



Biz4Fun- Haydi iş -işletme başlangıcıyla eğlenelim

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

O4 - BİZ4FUN SOSYAL OYUNU VE GİRİŞİMCİLİĞİ DAHA ANLAŞILABİLİR YAPMAK İÇİN EL KİTABI



KA2 Strategic Partnership

İÇERİK

GİRİŞ	5
1. EL KİTABINA GENEL BAKIŞ	6
1.1 BU EL KİTABI KİMLER İÇİN?	7
2. TANIM VE ÖĞRENME FAYDALARI	7
2.1 NEDEN SOSYAL OYUNLAR, EĞİTİMDE KULLANILMALI?	9
3. BIZ4FUN VWSG: SOSYAL OYUN DİNAMİĞİ	10
4. BIZ4FUN WVSG'YE GİRİŞ	11
4.1 SENARYO N.1: GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ	14
4.2 SENARYO N.2: İŞ FIRSATLARI VE PAZARLAMA TRENDLERİ	14
4.3 SENARYO N.3: İŞ MODELLERİ	14
4.4 SENARYO N.4: İŞ PLANI	15
4.5 SENARYO N.5: İŞ MODELİ TASARLAMADA VEYA YARATMADA İŞBİRLİKÇİ ARAÇLAR	16
4.6 SENARYO N.6: PAZARLAMA	16
4.7 SENARYO N.7: DİJİTAL PAZARLAMA	17
4.8 SENARYO N.8: KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZLER	18
4.9 SENARYO N.9: FINANSAL YONETİM	19
4.10 SENARYO N.10: İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	20
4.11 PILOT ÇALIŞMALARIN SONUÇLARI	21
5. THE BIZ4FUN 3D VIRTUAL WORLD AND SOCIAL GAME: HOW DOES IT WORK? NASIL ÇALIŞIR?	27
5.1 HESAP OLUŞTURMA	27
5.2 YAZILIM KURULUMU	28
5.3 3D DÜNYAYA BAĞLANIN	29
5.4 HAREKET VE KAMERA KONTROLÜ	30
5.5 NAVİGASYON	32
5.6 ENVANTER	32
5.7 GÖRÜNÜMÜNÜZÜ AYARLAMA	33
5.8 İLETİŞİM	34
5.9 NPC KARAKTERLERİ	38
5.10 SUNUM (PREZENTASYON) PANELLERİ	39
5.11 AKTİVİTELER	39
5.12 SOSYAL MEDYA FONKSİYONELLİĞİ	39
5.13 ÖDÜL SİSTEMİ	41
6. BIZ4FUN 3D VWSG'İN ÖĞRENME SÜREÇLERİNE ENTEGRASYONU	42

6.1 BIZ4FUN METODOLOJISI	42
6.2 PEDAGOJİK ARAÇLAR , OLAYLAR VE AKSIYONLAR	43
6.3 BIZ4FUN 3D VWVG 'IN RESMİ VE RESMİ OLMAYAN EĞİTİMDE UYGULANMASI İÇİN KILIT ADIMLAR NELERDİR?	45
6.4 BIZ4FUN 3D VWVG IN YENİLİKÇİ POTANSİYELİ	46
7. TANIMA VE SERTİFİKASYON	46
7.1 KICKOFF TOPLANTISI	46
7.2 ÖN KURS ÖĞRENME AKTİVİTESİ	47
7.3 BIZ4FUN 3D GÖRSEL DÜNYA KURSLARI İÇİN ÖĞRENME STANDARTLARI	47
8. SONUÇLAR	49
9. REFERANSLAR	50
Başarılı bir iş nasıl geliştirilir (Kurs müfredatı ve içeriği)	53
1. DERSİN AMACI	54
2. LİSANS	54
3. Kurs Hedefleri	55
4. KURS POLİTİKALARI	56
5. TEKNİK GEREKSİNİMLER/ DESTEK:	56
6. SINIFLANDIRMA POLİTİKASI	56
7. DERS PROGRAMI VE ÖĞRENME SENARYO ŞABLONU	56
8. ÖĞRENİM ÇIKTILARI	62
9. DERS İÇERİĞİ	63
9.1 Kurs 1. GİRİŞİMCİLİKTE GİRİŞ	63
9.2 Kurs 2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ	66
9.3 Kurs 3. İŞ MODELLERİ	69
9.4 Kurs 4. İŞ PLANI	72
9.5 Kurs 5. İŞ MODELİ TASARIMI VE YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI	75
9.6 Kurs 6. PAZARLAMA	77
9.7 Kurs 7. DİJİTAL PAZARLAMA	80
9.8 Kurs 8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ	83
9.9 Ders 9. FİNANSAL YÖNETİM	86
9.10 Kurs 10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	89
Pilot Etkinlik Raporu (Yunanistan)	92
Pilot Etkinliği Raporu (İtalya)	111
Pilot Etkinlik Raporu (Türkiye)	147
Pilot Etkinlik Raporu (Slovakya)	165
Pilot Etkinlik Raporu (Çek Cumhuriyeti)	180
Pilot Etkinlik Raporu (Romanya)	187

KISALTMALAR

CTE	Asociatia Centrul de Training European
EUC	Edu Consulting
EGINA	European Grants International Academy
OER	Open Educational Resources
GBL	Game-Based Learning
HE	Higher Education
IOs	Intellectual Outputs
MNLA	Akdeniz Naturel Yaşam Derneği
NPC	Non-Player Character
SBA	Slovak Business Agency
SUA	Slovak University of Agriculture in Nitra
UPAT	University Patras
VET	Vocational Education and Training
VWSG	Virtual World and Social Game

Slovakia

- *Slovak University of Agriculture in Nitra - SUA (Project Coordinator)*

Website: www.uniag.sk

Project Manager: Zuzana Palková

Email: zuzana.palkova@uniag.sk

- *Slovak Business Agency – SBA*

Website: www.sbagency.sk

Project Manager: Jarmila Dubrovayova

Email: dubrovayova@sbagency.sk

Czech Republic

Edu Consulting, z.ú – EUC

Website: www.edu-consulting.eu/

Project Manager: Marta Harnicarova

Email: eucprojekty@gmail.com

Greece

University Patras - UPAT

Website: www.upatras.gr

Project Manager: Ioannis Hatzilygeroudis

Email: ihatz@ceid.upatras.gr

Italy

European Grants International Academy - EGInA Srl

Website: www.egina.eu

Project Manager: Irene Morici

Email: irenemorici@egina.eu

Romania

Asociatia Centrul de Training European - CTE

Website: www.etcenter.eu

Project Manager: Sorin Ionițescu

Email: office@etcenter.ro

Turkey

Akdeniz Naturel Yaşam Derneği – MNLA

Website: www.naturelder.org

Project Manager: Avni Taşyürek

Email: avnitasyurek@yahoo.com

GİRİŞ

haydi işletme başlangıcıyla eğlenelim – Biz4Fun Projesi gençlerin, özellikle tecrübesiz kişilerin rekabetini arttırmayı ve emek pazarlamasına entegrasyonlarını kolaylaştırmayı hedeflemektedir.

Genç kişiler, yenilikçi fikirlere sahip olmakla birlikte, cesaret, sponsor ve kapasite eksikliği nedeniyle bu fikirlerini gerçekleştirememektedirler.

Proje 4 entelektüel ürün geliştirmiştir:

- *I01 – kurs müfredatı ve içeriği – başarılı iş nasıl geliştirilir?*
Müfredat, başarılı girişimcilik aktiviteleri ve teknoloji inkubatorleri gelişimindeki en iyi örneklerin analizi ve çalışmasına dayanmaktadır (Ek 1).
- *I02 - 3D Görsel Dünya ve sosyal oyun (3D VWSG)*
Eğitim aracı ücretsiz olup genç kullanıcıların kendi başına öğrenme amaçlarına hizmet eder. oyunun konsepti, gerçek başlangıç şirketine dayanmaktadır. Öğrenen/simge, başlangıç şirketi kurabilecek ve başından itibaren yönetimini üstlenebilecektir.
- *I03 - Online açık eğitim kaynakları*
Biz4Fun 3D VWSG, OERs (sunumlar, çoklu medya, 3D nesneler, vs) içeren online bir platform olup genç kullanıcıları, öğrenme başlıkları ve şirket kurulumu ve yönetimi için gerekli yetenekler üzerinden desteklemektedir.
- *I04 - Biz4Fun Social game El kitabı veya girişimciliği daha anlanabilir hale getirme*
El kitabı, Biz4Fun VWSG ve 3d dünyadaki kullanılabilirliği hakkında bilgi içermektedir. öğretmenleri, eğitmenleri ve politika yapıcılarını, yenilikçi öğrenme yaklaşımını kullanmaları için desteklemektedir.
bunun yanı sıra, öğrenme senaryolarına ve aktivitelere genel bir bakış sağlamaktadır. Ayrıca görsel öğrenme çevrelerinden öğrenmenin geliştirilmesi için öneriler sağlayarak Biz4fun projesinin yenilikçi potansiyelini vurgulamaktadır.

1. EL KİTABINA GENEL BAKIŞ

El kitabı, GBL hakkında detaylı bilginin sağlanması için dizayn edilen bir rehber dökümanıdır. Amacı, ciddi oyunlar üzerinden yenilikçi öğrenme yaklaşımı sunan Biz4fun WSG'nin kullanımının teşvik edilmesidir.

Özellikle hedefleri;

- GBLye giriş,
- yönergeler ve Biz4Fun 3D VWSG'nin işlevselliklerine genel bakış
- Biz4Fun 3D VWSGde bulunan aktiviteler ve öğrenme materyallerinin değerlendirilmesi
- VET/HE sahasındaki online sosyal oyunların ve görsel öğrenme ortamının çalıştırılması için öneriler
- bilgi tanıtımı ve sertifikasyonu için öneriler ve Biz4Fun WWSG üzerinden kazanılan yetkinlikler

Daha fazla bilgi için lütfen National Project Managers (ulusal proje yöneticileri) ile iletişime geçin (Section n.2ye bak).

1.1 BU EL KİTABI KİMLER İÇİN?

“şimdilerde, birçok mesleğin otomasyona maruz kalmasıyla birlikte yetkinlik ihtiyaçları değişmiştir. Teknolojinin, iş ve yaşamda önemli bir rol oynamaya başlamasıyla birlikte, değişime rahat adapte olabilecek ve tolerans gösterebilecek girişimci sosyal ve sivil beceriler, daha fazla gerekli olmaktadır.” (yaşamboyu öğrenmede kilit yetkinlikler için [konsey önerisi](#)). dahası, VET müfredatındaki kilit yetkinlikleri güçlendirmek ve yenilikçi eğitim temel önceliklerdir. Avrupa Komisyonuna göre, avrupa ekonomik gelişimi, girişim ve teşebbüsleri destekleme becerisine bağlıdır. Avrupa birliğindeki istihdamın önemli kaynakları olan Küçük ve orta ölçekli girişimler göz önüne alındığında, Biz4Fun, genç kişilere girişimcilik cesareti vermeyi hedeflemektedir. ayrıca, işlerini kurmayı ve büyütmeyi sağlayacak yetenek ve tecrübeleri kazandırmaktadır.

bu proje, “bir bireyin fikirlerini aksiyona çevirme yeteneği” olarak tanımlanan girişimciliği teşvik etmektedir. Yaratıcılık, inovasyon, risk alma, hedefe ulaşmak için proje planlama ve yönetme yeteneği içermektedir. ([Avrupa Komisyonu, girişimciliği destekleme](#)).

