

15.11.2022

HACETTEPE ÜNV. TEKNOLOJİ GELİŞTİRME BÖLGESİ YÖNETİCİ A.Ş. GENEL MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Andorid ve IOs Platformlarına, Prototip Geliştirme, Test Etme ve Yayınlama v2 isimli projemizi 4691 sayılı kanun kapsamında AR-GE / YAZILIM projesi olarak Hacettepe Teknokent A.Ş. bölgenizde gerçekleştirmek istiyoruz.

Ekte detayları bulunan projemizin kurullarınızca değerlendirilip sonucun tarafımıza bildirilmesini arz ederiz.

Saygılarımızla,

HEPA GAMES OYUN TEKNOLOJİLERİ LİMİTED ŞİRKETİ

	PROJE BİLGİ FORMU	Döküman No:	ST-PR-1
		Revizyon No:	0
		Revizyon Tarihi:	14.01.2016
		Kullanıcı:	Osman Burak Yaşar
		Tarih:	15.11.2022 15:11

Firma Unvanı	: HEPA GAMES OYUN TEKNOLOJİLERİ LİMİTED ŞİRKETİ		
Proje Adı	: Andorid ve IOs Platformlarına, Prototip Geliştirme, Test Etme ve Yayınlama v2		
Proje Kodu	: hpgms2		
Proje Yöneticisi	: OSMAN BURAK YAŞAR		
Proje Süresi	: 12 (Ay)	Tahmini Proje Bütçesi	: 332.000,00 ₺
Proje Başlangıç Tarihi	: 16.12.2022	Ar-Ge İş Gücü	: 1 (Adam/Ay)
Proje TGB. Baş.Tarihi	:	Destek İş Gücü	: 1 (Adam/Ay)
Proje Tahmini Bitiş Tarihi	:	Toplam İş Gücü	: 2 (Adam/Ay)
Proje Ek Süre Tarihi	:	Toplam Proje İş Gücü	: 24 (Adam/Ay)

Projenin Sektörü :	Yazılım
İlişkili Sektörler :	Bilgisayar ve İletişim Teknolojileri ,Teknoloji ,Yazılım



Projemizin 3065 sayılı KDV Kanunu Geçici 20.madde kapsamında tesliminin Kdv'den istisna olup olmadığı yönünden değerlendirilmesini istiyoruz.

Teknolojik Hazırlık Seviyesi :	TRL8-Prototipin test edilmesi
Nace Kodu :	62.01.01-Bilgisayar programlama faaliyetleri (sistem, veri tabanı, network, web sayfası vb. yazılımları ile müşteriye özel yazılımların kodlanması vb)
AnaTeknoloji Alanı:	1.2.6 Bilgisayar yazılımları
DiğerTeknoloji Alanları:	1.2.4 Bilgisayar oyunları
	1.2.6 Bilgisayar yazılımları
	1.2.7 Bilgisayar Teknolojisi/Grafik, Meta Bilgisayarlar
	1.2.8 Veri işleme / veri aktarımı, arabirimler
	1.2.9 Veri koruma, saklama teknolojisi, kriptoloji, veri güvenliği

Anahtar Kelimeler

Oyun, Yazılım, Hepa Games, Oyun Geliştirme

Proje Özeti

Bu projede, proje süresi boyunca trendlere uygun (Sosyal medyada, ana akım medyada popüler olan, dikkat çeken, viral olan Örn: Tiktokta popüler videoların analiz edilerek içeriklerini geliştirdiğimiz protipler içerisinde kullanmak) mobil oyun prototipleri geliştirilecektir. Bu prototipler üzerinde bir takım karlılık testleri, analizleri gerçekleştirilecektir (Trendlere uygun mu?, İlgi çekici mi? veya Karlı mı? gibi başlıca sorulara cevap almak için). Bu bir takım testlerin sonuçlarına göre, Protipin geliştirilmesi yada bitirilmesi kararına varılacaktır. Prototip geliştirilmeye devam ettiği süre boyunca testler ve analizler yapılmaya devam edecektir. Prototip karlı ve ilgi çekici bir şekilde devam ediliyorsa Yayınlama aşamasına geçilecektir, eğer prototipin değerleri iyi değilse yeni bir prototip üzerinde çalışılacaktır.

Projenin Hedefleri

<input type="checkbox"/>	İthalat İhtiyacını Durdurma
<input checked="" type="checkbox"/>	Üretim Maliyetlerini ve Giderlerini Düşürme
<input checked="" type="checkbox"/>	Ürün Kalitesi ve Standardını Yükseltme
<input checked="" type="checkbox"/>	Üründe veya Üretim Yöntemlerinde Yenilik Geliştirme
<input checked="" type="checkbox"/>	Yeni Ürüne Yönelik Araştırma

Hedeflenen Kazanım ve Sonuçlar

Proje sonunda veya süresi boyunca başarılı, karlı ve ilgi çekici bir mobil oyun üretmek.

