1. SAVAŞ TAKTİK ODASI
2. BİNİCİLİK SİMÜLATÖRÜ
3. PARAŞÜTLE ATLAMA SİMÜLATÖRÜ
4. İNTERAKTİF KÜTÜPHANE
5. LAZER ATIŞ SİSTEMİ VE HAREKETLİ HEDEF

**1.SAVAŞ TAKTİK ODASI**

Kullanıcıların çatışma ortamında maruz kalabilecekleri farklı senaryoları tecrübe ederek gerek piyade gerek zırhlı araç operatörü gerekse de taktik olarak manga eğitimini sağlıklı bir şekilde tamamlamalarına olanak sağlayan simülasyon ortamıdır. Söz konusu çalışma alanında; 20 adet kullanıcının taktik ve çeşitli silah kullanımı açısından eğitim almasını sağlayan bilgisayarlar, 8 adet kullanıcının fiziksel olarak piyade eğitimini almasını sağlayan hareketli sanal gerçeklik platformları, 2 adet kullanıcının BTR-80 aracı ile çatışmada yer almasına imkan sağlayan 6 serbestlik derecesine sahip hareketli simülatörü ve, söz konusu tüm kullanıcıların birlikte çatışmada yer almasına olanak sağlayan ve çeşitli farklı senaryoların işletilmesine olanak sağlayan yazılım bulunmaktadır.

**2.BİNİCİLİK SİMÜLATÖRÜ**

Kullanıcıların temel binicilik eğitimini kontrollü bir ortamda almalarını sağlayan simülatör sistemidir. Bu cihaz yardımı ile kullanıcının at üzerinde oturuş, dizgin kontrolü, diz ile hayvanı yönlendirme vb. temel fonksiyonları sensör ve yazılım yardımıyla öğrenmesi hedeflenmektedir. Cihaz içinde farklı seviyelerdeki binicilerin eğitimine destek vermeye uygun senaryolar bulunmaktadır.

**3.PARAŞÜTLE ATLAMA SİMÜLATÖRÜ**

Kullanıcıların temel paraşüt ile atlama eğitimini kontrollü bir ortamda almalarını sağlayan simülatör sistemidir. Bu cihaz yardımı ile kullanıcının havada süzülme, uzuv konumları, paraşüt açma, paraşüt yönlendirme vb. temel fonksiyonları sensör ve yazılım yardımıyla öğrenmesi hedeflenmektedir. Cihaz içinde farklı hata senaryolarının işletilebildiği ve eğitmenlerin kullanıcının bu durumlara verdiği tepkileri takip etmelerine olanak sağlayan altyapı bulunmaktadır.

**4.İNTERAKTİF KÜTÜPHANE**

Kullanıcıların hem fiziksel hem de dijital kitaplara (e-kitap) kolayca erişimine olanak sağlayan bilgisayarlar ile çeşitli içeriklerin sunulabildiği interaktif ekranların bulunduğu dijitalleşmiş bir kütüphane ortamıdır. Bunlara ilave olarak altyapı ile uyumlu olan dünyadaki diğer kütüphanelerin sanal olarak gezilmesine olanak sağlayan sanal gerçeklik alanları da bu tecrübenin zenginleşmesine katkıda bulunmaktadır.

**5.LAZER ATIŞ SİSTEMİ VE HAREKETLİ HEDEF**

Kullanıcıların atış performansının gerçek atış yapılmadan ve mermi harcamadan yapılmasına olanak sağlayan bir simülatör sistemidir. Bu sistem sayesinde çeşitli silahlara entegrasyon yapılarak canlı atış olmadan atıcının silah hakimiyeti, nişan alma becerisi, tutuş ve tetik çekme performansı ölçülebilmektedir.