Öğrencilerin yeteneklerini geliştirmesine ve başarılı bir girişimci olarak işi sürdürebilmede gerekli yetkinliklerin kazanılmasına olanak sağlamak amacıyla, 4 IOs geliştirilmiştir. ilk 3 IOs , genç kişilere yöneliktir (EQ seviyesi 3 ten 7ye); bu el kitabı (IO4) ise, öğretmenlere, eğitimciler ve karar verici mekanizmalara (akreditasyon organizasyonları, yerel yönetimler, ECVET/ECTS den sorumlu şemsiye organizasyonlar) yardım için hazırlandı, böylece bu hedef kişiler, Biz4Fun VWSG ın inovasyon potansiyelini kullanabilecekler. hedef gruplara, metodoloji ve sonuçlar hakkında detaylı bir bakış sunulacaktır.

2. TANIM VE ÖĞRENME FAYDALARI

Bu bölümde, GBL nin prensipleri ve öğretici oyunların eğitim sahasındaki potansiyelinin araştırılması tanıtılacaktır. Sosyal oyunların diğer oyunlardan farkına değinerek, eğitimde oyunların önemine odaklanılacaktır.

Birçok öğrenci, öğrenme aşamasına aktif şekilde katılmak ve motive olmak için etkin ve interaktif deneyimlere ihtiyaç duymaktadır.

GBL, bu bağlamda, öğrenciler için yeteneklerini ve yetkinliklerini geliştirmede etkili bir araçtır. Ancak, eğitimde yeni bir konsept olmamakla birlikte son yıllarda popüleritesi artmıştır. Dijital oyun bazlı öğrenme, “eğitim içeriğini kapsayan eğitici metod kullanımıyla bilgisayar video oyunları ile öğrencilerin ilgisini çekme hedefi” şeklinde tanımlanabilir (Coffey H.).



1.) COMPETITION

Games can provide motivation to students/players to engage and finish an activity. It doesn't need to be against another participant.

2.) ENGAGEMENT

Games that are fun to play significantly improve learning performance.



3.) REWARDS

Rewards aid in the learning process by keeping the participant invested and coming back for more

4.) REINFORCEMENT AND FEEDBACK

Feedback in a game context is instantaneous and scoring can be standardized to allow comparisons.



1. What defines an effective digital educational tool?

Nick O'Neille göre, "sosyal oyunlar, kullanıcıların birbiriyle etkileşim kurabileceği, kurallar çerçevesinde yapılandırılmış aktivitelerdir". çoklu oyuncu içermelidirler ve sıra tabanlı olanlar, kullanıcılara kimlik oluşturan sosyal platformlara dayanmaktadır. iki veya daha fazla oyuncunun aynı oyunda aynı anda oynayabildiği, takım olarak işbirliği halinde veya kafa kafaya yarışan bilgisayar oyunlarından oluşmaktadır ([Webopedia](#)).



2. What makes a good social game

2.1 NEDEN SOSYAL OYUNLAR, EĞİTİMDE KULLANILMALI?

Öğretmenlerin, eğitimcilerin ve karar verici mekanizmaların Biz4Fun VWSG ın inovasyon potansiyelini kullanabilmeleri için sosyal oyunların, eğitim aşamasında kullanımının faydalarına odaklanırsak;

Dijital GBL, yeteneklerin geliştişmesinde eşsiz olanaklar sunmaktadır:

- Hafıza kapasitesi gelişimi

Dijital oyun oynanması hafızamızı geliştirir bunun nedeni problem çözme odaklı konuların olması ve kritik sonuçların hatırlanması gerektiğindendir.

- El-göz koordinasyonu gelişimi

Araştırmacılar, el göz koordinasyonu yetenekleri keskinleştirdiğinden dijital oyunların oynanmasını önermektedir (Sensorimotor yetenekler)

- sosyal ve psikolojik gelişim

Eğitici oyunlar, özsaygı –öz benlik olgusunu, liderlik ve takım kurma becerilerini arttırmaya yönelik olduğundan kullanıcılar üstünde önemli rol oynamaktadır.

Dijital GBL, farklı kullanıcıları takım kurmaya teşvik eden etkin bir araçtır. oyuncular, ortak görevi başarmak için işbirliği kurmaya teşvik edilir. birçok öğrenci, meslektaşlarıyla/paydaşlarıyla ortaklaşa çalışarak bireysel becerilerini geliştirmektedir.

- kritik düşünme

Dijital oyunlar, problem çözme ve karar vermek üzere oyuncuların kritik düşünme yeteneklerini geliştirir.

- bilgisayar ve simulasyon akıcılığı

dijital oyunlar, kullanıcıların bilgisayar kullanma akıcılığını geliştirir.

- Motivasyon

Malone ve Lepper tarafından geliştirilen oyunlardaki içsel motivasyonun teorisi, farklı oyunların deneysel manipülasyonlarına dayanmaktadır. oyunlar, birçok kilit faktör kombinasyonuna (meydan okuma, hayal gücü ve merak) bağlı olarak ödül sunmaktadır.

Iacovides, I.; Aczel, J.; Scanlon, E.; William, JW'a göre oyunlar aracılığıyla, oyuncular, imgesel alanlara katılmayı öğrenmektedir. Bu imgesel alanlar, kelime, resim veya iletişimi sağlayabilecek herhangi bir araçtan oluşmaktadır. Böylelikle, oyuncular, problem çözmede kendilerine yardımcı olacak üyelerden gerekli kaynakları kazanabilmektedir.

3. BIZ4FUN VWSG: SOSYAL OYUN DİNAMİĞİ

The Biz4Fun 3D VWSG eğitici bir öğrenme platformudur ve gerçek senaryolarla dizayn edilerek öğrencilere sunulmaktadır.

Bu perspektiften bakıldığında yapmak izlemekten daha etkilidir öğrenmede. Biz4Fun 3D VWSG, oyunculara video izleme ve test cevaplama gibi fırsatlar da tanımaktadır. aslında, oyuncular, 3D senaryoları üzerinden yürüyerek karar verme şansına sahip olurlar.

The Platform aşağıdaki özelliklere odaklanarak oluşturulmuştur;

- kişiselleştirme:başarılı bir oyun olarak çoklu yollar sağlamalı, VWSG kullanıcılara seçenek sunmak üzerine tasarlanmıştır. Platform kullanıcılara ihtiyaçlarını ve ilgi alanlarını karşılamak için değişiklik yapmaya olanak sağlar. Final hedefte kurulumun yapılmasından sonra oyuncu senaryoları seçme şansına sahiptir. böylece 3D dünyayı deneyimleyebilecektir.

WSG bireyselleştirilmiş eğitime göre düzenlemiştir.

- Platform geri bildirim ve pratik imkanı sunar.
- çoklu oyuncu (paylaşım yapma, yeni oyuncu davet etme, vs.) /mesajlaşma (oyuncular için dış APP grupları : örnek. discord=uyuşmazlık)
- Sosyal Platform entegrasyonu: Sosyal Medya platformlarına VWSGden fotoğraf yükleme imkanı
- meydan okuma (seviye, başarı, ödül, final puanlama)

4. BIZ4FUN VWSG'YE GİRİŞ

Online platform oyuncuya 10 öğrenme senaryosu ve geniş ölçekte OERs (ders kitabı, sunum, multimedya, 3d araçlar) sunar. Böylece konsoryum tarafından interaktif öğrenme için gerekli materyal yaratılmış ve toplanmış olacaktır.

3D VWSG, ayrıca oyunculuk fonksiyonelliği içermektedir; konferans ve seminer gibi görsel oturumları yürütmektedir; bir medya kütüphanesi gibi işlev görür. Kullanıcılar platformdaki uygun OER leri kullanarak şirket kurma ve yönetme görevini elde edecekler.

Online platform, görsel bir dünya olarak tasarlanmıştır. simgeler şeklinde sunulan senkronize insan ağı /networkü olarak tanımlanabilir. Vwler, öğrencileri eğitim bakımından zenginleştirir, eğitim prosesinde farklı duyular – iletişim kullanarak çok kipliliği (bilişim terimi) destekleme potansiyeline sahiptir (Tramontana, M. Zheleva, M.).

Biz4Fun 3D görsel dünya ve sosyal oyunlar aşağıdakileri içerir:

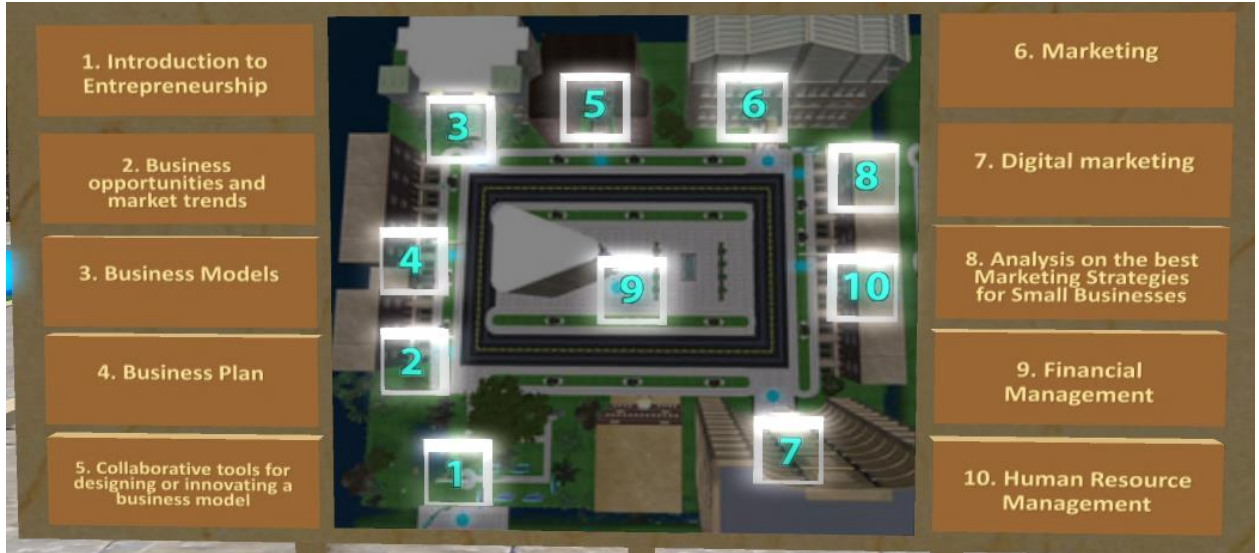
- 30 multimedya interaktif senaryolar,
- 20 3D prosedür gösteren kurulumlar/yapılar,
- 15 3D görsel dünyadaki öğrenme senaryoları.

3D VWSG birçok bölgeye ayrılmıştır. Oyuncular bu bölgelerden geçerek çeşitli zorluklar ve görevler üstlenirler. Oyunu tamamlayabilmek için, oyuncular farklı özel görevleri ve multimedya aktivitelerini gerçekleştirmek zorundadırlar. Kullanıcılar, oyun deneyimlerini özelleştirmek isterler ise, bu platform profesyonel CEO seviyesine (EQF level 6-7) gelene kadar yeni girişimcilere (EQF level 3) hitap etmektedir.

3D VWSG, ücretsiz online öğrenme platformu dünya çapında kendini geliştirmek isteyen çoğunlukla tecrübesiz genç kişilere hitap etmekte ve ulaşılması mümkündür. Kendi başlarına çalışmak için de bu online platformu kullanabilen kullanıcıların yanısıra, öğretmenler ve eğitmenler de bu platformu keşfederek, ICT yeteneklerini geliştirme şansına erişebilmektedir.