Hedef Kitle

- ☒ Kendi Firmamız
- ☒ Sipariş Üzerine
- ☒ TGB Dışında Bulunan Kurum / Kuruluş
- ☒ TGB İçinde Bulunan Kurum / Kuruluş

Hedef Lokasyon

- ☒ İl dışı
- ☒ İl içi
- ☒ Yurt dışı

Projenin Nitelikleri

- ☒ İhraç edilebilecek ürün geliştirilmesi
- ☐ Mevcut Ürün Kalite Yükseltilmesi
- ☐ Mevcut Ürün Yöntem / Süreç Geliştirilmesi
- ☐ Ülke bazında teknolojik olarak yeni ürün üretim süreci
- ☒ Verimliliği Artıran Yeni Ürün / Süreç Geliştirmesi
- ☒ Yeni Bir Ürün veya Hizmet Üretilmesi
- ☐ Yeni teknoloji geliştirme
- ☐ Yeni teknolojinin ülke koşullarına uyarlanması

Ar-Ge Niteliği

Prototipler geliştirilirken yapılan testler sonrasında kullanıcıların ilgisini çeken fikirlere yönelik geliştirmeler yapmak. (Örneğin bir araba yarışı oyununda kullanıcının ilgisini yeni arabalar mı dikkatini çeker yoksa mevcut arabaların daha eğlenceli bir şekilde modifiye edilmesi mi? Bunun gibi başlıca soruların cevaplarına ulaşmak) Bu sayede hem karlılık artmakta hemde asıl kullanıcının istediği onlara sunulmaktadır.

Yenilikçi Yönü

Sosyal medyada, ana akım medyada viral olan başlıca konular ve materyaller kullanılarak trendlere uygun mobil oyun prototipi geliştirmek.

Proje İşbirlikleri

- ☐ Aynı ildeki firmaların işbirliği ile yürütülen proje
- ☐ Farklı ildeki firmaların işbirliği ile yürütülen proje
- ☐ Kamu Kurumları işbirliği ile yürütülen proje
- ☐ Teknopark şirketleri işbirliği ile yürütülen proje
- ☐ TTO işbirliği ile yürütülen proje
- ☐ Üniversite işbirliği ile yürütülen proje
- ☐ Yurtdışındaki firmaların işbirliği ile yürütülen proje

Proje Kapsamında Teknoparktan Talep Edilen Hizmetler

Danışmanlık Hizmetleri

- ☐ AB PROJELERİ BİLGİLENDİRME
- ☐ TELİF HAKLARI
- ☐ ŞİRKET KURULUŞ İŞLEMLERİ
- ☐ RİSK SERMAYESİ
- ☐ PAZARLAMA
- ☐ PATENT
- ☐ TEKNOLOJİ TRANSFERİ

Danışmanlık Hizmetleri	
<input checked="" type="checkbox"/>	MUAFİYET UYGULAMALARI
<input checked="" type="checkbox"/>	MARKA TESCİL
<input type="checkbox"/>	İHRACAT
<input type="checkbox"/>	FİNANSMAN
<input type="checkbox"/>	AR-GE PROJE TEKLİF DOSYASININ HAZIRLANMASI
<input checked="" type="checkbox"/>	MUHASEBE

Teknik Hizmetler	
<input checked="" type="checkbox"/>	EĞİTİM
<input type="checkbox"/>	İNTERNET SERVİSLERİ
<input type="checkbox"/>	KALİTE GÜVENÇE
<input checked="" type="checkbox"/>	KULUÇKA
<input type="checkbox"/>	MARKA TESCİL
<input type="checkbox"/>	TEST VE KALİBRASYON

Teknoloji Desteği	
<input type="checkbox"/>	TEST KONTROL CİHAZ VE EKİPMAN SATIN ALINMASI
<input type="checkbox"/>	MARKA TESCİL
<input type="checkbox"/>	ORTAK ÜRETİM BİRİMLERİ
<input type="checkbox"/>	YÜKSEK TEKNOLOJİ LABORATUVARI

Finansman Kaynakları	
<input type="checkbox"/>	Banka Kredisi
<input type="checkbox"/>	Kamu Destekleri
<input checked="" type="checkbox"/>	Öz Sermaye
<input checked="" type="checkbox"/>	Özel Sektör
<input type="checkbox"/>	Risk Sermayesi
<input type="checkbox"/>	Yönetici Şirket