3. Biz4Fun WVSG Learning Scenarios



4. Biz4Fun WVSG Map

IO1 ile geliştirilen eğitim içeriklerine tekabül eden online platform üzerindeki öğrenme aşamaları (Ek I'e göz at):

1. GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ
2. İŞ FIRSLARI VE PAZARLAMA TRENDLERİ (ÜLKENİZDE VE AVRUPADA)
3. İŞ MODELLERİ
4. İŞ PLANI
5. İŞ MODELİ YARATMA VE TASARLAMA İÇİN İŞBİRLİKÇİ ARAÇLAR
6. PAZARLAMA
7. DİJİTAL PAZARLAMA
8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ
9. FİNANSAL YÖNETİM
10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ

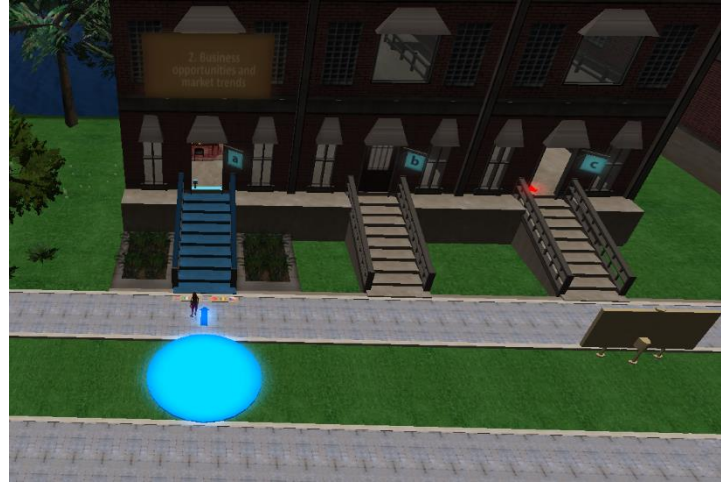
4.1 SENARYO N.1: GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ

Kullanıcı bir parka varır ve NPC karakteri tarafından karşılanır, bu karakter onları 6 teori paneline yönlendirir. Kullanıcı, senaryoyu tamamlayabilmek için 2 değerlendirme aktivitesini tamamlamak zorundadır.



4.2 SENARYO N.2: İŞ FIRSATLARI VE PAZARLAMA TRENDLERİ

Bir binada çeşitli odalar mevcuttur ve herbirinde kullanıcı, teori sunumları çalışır ve NPCler ile toplantılar yapar ve sonrasında test aktiviteleri geçmelidir.



4.3 SENARYO N.3: İŞ MODELLERİ

Kullanıcı binaya giriş yapar ve zemin katta 9 farklı kısım içeren bir alan karşısına çıkar. NPC karakteri kullanıcıya ulaşır ve iş modeli ekranındaki ilgili kısımlar hakkında bilgi toplamak üzere herbir kısmı ziyaret etmesi için yönlendirir. kullanıcı, alandaki kısımlardan herhangi birine girdiğinde, bilgi ortaya çıkar. Ayrıca, iş modeli ekranı hakkında bir sunum da mevcuttur. burada ayrıca bir değerlendirme (grup) aktivitesi de mevcuttur. Etrafında 9 kart olan boş bir ekran vardır . kullanıcı veya gruptaki kullanıcılar, ekrandaki herbir kartı doğru yere yerleştirmelidir.



4.4 SENARYO N.4: İŞ PLANI

Bütün 5 aktivitede simge (kullanıcı) teorileri çalışır ve bir masada oturarak NPC karakterleriyle diyaloga girerek quiz/test sorularını cevaplar. Çoklu seçenek testi sorularından ayrı olarak kullanıcının bir opsiyondan fazlasını da seçmesi gereken sorular vardır (örn. 5 tuhaf olanları tanımla). 3 D dünyasının dışında da öğrencinin çalışabilmesi için offline aktiviteler de mevcuttur. (örn, bir slogan bul.) ve öğretmen tarafından değerlendirilebilir.

- Aktivite 1. Başarılı iş fikirlerini belirleme
- Aktivite 2. Piyasa ihtiyacına göre iş fikirlerini belirleme
- Aktivite 3. Bir iş planının temel elementlerinin belirlenmesi ve nasıl kurulacağının belirlenmesi
- Aktivite 4. İş fikirlerine ve market ihtiyacına göre iş planı belirleme
- Aktivite 5. İş fikrin için pazarlama stratejisi belirleme



4.5 SENARYO N.5: İŞ MODELİ TASARLAMADA VEYA YARATMADA İŞBİRLİKÇİ ARAÇLAR

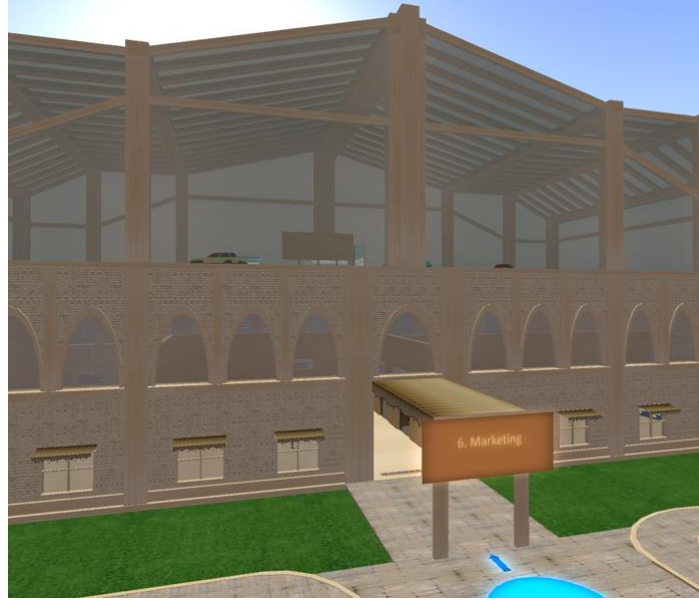
Bu senaryoda, kullanıcı büyük bir binaya girer , bu bina 3 başlığı içeren 3 ayrı odaya ayrılmıştır. herbir odada teori sunumları vardır, NPC kullanıcı ile etkileşime girer ve onu çoklu değerlendirme aktivitelerine yönlendirir (quiz, test, cümle kurma, sınıflandırma yapma, vs.)



4.6 SENARYO N.6: PAZARLAMA

Kullanıcı 2 kapılı odaya varır: temel tanımlar bulunur. NPC karakteri (pazarlama rehberi), kendini tanıtır ve bilgi verir. kullanıcının sadece pazarlamanın basit tanımları ile ilgili kapıyı seçme opsiyonu vardır. NPC kullanıcıyı takip ederek konu hakkında sunum açar. kullanıcı, herbir soru için uygun cevabı işaretleyeceği bir quiz olur. Bitiminde, ilk konu hakkındaki odalardan dışarı çıkar ve diğer 3 kapıyı seçebilir; pazarlama karışım araçları, promosyon, müşteri servisi. ilk 2 oda için, kullanıcının quiz olacağı bir masa bulunmaktadır.

müşteri servisi odası için, kullanıcı bir araba dükkanına varır ve araba satıcısı rolü üstlenir. Bilgisayar başına geçerek müşteri servisi hakkında bir sunum izler. oda da arabalar da bulunmaktadır. kullanıcı herbir cevabın puanlı olduğu bir quiz olur ve quizin sonunda puanı değerlendirilir ve ilgili geri besleme yapılır.



4.7 SENARYO N.7: DİJİTAL PAZARLAMA

Kullanıcı, labirent gibi bir alana varır (3 kapılı oda). herbir kapıda başlıklar vardır; etkili online pazarlama araçları, web ve promosyon, sosyal medya.

NPC karakteri (pazarlama uzmanı) kendini tanıtır ve yapmaları gereken şeyler hakkında bilgi verir. kullanıcı 3 kapıdan birini seçer ve bir odaya girer. NPC kullanıcıyı takip eder ve sunum gösterir, herbir başlık için quiz vardır. Bu quizler, labirentin içinde kapılar şeklinde sunulmuştur. herbir soru için oda ve her bir cevap için kapılar vardır. kullanıcının labirentten çıkabilmesi için doğru cevapları vermesi gerekmektedir. 3 quizin de tamamlanmasından sonra, modül tamamlanacaktır.



Kullanıcı, yan binaya telekomünikasyon yaparak, pazarlama otomasyonu hakkında bilgi alabilir.

3 NPC karakterinin çalıştığı dijital pazarlama departmanına giriş yapılır.

- Email Gazeteler
- Sosyal medya Post planlama-çizelgeleme
- Öncü-besleme iş akışları

NPC karakteri görevleri hakkında kullanıcıya bilgi verir, teoriyi çalıştıktan sonra odaya girip quiz yapılır. sonunda kullanıcı dışarı alınır ve Dijital ölçütler ve değerlendirme öğrenilir. NPC karakteriyle diyalog gerçekleştirilir ve kullanıcı sunum alır ve resimlerin bulunduğu quiz aktivitesi gerçekleşir.

4.8 SENARYO N.8: KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZLER

Kullanıcı, çoklu odaya girer. sunumları çalıştıktan sonra farklı roller üstlenir ve NPC karakterleriyle etkileşime girer.



4.9 SENARYO N.9: FINANSAL YONETIM

Oyuncu, banka benzeri bir alana varır, 3 NPC karakteri masalarında beklemektedir (danışma, yazışma, gişe). Bank rehberi yönlendirme yapar ve ilk olarak danışmada finansal terminoloji hakkında sunum görür, yazışma tarafından finansal planlama hakkında sunum görür ve en son gişe tarafından finansal yönetim/idare hakkında sunum görür.

Bank rehberi, kullanıcıya ulaşır ve bank CEO sunun beklediği ofise yönlendirir. CEO, 11 soru sorar ve kullanıcı hepsini doğru cevaplarsa fon hakkı kazanır. Ayrıca 2. katta ek başlık olan “iş için fon olanakları” vardır.



4.10 SENARYO N.10: İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ

Aşağıdaki 5 aktivitenin herbirini kullanıcı çalışır ve masada NPC karakterleriyle diyalog halinde quiz olurlar.

- Aktivite 1: Marketin insan merkezli gücü
- Aktivite 2: İş içi destek kalifikasyonu
- Aktivite 3: İnsan kaynakları bilgi sistemi (veri tabanı)
- Aktivite 4: Dış çevreden insan sermayesi toplama
- Aktivite 5: İşin insan kaynakları eğitim planı



Oyuncunun misyonu kendi başlangıcını yaratmaktır. Bunu yapabilmek için, farklı öğrenme yollarını deneme şansı vardır:

1. Pazarlama kısayolu: C1, C2, C6,C7 ,C8
2. iş planlayıcısı kısayolu: C1, C2,C3,C4, C5
3. Finansal kısayolu: C1, C4, C9
4. HR kısayolu: C1, C4, C10
5. Yönetici kısayolu: rozet 1+rozet 2+ rozet 3+ rozet 4 veya diğer tüm kurslardan geç (1den 10a)

Oyuncu rozeti alabilmek için özelleştirilmiş kısayollardan birini seçmelidir. eğer, 4 rozeti de alırsa, yönetici rozetine de ulaşmış olur.

4.11 PILOT ÇALIŞMALARIN SONUÇLARI

Biz4Fun deneme çalışmaları partner ülkelerde denenmiş olup, oyun esnasında ve 3D VWSG'i gözden geçirme esnasındaki tecrübelerin analizi için çok önemlidir.

Genel Bilgi

Yunanistan.- Online 33 kişi online pilot çalışmaya dahil oldu; 17 öğrenci, 10 enstitü ve 6 politika belirleyici.

Öğrenciler, sorucevap/anket kısmını tamamladılar, ve öncesinde VET eğitmeni onlara bir ön gösterim yaptı ve sonrasında VET enstitülerinden kişiler ve politika yapıcıları, dokümanlara ve anketlere maruz bırakıldı.

Türkiye - 23 kişi dahil oldu. 12 öğrenci, 8 VET/HE enstitülerden ve 3 karar verici.