Yatırımcı Destekleri	
<input type="checkbox"/>	Ortaklık
<input type="checkbox"/>	Risk Sermayesi

Proje Ar-Ge Aşamaları	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ar-Ge Projesine Doğrudan Bağlı Endüstriyel Tasarım ve Çizim
<input checked="" type="checkbox"/>	Bir Yenilik Unsuru İçeren Yazılım Geliştirme
<input type="checkbox"/>	Geliştirilen Kavramdan Tasarıma Geçiş Sürecinde Yer Alan Labaravutar vb Çalışmalar
<input type="checkbox"/>	Kavram Geliştirme
<input checked="" type="checkbox"/>	Patent ve Lisans Çalışmaları
<input type="checkbox"/>	Teknolojik/Teknik ve Ekonomik Yapılabilirlik Etüdü
<input type="checkbox"/>	Yeni ya da İyileştirilmiş Ürün ya da Süreçler İçin Prototip Geliştirilmesiyle Doğrudan İlişkili Sinai Mühendislik
<input checked="" type="checkbox"/>	Yeni ya da İyileştirilmiş Ürün ya da Süreçler İçin Prototip Geliştirme

Bölge Dışı Görevlendirme Süresi ve Gerekçesi	
Bölge Dışı Çalışma Süresi:	500 (Saat)
Test deney çalışmaları, Prototip geliştirme, evrak, banka, muhasebe, kırtasiye vb. işler için ayrılan tahmini süre bölge dışı görevlendirme kısmında belirtilmiştir.	

Proje Ekibi			
Personel Tipi	Görev Adı	Çalışma Tipi	Personel
Yazılım Personeli	Yazılım ve Oyun geliştirme	Firma Personeli	ONGUN AYHAN
Destek Personeli	Görsel Tasarım ve Modelleme	Firma Personeli	OSMAN BURAK YAŞAR

Proje Bütçesi		
Harcama Kategorisi	Harcama Adı	Tutar
Personel Giderleri	Protitplerin geliştirilmesi	50.000,00 ₺
Sarf Giderleri(Tüketime yönelik mal ve malzeme giderleri)	Ofis giderleri ve yeme içme	72.000,00 ₺
Seyahat Giderleri(Yol ve konaklama giderleri)	Ulaşım giderleri	100.000,00 ₺
Hizmet Alımları	3. parti yazılım ve demirbaş satın alımları	35.000,00 ₺
Makina ve Teçhizat Giderleri	Makina ve Teçhizat Giderleri	75.000,00 ₺
	Toplam Tutar :	332.000,00 ₺

Proje Detayı
<p>Proje süresi boyunca bir veya birden fazla mobil oyun prototipi geliştirilecektir. Bu protitpler geliştirilmeden önce, sosyal medya, ana akım medya gibi başlıca medya platformları takip edilecektir. Bu takiplerin başlıca hedefi protitpler geliştirilmeden önce insanların ilgisini çeken materyallerin tespit edilmesi hedeflenmektedir. Bu tespitlerden elde edilen materyaller, protitpler geliştirilirken kullanılmaya çalışılacaktır.</p> <p>(Örnek: Youtube platformu üzerinde viral olan bir videodan örnek verelim; Bir motivasyon konuşmacısının Kahverengi bir Bugatti marka arabası var ve karşısındaki kişi bu kadar pahalı bir arabayı neden kahverengi aldığını soruyor ve dalga geçiyor. Arabanın sahibi ise senin Bugattin ne renk diye cevap veriyor ve soruyu soran kişiyi sorduğuna pişman ediyor. Bu videoda Kahverengi Bugatti viral oluyor. Böyle bir materyal bulduğumuzda geliştirdiğimiz bir prototipde Kahverengi bir Bugatti kullanmak ilgi çekici olabilir)</p> <p>Protitpleri geliştirirken başlıca kullanacağımız başlıca yazılımlar; Unity, Blender 3D, Photoshop, Visual studio ve Movavi Video editor.</p> <p>Bir protitpin geliştirme aşaması şu şekilde devam edecektir.</p> <p>Prototipin konusu veya fikri belirlenecek, Fikre göre yazılım ve tasarım gerçekleştirilecek. Ez 5 dakikalık bir oynanış olacak şekilde bölümler tasarlanacak. Test ve analizler için yazılımlar gerçekleştirip prototip içerisine gömülecek. Oyun yayınlanma işlemi bittikten sonra oynanış için ilgi çekici videolar hazırlanıp başlıca platformal üzerinde reklam kampanyaları başlatılacaktır. Her kampanyada en az 4 adet ilgi çekici oyun içeriği ve teması üzerinden başlatılacaktır. Reklam kampanyası sonrasında ilgi çekici bir sonuç elde edildiğinde oyun içerisinde o temaya uygun geliştirmeler yapılacaktır. Eğer hiç bir tema ilgi çekici değilse, Yeni protitp üretimine geçilecektir.</p> <p>Reklam kampanyasında harcanan ücretler hesaplanır, ve geliştirme yapıldıktan sonra oyun üzerinden elde edilen gelir kampanya tutarının üstünde ise oyun kar etmiş olur. Elde edilen kâr beklenen kâr'a yakın ise geliştirmeye devam edilmelidir. Prototip eğer kâr etmiyor ise yeni protitpe geçilmelidir.</p> <p>Proje kapsamı boyunca bazı mobil oyun firmaları ile prototip ve kâr anlaşmaları yapılacaktır. Bu anlaşmalar proje geliştirme maliyetlerini karşılamak amaçlıdır.</p>