Çek Cumhuriyeti - Online 21 kişi; 17 öğrenci, 3 enstitü ve 1 politika yapıcı.

İtalya - Online 41 kişi; 20 öğrenci, 18 enstitü ve 3 politika yapıcı.

Slovakya - 14 kişi; 7 öğrenci, diğer 7si iş adamı, girişimci ve politika yapıcılardan oluştu.

TOTAL: 132 insan dahil oldu

- öğrenci: 73
- VET/HE enstitüleri: 39
- Politika belirleyiciler: 20

Öğrenciler ve VET/HE enstitüleri için online değerlendirme sonuçları

İlk kısım BIZ4Fun Projesi and 3D Virtual World ve sosyal oyunu personeli tarafından verilen eğitim ve anlatımın netliği hakkındadır.

Sorular	Öğrenci	VET/HE enstitü
BIZ4Fun Projesi hakkındaki anlatımlar ne kadar açıktı?	GRE 64.7% çok açık TUR 75% CZE 47% ITA 80% SVK 43%	GRE 80% çok açık TUR 75% CZE --- ITA 28% (+67% açık) SVK ---

BIZ4Fun Görsel dünyası ve sosyal oyunu kuralları hakkındaki anlatımlar ne kadar açıktı?	GRE 70.6% çok açık TUR 58'3% CZE 35% ITA 70% SVK 29%	GRE 77.8% çok açık TUR 50% CZE --- ITA 17% (+66% açık) SVK ---
BIZ4Fun Virtual World and Social Game kullanması kolay mıdır?	GRE 100% kolay TUR 100% CZE 53% ITA 80% SVK 29%	GRE 100% kolay TUR 100% CZE --- ITA 50% SVK ---
BIZ4Fun Virtual World and Social Game grafik tasarımını nasıl değerlendirirsiniz?	GRE 41.2% çok iyi TUR 58'3% CZE 24% ITA 40% SVK 43% iyi	oyunu oynamak için ön bilgiye ihtiyaç var mıdır?
		GRE 90% yok TUR 37.5% CZE --- ITA 67% SVK ---
Oyun düzgün bir şekilde çalışıyor mu?	GRE 94.1% evet TUR 66'7% CZE 35% ITA 45% SVK 29%	GRE 100% evet TUR 100% CZE --- ITA SVK ---

Yeni birşey öğrendiniz mi?	GRE 100%evet TUR 100% CZE 71% ITA 95% SVK 72%	lütfeñ temel oyunun eğitici özelliklerini tanımlayınız. yaratıcı – ilgi çekici– analitik adım adım sistematik oyun
Okulunda/Üniversitende çalışmaların için BIZ4Fun Virtual World and Social Game oyununu kullanmak istermiydin ?	GRE 88.2% evet TUR 91.7% CZE 71% ITA 70% SVK 72%	
BIZ4Fun Virtual World and Social Game oyununu okul veya akademik amaçlarla kullanması yararlımıdır ?	GRE 94.1%evet TUR 100% CZE 71% ITA 80% SVK 72%	
The Biz4Fun VW and Social Game oyunu başarılı bir iş hayatına başlamak için yetkinlik kazandıran ve geliştiren etkili bir araçtır.	GRE 82.4% evet TUR 100% CZE --- ITA 70% SVK 86%	

BIZ4Fun VW and Social Game oyununun en önemli özelliği neydi ?	-keyifli bir deneyim -diğer kişilerle iletişim - NPC karakterleri -kullanışlılığı -iyi tasarım -iyi organizasyon
Oyunun en zayıf özelliği?	-sıkıcı ve zaman zaman anlaşılır olmayan içerik. -yavaş servis -grafikler -avatar/simge ile ilerleme -kurulum -bazı quizlerde kullanıcı tecrübesi
Desteğiniz önemli ! BIZ4Fun VW and Social Game oyununda neyi değiştirmek veya geliştirmek isterdin?	-daha basit içerik (6%) -kısa sunumlar (6%) -daha iyi grafikler (23%) -hiç bir şeye dokunmazdım (29%) -Chat prosesi (6%) -yazılım çalışma performansı (6%) - herbir kurs için bitirme oranının gösterimi (6%) -quiz sorularının rastgele seçilmesi (6%) -doğru cevapların gösterilmesi (12%)

Politika yapıcılarının online soruları:

1. *Virtual world and the social game Biz4Fun platformunun içeriği hangi noktaya kadar hedef kitlenin iş yeteneklerini karşılıyor?*
2. *Biz4Fun VW and Social Game platformunu siz kendi alanınızda nasıl kullanırdınız ve temel faydaları ve engelleri nedir ?*
3. *Biz4Fun VW and Social Game oyununun hangi fikirlerini, yaklaşımlarını ve araçlarını alanınızdaki stratejilere adapte edilmeye değer buldunuz ve neden?*
4. *Biz4Fun VW and Social Game online öğrenme platformunda neleri (tekniksellik, kullanılabilirlik, içerik) geliştirmek isterdiniz ve nasıl?*

Politika yapıcı	Cevapları
Yunan	1. Yeterli içerik, öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılıyor. 2. Girişimcilerin spektrumundaki eğitim aracıdır. oyundaki beyin fırtınası yaptıran kurulum, günlük yaşantımızdakine benzemektedir. 3. Takım birliği ve etkileşimi, ayrıca görsel dünyanın eğitim yaklaşımı olarak ele alınması katılımcılar için önemlidir. 4. Bu tarz bir görsel dünyayı ilk kez kullananlar için temel öğeleri içeren bir demo videodur.
Türk	1. "Genç nesil için çok değerli bir uygulama. Özellikle kitap okumayan bir nesil için bu şekilde eğlenceli eğitim uygulamalarına ihtiyaç vardır. 2. Ücretsiz oluşu kullanılabilirliğini arttırmaktadır. teknolojik açıdan kullanılabilirliği ile birçok sahada kullanılabilir. Bizler Naturel işbirliği ile bu uygulamayı girişimcilik aktivitelerimizde kullanmayı düşünebiliriz. 3. 3D medyayı eğitimde uygulama fikri çok ilgi çekicidir. geniş kullanım alanına sahip bu tip uygulamaların, şimdiki eğitim sisteminde uygulanması, eğitim etkinliğini artırır ve genç neslin eğitim sistemine bakış açısını değiştirir. 4. Katılımcılarımızdan biri teknik altyapının yetersizliğine dikkat çekti. Bir diğeri, oyundaki eğitim araçlarına ek olarak oyunun kendisinin

	türkçeye çevrilmesi gerektiğini belirtmiştir. özellikle dezavantajlı gruptaki genç kişiler için, ingilizce, sosyal bir engel olabilir.
Çekler	Yalnızca 1 kişi katılmıştır ve onun cevabı: - Biz4Fun 3D Virtual World platformunun eğitim prosesini destekleme potansiyeli vardır. - ilk ve orta okullardaki öğretmenlerin, bu karmaşık kurulum ile zamanlarını harcayacak kapasiteleri yoktur. - Problem, bazı kişiler/öğrencilerin yetersiz bilgisayar donanımının olmasıdır. - Positif olan ise, ortada bir “oyun” elementinin olması ve gelecekte bu elementin öğretmenler ile birlikte yakın işbirliği ile güzel sonuçlara ulaşacağıdır.
İtalyan	1. Platform içeriği iyi kalibre edilmiş ve girişimcilik yeteneklerini geliştirmek için iyi bir başlangıç noktası. 2. Katılımcılar, uygulama ve ekonomik bakımdan herhangi bir engelle karşılaşmamaktadır. ancak, girişimcilik eğitime ve öğrenmenin oyunla olma imkanının olduğuna inanan, motive öğretmenlerin katılması çok önemlidir. 3. BIZ4Fun Social Game iş geliştirme fikirlerinin başlangıç noktası ve gerçek hayatın simülasyonu olabilir. Oynadıktan sonra öğrendiklerinizin okulda pratiğini yapmalısınız. 4. Eğitim materyali ve quizlerin ötesinde platformdaki yapılması gereken geniş ölçekteki aktivitelerin öngörülmesiyle interaktiflik ayrıca gelişir.

Slovak	- Platform, hedef kitlenin ihtiyaçlarına göre geniş bir alana göre modifiye edilebilen içerik sağlamaktadır. Bu aşamada iyi bir temel sağlar. - Oyun, kullanışlı bir şekilde düzgünce kurulmamış. oyunların amacına yönelik bir açıklık görülmemektedir. karakterlerin kontrolü zor ve bazı basit fonksiyonlar eksik ve birçok gereksiz fonksiyon mevcut. -Çok iyi bir fikir olup uygulamanın geliştirilmesi gerekmektedir ve gençlerin bu kadar uzun kurulumu bekleme sabırları olmadığından daha kolay ve kısa bir kayıt işlemi gerçekleştirilebilir.
---------------	---

sonuç olarak politika yapımcıların fikirleri değerlendirilirse genel kanı BIZ4Fun VW and Social Game oyunu platformunun iyi olduğu yönündedir.

Sonuç

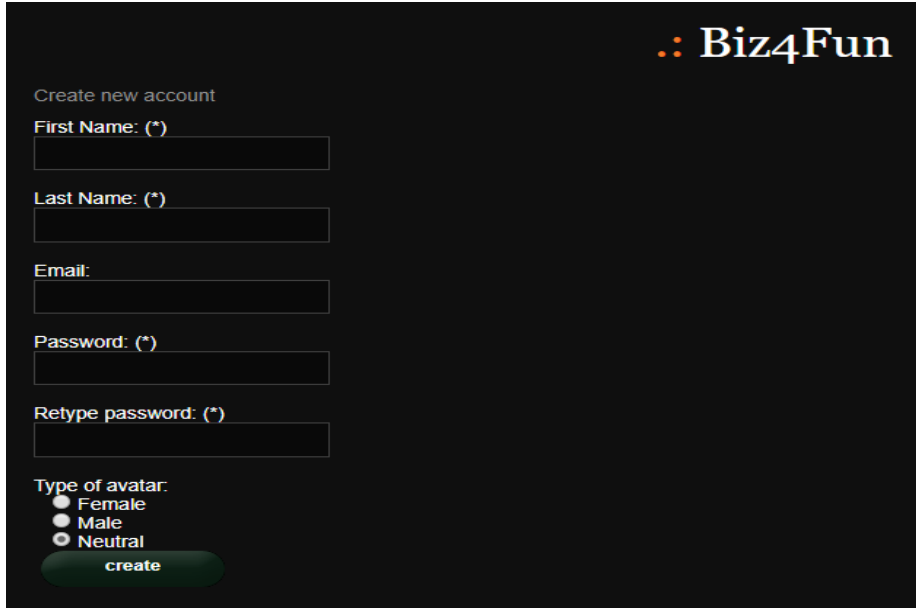
Genel olarak yunan ve türk pilot raporlarının oylaması, çok iyidir ve pozitif onay görmüştür, öğrencilerden, VET enstitüleri ve politika yapımcılardan. İtalyan raporuna göre de güçlü bir destek görmüştür. çek ve slovak raporları ise oldukça iyi olarak belirlendi ve diğer katılımcı ülkelerden biraz daha düşük oranda kabul gördü.

5. THE BIZ4FUN 3D VIRTUAL WORLD AND SOCIAL GAME: HOW DOES IT WORK? NASIL ÇALIŞIR?

5.1 HESAP OLUŞTURMA

Avatar hesabı oluşturun (isim, soyad, şifre) buraya:
<http://virtualworld.sch.gr:9000/>

Ana menüde "CREATE ACCOUNT" "HESAP OLUŞTUR" seçeneği bulunmaktadır.



Biz4Fun

Create new account

First Name: (*)

Last Name: (*)

Email:

Password: (*)

Retype password: (*)

Type of avatar:

☐ Female

☐ Male

☐ Neutral

create

5. Biz4Fun WVSG Account Creation

isim soyad kombinasyonu yazılım içinde sizin avatarınız/kullanıcı simgeniz olacaktır. daha sonra sisteme giriş yapabilmek için parolanızın yanısıra bunu da aklınızda tutmalısınız. e mail alanı opsiyoneldir. başlangıç görünümünüzü ayarlamak için 3 avatar tipinden birini seçebilirsiniz (bayan, erkek, nötr). son olarak "create" butonuna tıklayarak hesap açılacaktır. hesabın başarılı açıldığına dair mesaj almalısınız.

5.2 YAZILIM KURULUMU

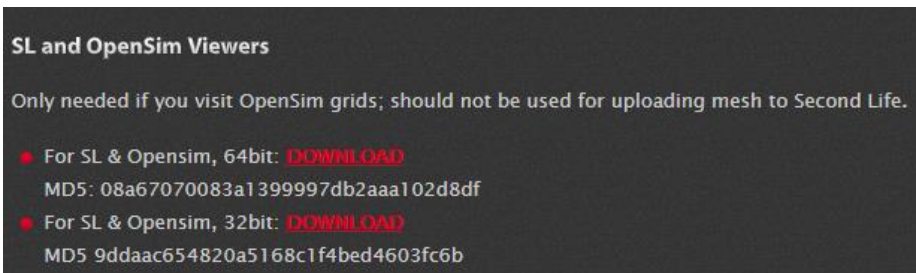
3D dünyaya bağlanabilmek için yarattığınız avatar ile, Firestorm veya Kokua gibi 3D Viewer Software yazılıma ihtiyacınız var.

Firestorm kullanmanızı öneririz.

OpenSim için burdan versiyonunu indirebilirsiniz:

<https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>

Operating Systemini seç ve uygun versiyonu yükle (download).



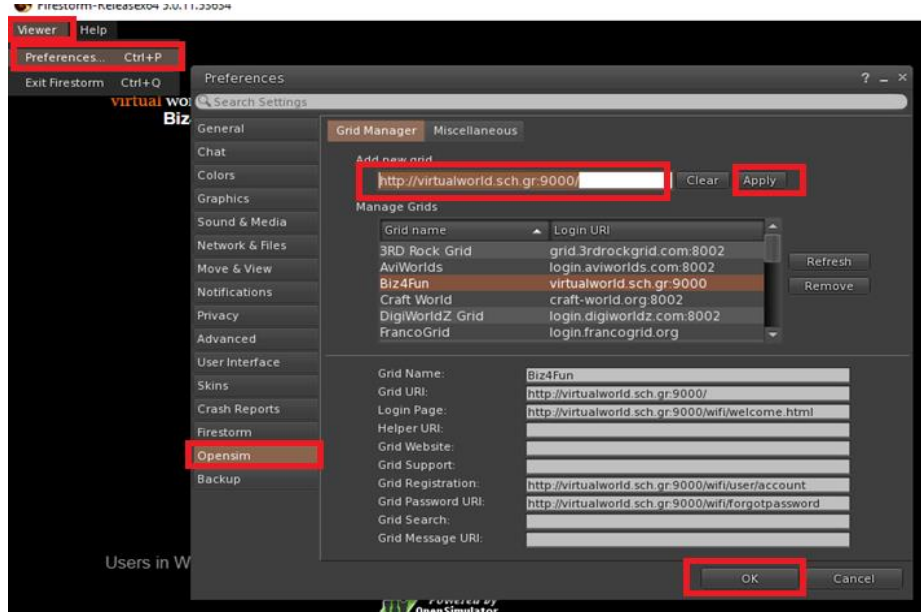
SL and OpenSim Viewers

Only needed if you visit OpenSim grids; should not be used for uploading mesh to Second Life.

- For SL & Opensim, 64bit: [DOWNLOAD](#)
MD5: 08a67070083a1399997db2aaa102d8df
- For SL & Opensim, 32bit: [DOWNLOAD](#)
MD5 9dda654820a5168c1f4bed4603fc6b

6. 3D Viewer Software Download

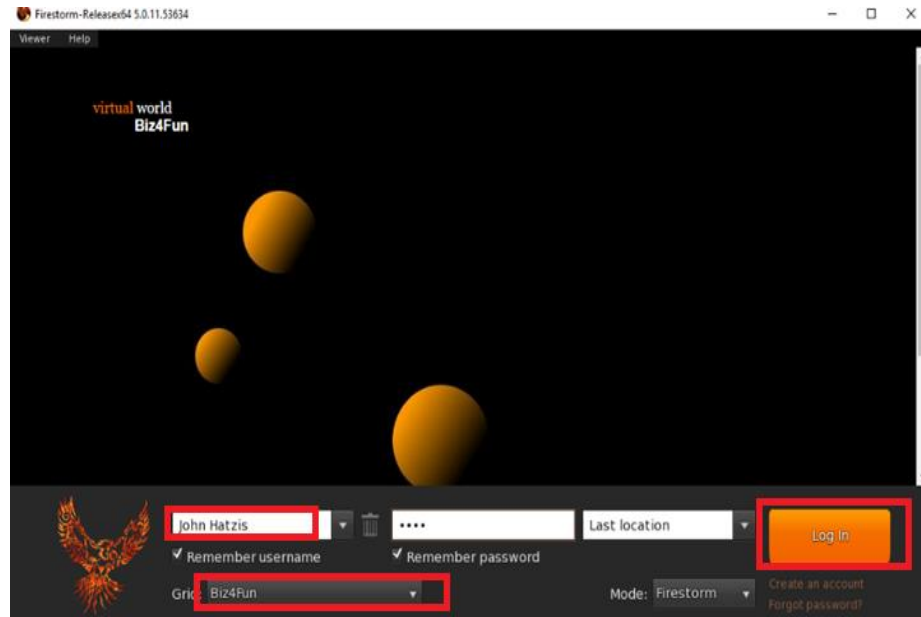
İndirilmiş dosyayı Uygula- apply (execute) ve kurulumu tamamlamak için adımları takip et.



7. 3D Viewer Software Installation

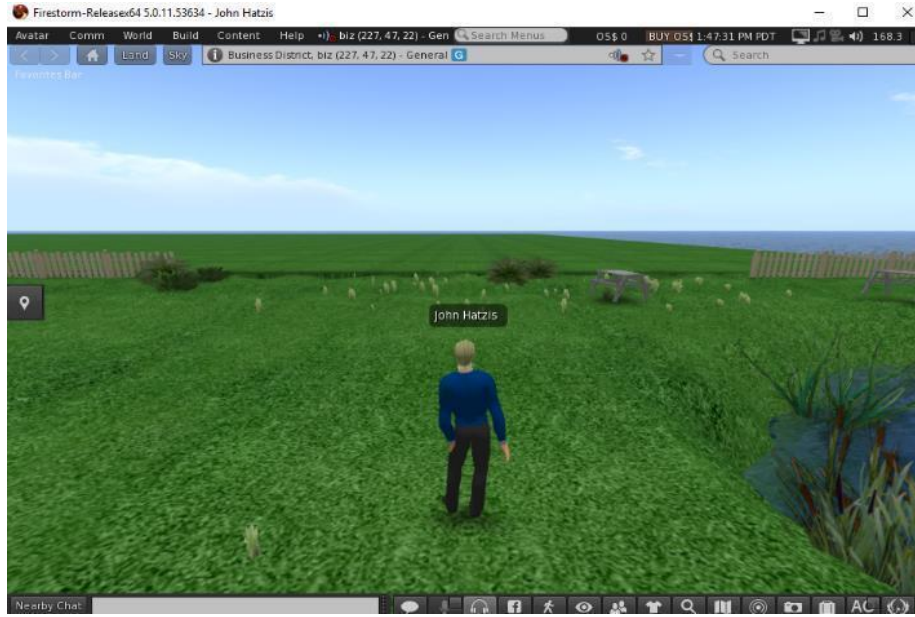
5.3 3D DÜNYAYA BAĞLANIN

Kullanıcı adın (isim soyad) ve şifreni (password) kullanarak, açılan menüden Biz4Fun" kılavuzunu seç ve giriş yapmak için" log in" i tıkla.



8. Biz4Fun VWSG Login

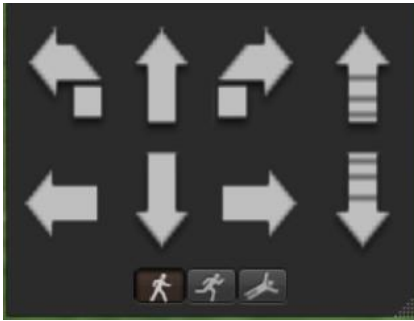
Bağlantı gerçekleştiğinde, avatarın ile birlikte görsel dünyanın içinde olacaksın.



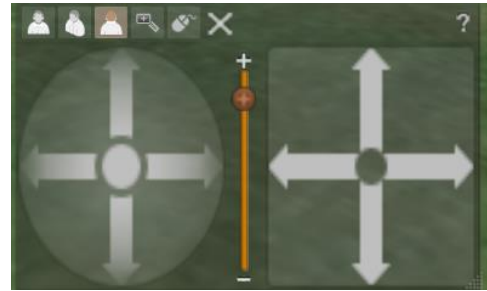
8. Avatar

5.4 HAREKET VE KAMERA KONTROLÜ

Avatarı ve kontrol kamerasını bir yöne hareket ettirme, ED Viewer (ED görüntüleyici) tarafından 2 küçük pencereyi kullanarak yapılır. ED görüntüleyici, tüm gerekli butonları içerir.



9. Graphical Move Control



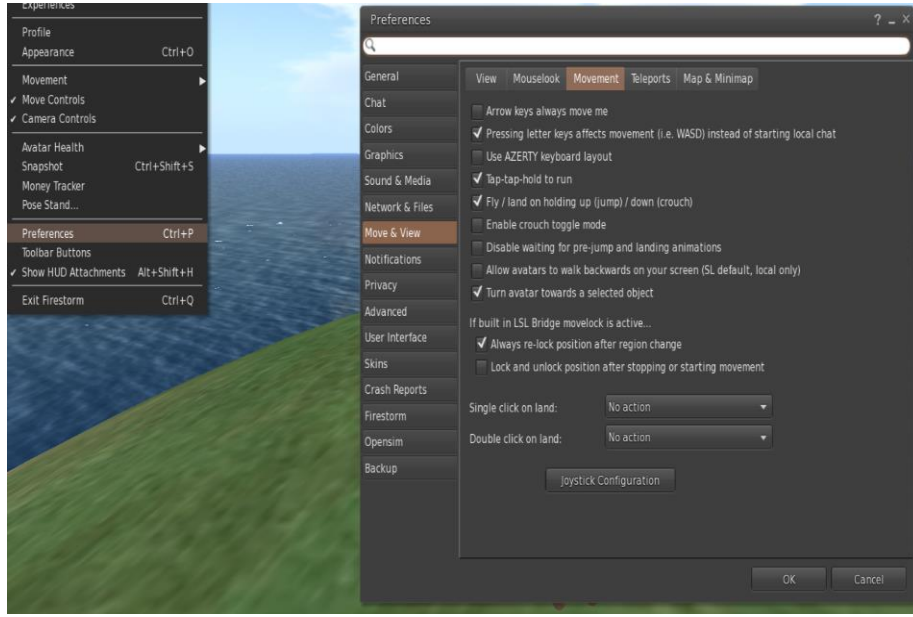
10. Graphical Camera Control

Eğer bu pencereler çıkmazsa, yukardaki menude görebilirsiniz:

- **Avatar > Move Control**
- **Avatar > Camera Control**

Bu yöntem kolay yol olmadığından, klavye kontrollerini kullanmanızı öneririz. hareket etme için, ok tuşlarını veya WASD tuşlarını kullanın. WASD'ı doğru kullanmak için Preferences'ı çalıştırabilirsiniz.