Teknolojik Hazırlık Seviyesi
TRL8-Prototipin test edilmesi

Proje Çıktılarına Yönelik Bilgiler
<input type="checkbox"/> Proje Kapsamında FMH(Patent,Faydalı Model,Endüstriyel Tasarım) koruması alınacak
Proje Çıktılarının Kullanılacağı Sektörler
<input checked="" type="checkbox"/> Bilgisayar ve İletişim Teknolojileri
<input checked="" type="checkbox"/> Teknoloji
<input checked="" type="checkbox"/> Yazılım

Ekonomik Değeri
<p>Projede geliştirilen protitpin başarılı olması durumunda daha büyük mobil oyun firmaları ile gelir paylaşımı anlaşmaları yapılacaktır. Elde eline kâr diğer firma ile paylaşılacaktır.</p>

Alınacak Dış Hizmetler
Mobil oyun firmalarından bazı geliştirme ücretleri ve bir takım destekler.

--

Çevreye Etkileri

Protiplerin çevreye etkisi elektrik tüketimidir.

Fikri Sinai Ve Mülkiyet Hakları

Başvuru Yayın Numarası	Belge Adı	Koruma Tipi
------------------------	-----------	-------------

Alınan Arge Destekleri

Kurum Adı	Destek Tipi	Dektek Dönemi
-----------	-------------	---------------

Projeye Ait Ürünler

Ürün Adı	Ürün Tipi
----------	-----------

PROJE EKİPMAN LİSTESİ

No	Ekipman Adı - Özellikleri	Kullanım Gerekçesi - Çevresel Etkisi	İthal Edilecek Ürün (Gümrük Vergisi İstisnası)	Yeni Alınacak Ürün(KDV İstisnası)	Menşei	Miktar	Birim Fiyat	Toplam Tutar
1	<p>Ekipman Adı : Android Tablet (güncel model)</p> <p>Özellikler : Ekran : 2560x1600 Ram : 8gb Hafıza : 64 gb</p> <p>Ürün Linki : https://www.mediamarkt.com.tr/tr/product/_samsung-galaxy-tab-s8-tablet-silver-1220320.html?waw_keyword=s8 Fatura Adı : SAMSUNG Galaxy Tab S8 Tablet Silver</p>	<p>Kullanım Gerekçesi : Projede geliştirilecek olan prototiplerin görsellerinin çizilmesi ve mobil oyunların yüklenip test edilmesi için kullanılacaktır.</p> <p>Çevresel Etkisi : Elektrik tüketimi ve Kabul edilebilir seviyenin altında radyasyon yayması</p>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		1,00 Adet	12.999,00 TL	12.999,00 TL
2	<p>Ekipman Adı : Android Telefon (Güncel model)</p> <p>Özellikler : Ekran çözünürlüğü : 2340 x 1080 Ram : 8gb Hafıza : 128 - 256 gb İşlemci : Exynos 2200 Batarya : 3700mAh</p> <p>Ürün Linki : https://www.mediamarkt.com.tr/tr/product/_samsung-galaxy-s22-128gb-ak%C4%B1l%C4%B1-telefon-phantom-black-1220212.html?waw_keyword=s22 Fatura Adı : SAMSUNG Galaxy S22 128GB Akıllı Telefon Phantom Black</p>	<p>Kullanım Gerekçesi : Geliştirilen mobil oyun prototiplerinin android cihazlarda nasıl görüldüğünü ve çalıştığını test etmek için kullanılacaktır.</p> <p>Çevresel Etkisi : Elektrik kullanımı ve Kabul edilebilir seviyenin altında radyasyon yayması</p>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		1,00 Adet	17.999,00 TL	17.999,00 TL