Seenekler:



10. Preference Options

uma moduna bařlamaak iin F'yi kullan:

- daha ykselmek iin E'yi kullan.
- daha alalmak iin C'yi kullan.

MOVEMENT CONTROLS	
Key	Function
A or Left	Turn left
Shift-A or Shift-Left	Move left
C or PgDown	Crouch / Fly down
D or Right	Turn right
Shift-D or Shift-Right	Move right
E or PgUp	Jump/Fly up
F or Home	Fly on/off
S or Down	Walk backward
W or Up	Walk forward
Space	While moving, press Space for slow motion (WASD must be enabled)

11. Useful keyboard moving controls

CAMERA CONTROLS	
Key	Function
Alt-up/down arrow	Zoom camera
Alt-left/right arrow	Rotate camera left/right
Alt-Ctrl-up/down arrow	Rotate camera up/down
Alt-Ctrl-Shift-arrows	Pan camera

12. Useful camera controls

5.5 NAVİGASYON

Navigasyon için 2 tür harita vardır.

World /dünya > Minimap

- yerini belirleyebileceğin küçük bir harita gösterir ve Avatar hareketine göre güncellenir.
- pusula gibi görev görür
- bu haritayı, çift tıkla istenilen başka bir lokasyona taşıyabilirsiniz.

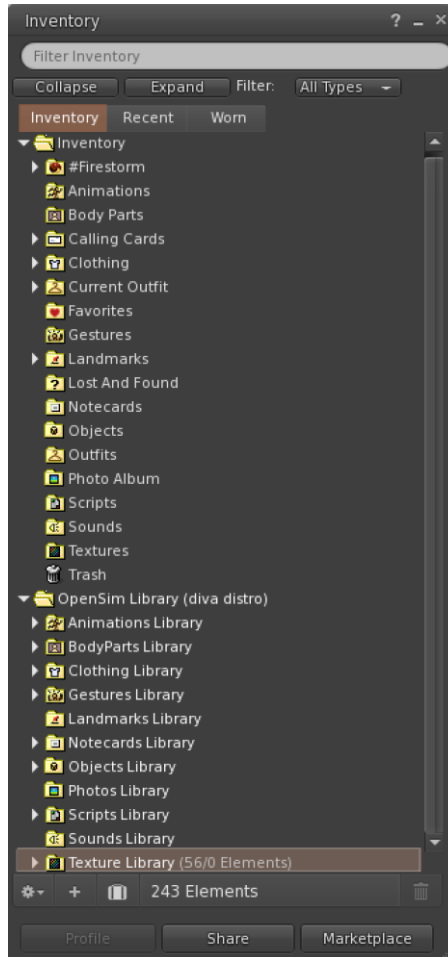
World /dünya > World Map

- bölgeye daha geniş bir bakış
- Yakınındaki bölgeleri de keşfetmek için zoom in/out yapabilirsin.

5.6 ENVANTER

Her avatar dosya tipi tarafından organize edilmiş envanter dosyalarına sahiptir :

- Avatar > Inventory – envanter (Ctrl + I)



13. Inventory

Avatarınızın görünümü için dosyalar oluşturabilirsiniz. Notların olduğu text dosyaları (Notecards folder) bulup yaratabilirsiniz veya aktivitelerden gelen objeleri bulabilirsiniz (Objects folder).

5.7 GÖRÜNÜMÜNÜZÜ AYARLAMA

4 tip ile görünümünüzü özelleştirebilirsiniz:

- Gözler – mevcut olanı değiştirebilmek için çift tıkla
- Deri - mevcut olanı değiştirebilmek için çift tıkla
- Şekil - mevcut olanı değiştirebilmek için çift tıkla
- Saç- mevcut olanı değiştirebilmek için çift tıkla

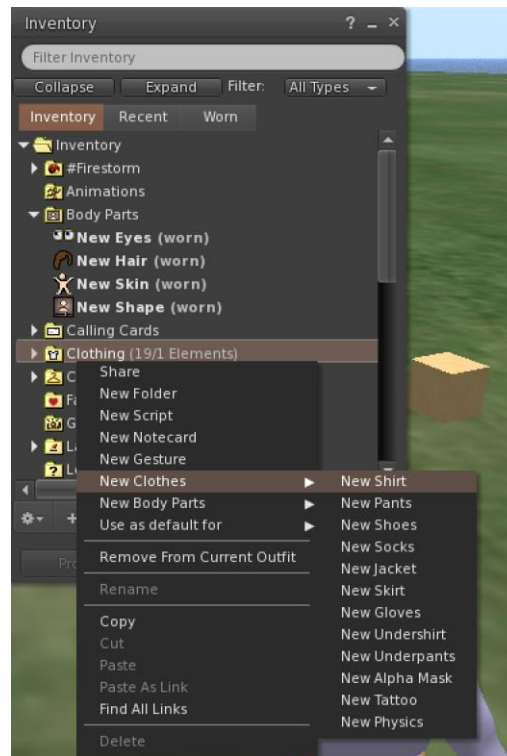


13.Customization

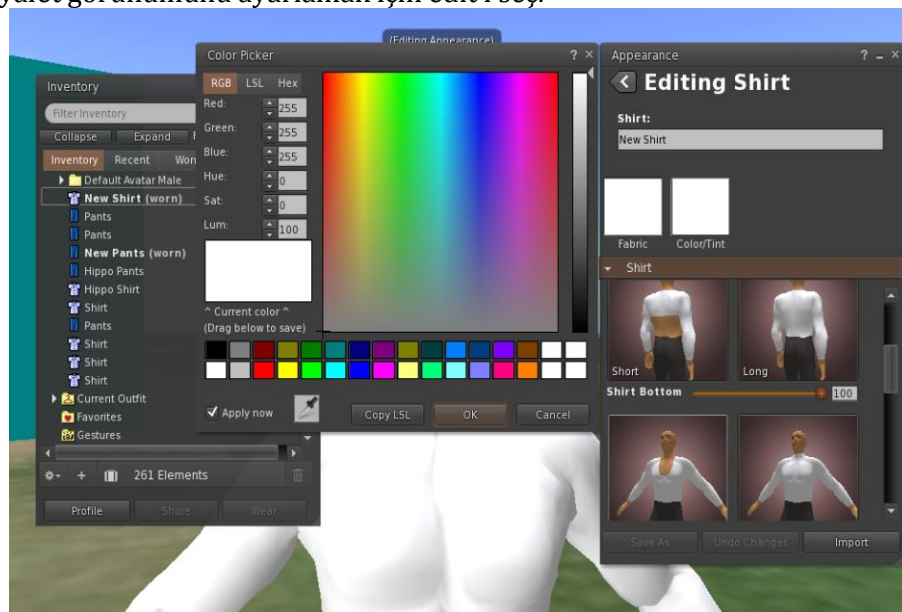
Daha sonra kombin belirleme **sağ tıkla avatar üstüne > appearance (görünüm) > edit outfit (kombini oluştur)**

kıyafet belirleme, envanterden kıyafet dosyaları oluştur ve çift tıkla üstlerine

Inventory (envanter) > Clothing (giyim) > (right click) (sağ tıkla) new clothes (yeni kıyafet) > choose type of outfit (kombin tipi seç).



sağ tıkla ve kıyafet görünümünü ayarlamak için edit'i seç.

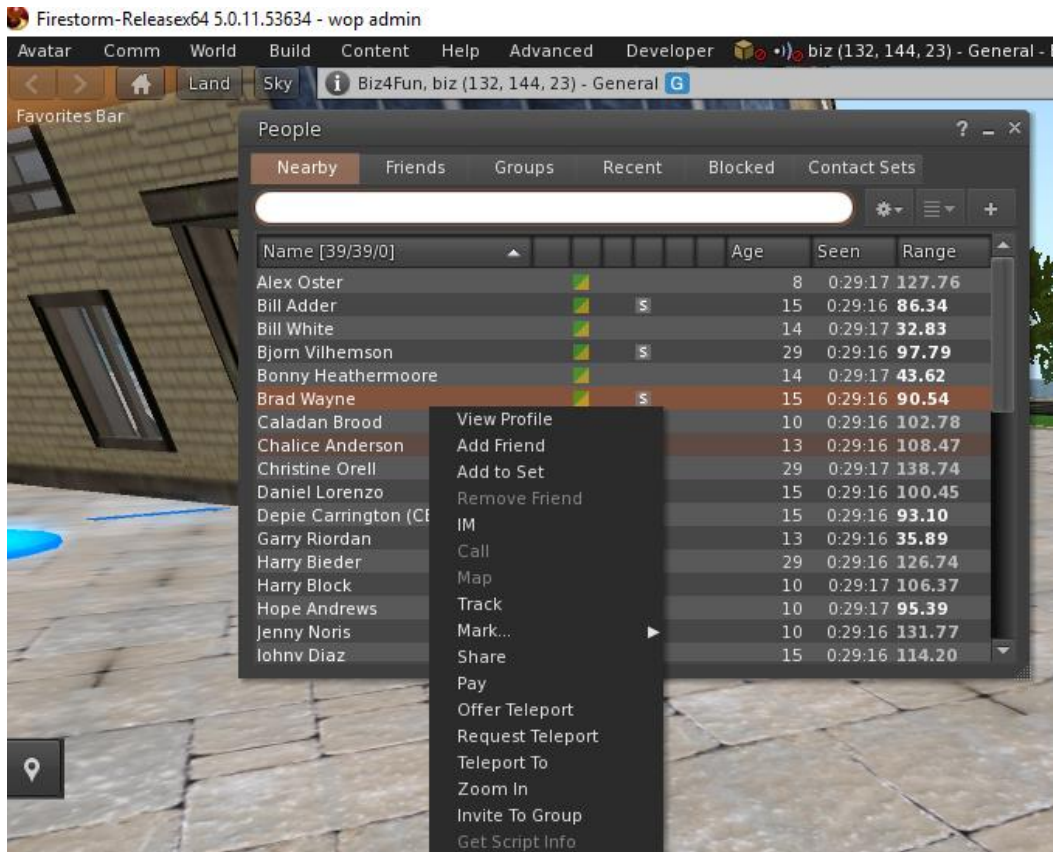


5.8 İLETİŞİM

diğer avatarları ekleyebilir ve rahatlıkla bulabilirsiniz ve iletişime geçebilirsiniz.

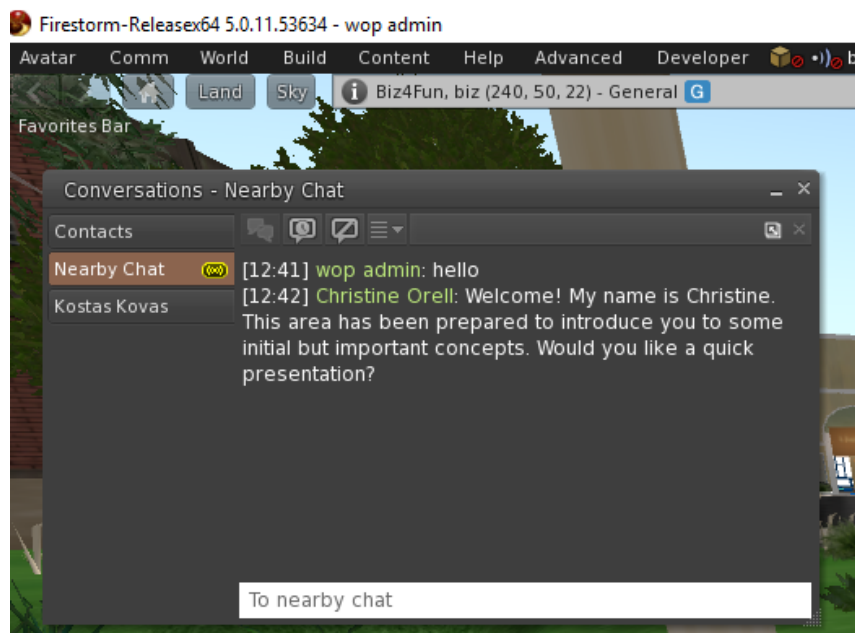
Viewer 'ın navigasyon çubuğundan, **Comm -> People** 'i seçersen ve bütün yakınlardaki kullanıcıları gösteren listeyi görebilirsin.

kullanıcılardan birinin üstüne sağ tık ile profillerini görüntüleyebilirsin ve arkadaş olarak ekleyebilir , özel mesaj gönderebilirsin, teleport isteği (Request Teleport) de yollayabilirsin. ayrıca kendileri de sana teleport isteği gönderebilirler (Offer Teleport). üzerlerine farklı bir işaret atıp rahatlıkla yerlerini görebilirsin (Track).

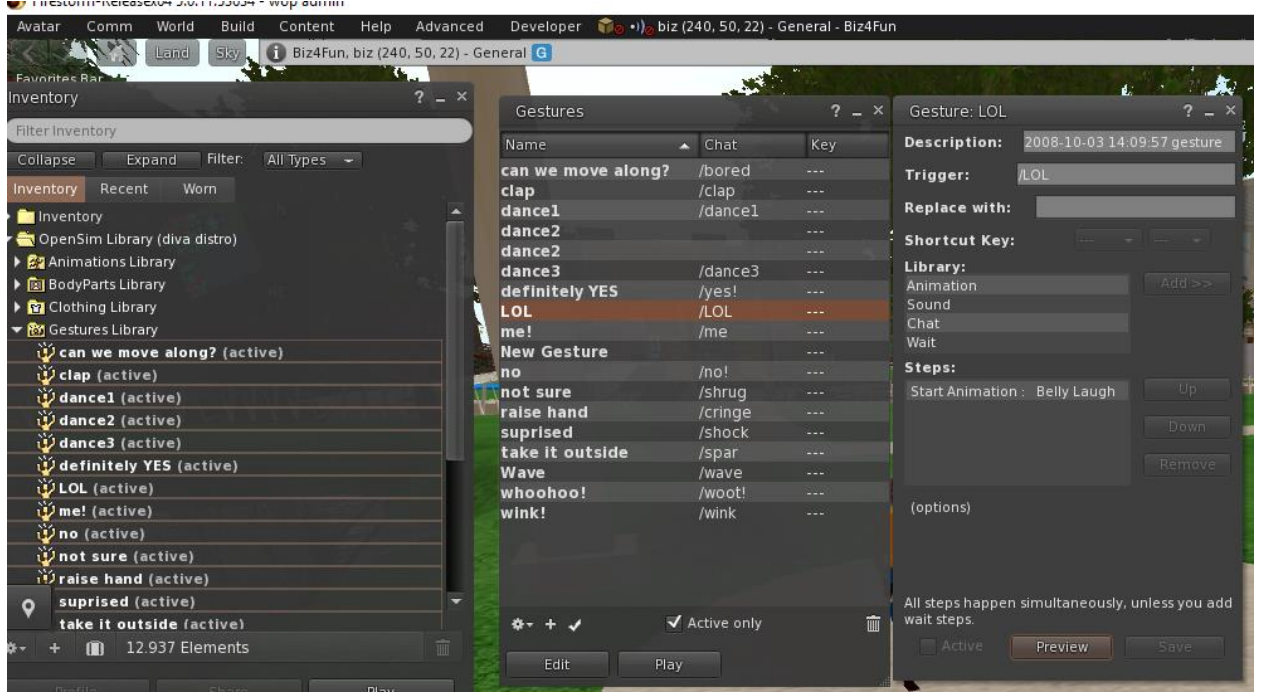


eğer birini eklemişsen arkadaş olarak, friends (arkadaşlar) tablosundan bulup online olup olmadığınıda görebilirsin. mesaj gönderdiğinde sisteme giriş yaptıklarında görebilirler. konuşma başlatmak ve katılmak için chat penceresi açılır (**Comm -> Chat**).

Geçerli olan '**Nearby Chat**' kutusu avatarının etrafındaki tüm tartışmaları gösterir. Ayrıca bir de yakın avatlardan gelen hızlı mesajları görüntülemek veya mesaj yazmak için kısa yol (ekranın sol altındaki chat kutusunu kullanarak açılan) bulunmaktadır.



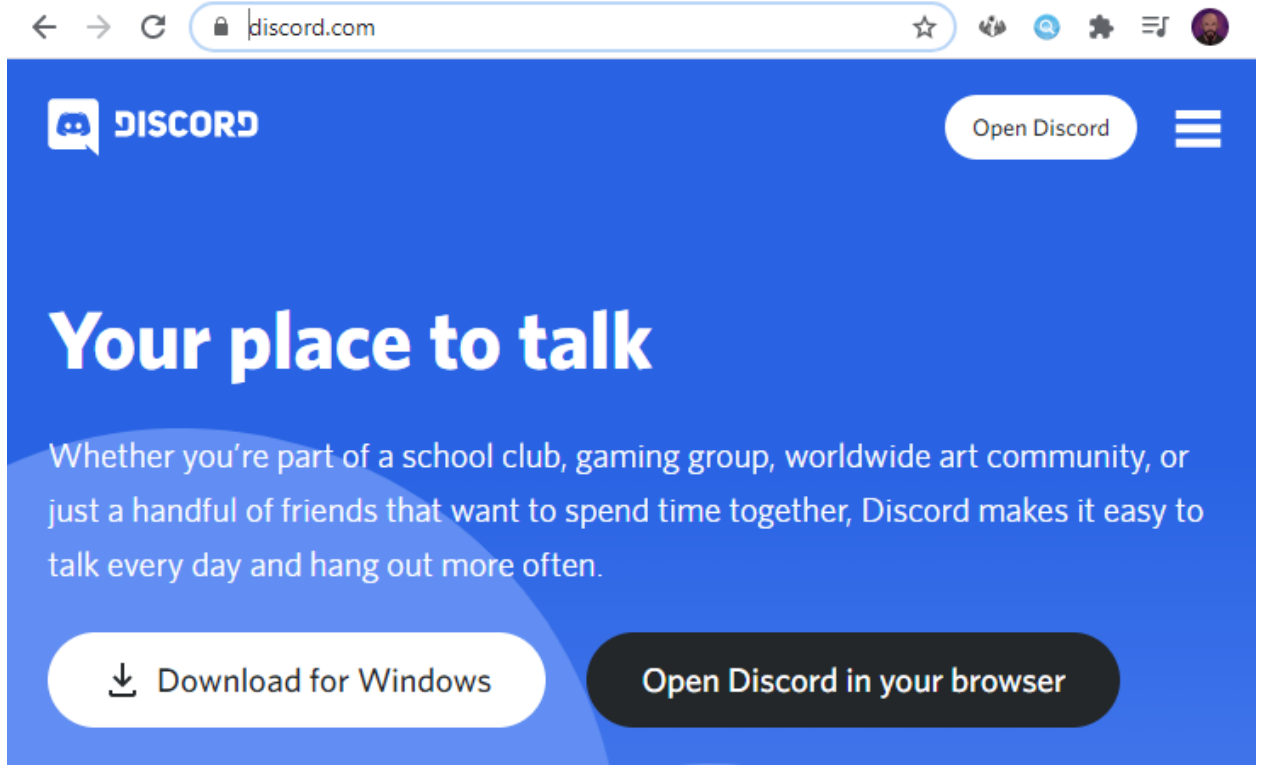
Chatta kullanmak üzere mimikler ayarlayabilirsiniz. duygularınızı göstermek için kullanacağınız bu mimik animasyonları, spesifik yazılara çevirerek, kullanmak istediğinizde bu yazıyı yazınca animasyon mimik gozukecektir. Önce, envanterinizi açın (**Avatar -> Inventory**) ve **“Opensim Library”** dosyasının içindeki mimik kütüphanesi dosyasını **“Gestures Library”** yerleştirin. dosyadaki birçok mimikten seçtiğinizin üstüne sağ tıkla ve **“Activate”** tuşunu seç.



Gestures penceresini aç (**Comm -> Gestures**) ve aktive ettiğin mimikleri göreceksin. mimik üstüne çift tıklarsan avatarının animasyonu oynattığını göreceksin. bir mimik seç ve **“Edit”** butonuna tıkla ve detayları gör. mimiği chaht sırasında oynatmak için ise harekete geçirme bölümü var. örneğin, chat menüsüne **LOL** ve avatarının gülme mimiğini oynattığını görürsün.

Grup penceresinden (**Comm -> Groups**) d.ğer gruplara katılabilir veya grup oluşturabilirsin, iletişim kurmak için.

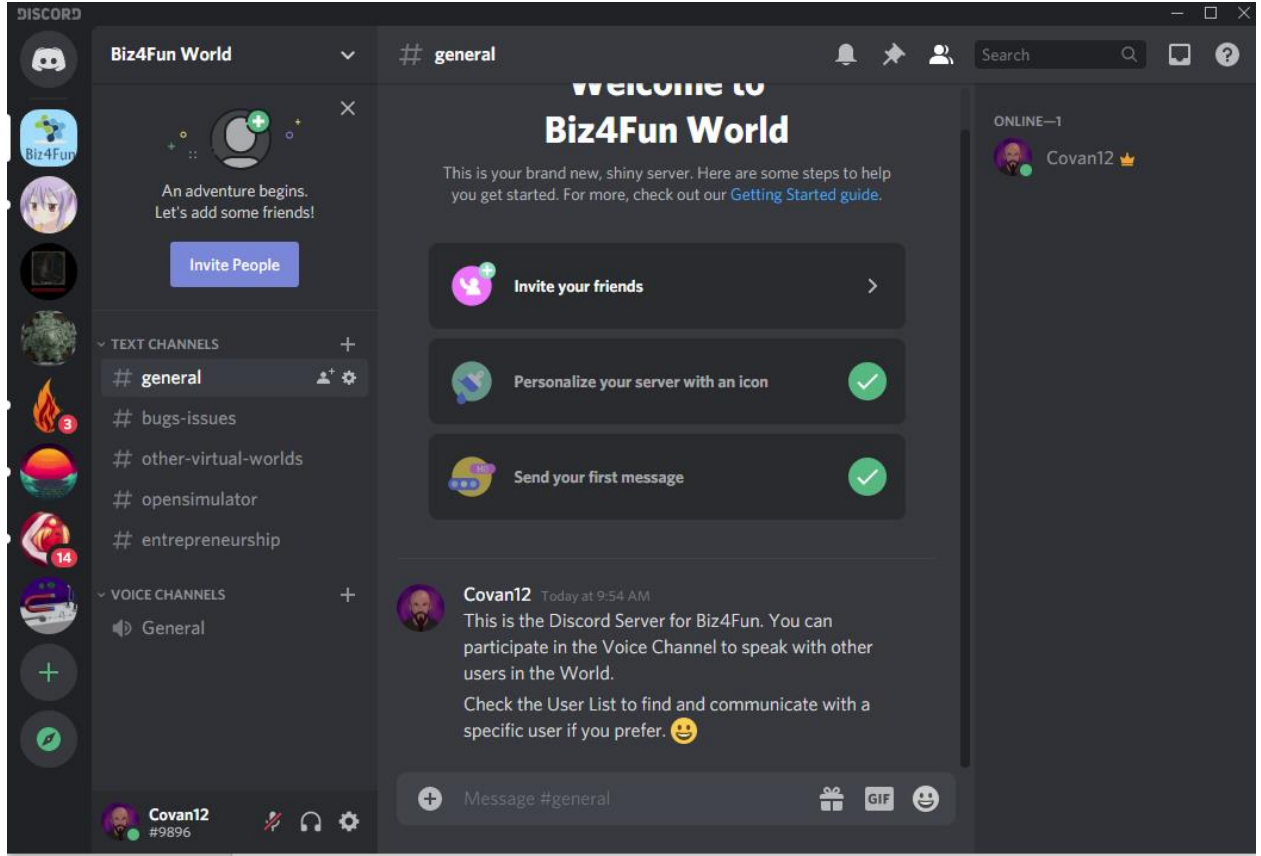
Biz4Fun World dünyasında sesli iletişim mevcut olmamakla birlikte, Discord benzeri bir yazılım kullanarak mikrofon aracılığıyla diğer kullanıcılarla konuşabilirsin. Biz4Fun World için Discord da adanmış bir server yarattık ve ücretsiz Discord hesabı yaratabilir ve diğer kullanıcılarla iletişime geçebilirsiniz.



Discord serverına katılmak için aşağıdaki linki tıkla:

<https://discord.gg/rGdBXdk>

Biz4Fun serverına giriş yaptığınızda sol üstte projeye ait kanalların (TEXT CHANNELS) içine katılabilirsiniz. VOICE Channels kanalına girerek mikrofonunuzu kullanın ve diğer kullanıcılarda da VOICE kanalları açıksa sesli iletişime geçebilirsiniz. Kullanıcı listesinden Biz4Fun Discord serverına/sunucusuna katılmış kullanıcıları görebilirsiniz.



5.9 NPC KARAKTERLERİ

Birçok senaryo yazılarla kontrol edilen karakterleri içermektedir. bu karakterler, genellikle yakınına geldiğinizde size ulaşır ve diyalog opsiyonları açılır. Size bilgi sağlar ve yönlendirir, bilginizi test eder ve ödül verir.



14. NPC

5.10 SUNUM (PREZENTASYON) PANELLERİ

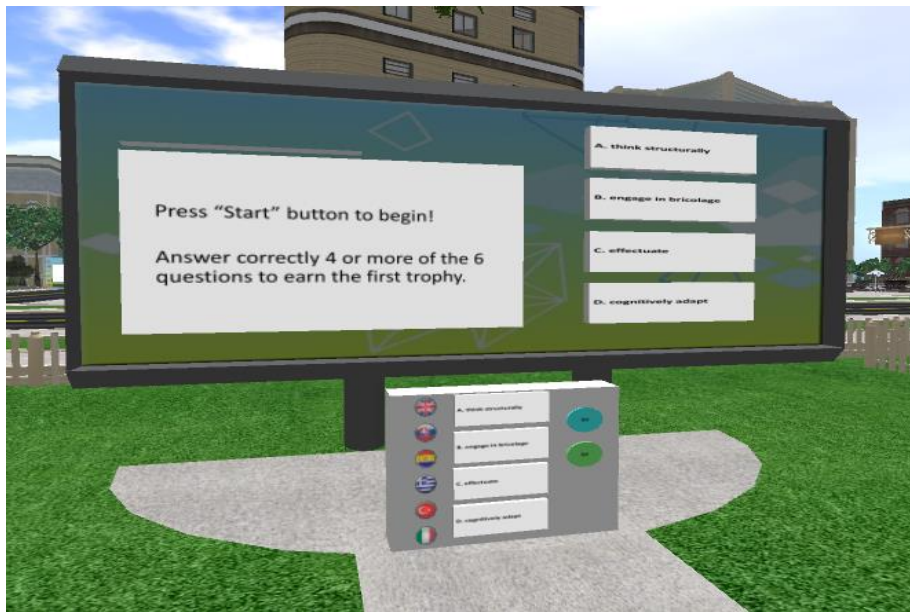
Konunun teorisini göstermek için birçok senaryoda sunum panelleri kullanılır. Slaytları ilerletmek için tuşlarla etkileşime geçersiniz.



15. Biz4Fun Presentation Panels

5.11 AKTIVİTELER

Platformdaki her aktivitenin , etkileşime geçmek için farklı bir yolu vardır. Her aktivite için bilgiler spesifik olup, aktivitenin yanında bulacaksınız.

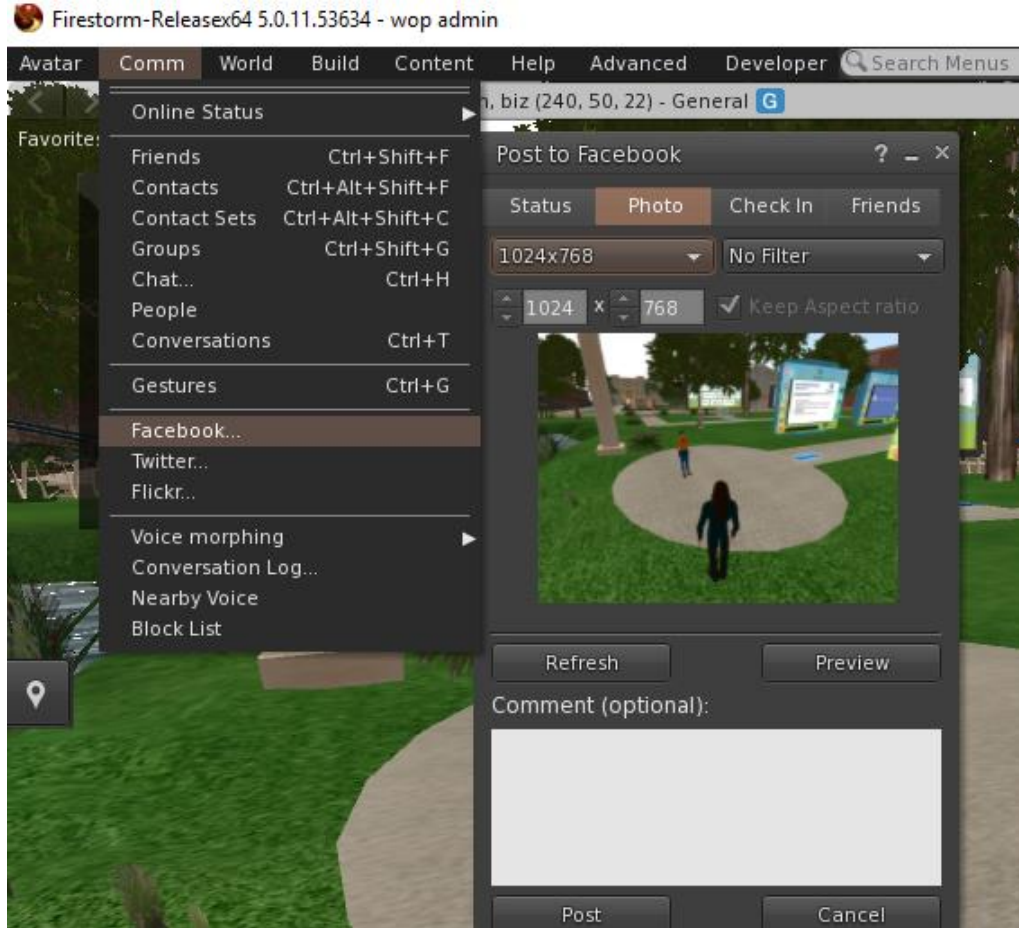


16. Biz4Fun Activities

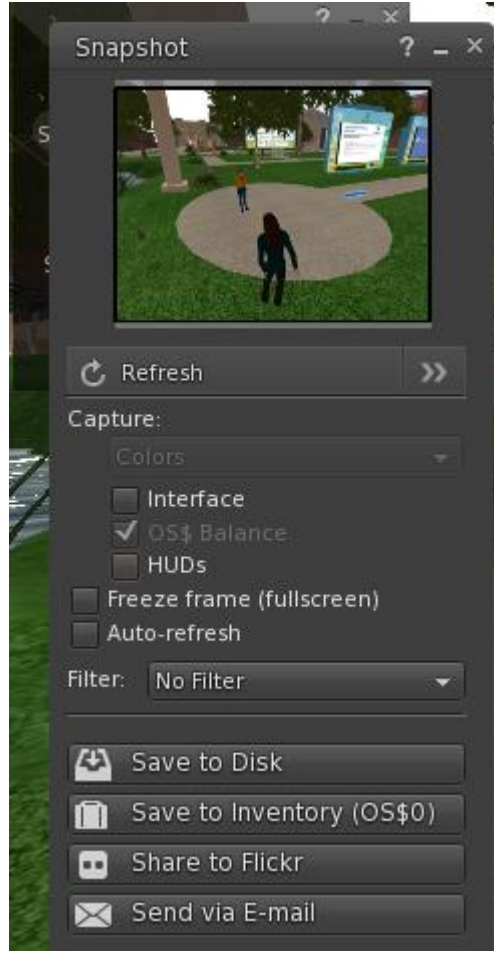
5.12 SOSYAL MEDYA FONKSİYONELLIĞI

Kullandığınız 3D Viewer görüntüleyici, sosyal medyada aktivitelerinizi paylaşmanız için özelleşmiş fonksiyonellik sunar.

Facebook, Twitter, and Flickr gibi sosyal platformlara statü, foto yüklemek veya kontrol etmek için “**Comm**” menusunun altından opsiyonları kontrol ederek aradığın entegre fonksiyonelliği bulursun.



Snapshot penceresini (Avatar -> Snapshot) kullanarak manuel olarak ekran görüntüsü alabilirsin ve sonra paylaşmak için bilgisayarın envanterine kaydedebilirsin. ayrıca sonradan E-mail olarak gonderebilir veya Flickr sitesinde paylaşabilirsin.



5.13 ÖDÜL SİSTEMİ

Biz4Fun başlama alanında , HUD itemı kabul edeceğin ve tıklayacağın bir kutu (BOX) bulacaksın. “Objects Folder” dosyası içindeki envanterinde HUD itemını bulduğunda ekranın sağ üstünde bir pencere açılacak . bu obje senin 3D dünyadaki aktivitelerini ve 10 kurstaki ilerleyişini izleyecek. ilerleyişine dayanarak herbir kurs için görülen barlar farklı renklerde olacak. kırmızı barın anlamı , spesifik kursundaki hiç bir aktiviteyi tamamlamadığını gösterir. sarı bar aktivitelerin bir kısmını tamamladığını gösterirken, yeşil bar bir kurstaki tüm aktivitelerin tamamlandığını gösterir. bir kursun tüm aktiviteleri bittiğinde bara tıklayıp ödülünü kabul edebilirsin. ödül öğesi envanterinde gözükür. ödüller, stiker resim veya 3D dünyada giyebileceğin promosyon bir kıyafet olabilir (örneğin, mesaj içeren Biz4Fin Tişört).



6. BIZ4FUN 3D VWSG'İN ÖĞRENME SÜREÇLERİNE ENTEGRASYONU

Bilindiği üzere GBL devrim niteliğinde bir eğitimidir. öğrencilerin motivasyonunu ve ilgilerini artırır böylece öğrenme ve öğretme proseslerini zenginleştirmiş olur.

21. yy öğrencilerinin önceki yıllara göre çok değişim gösterdiği göz önüne alındığında, GBL öğretmenlere çok yardımcı olacak bir uygulamadır.

Dijital oyunlar, öğretmenler için de bir araç niteliğinde olup, öğrencilerin yetkinliklerinin ve birçok yeteneklerinin kazanılmasına ve güçlenmesine katkı sağlar.

Bu bölüm, 3 amacı sunar; Biz4Fun Metodolojisini.

eğitmenlerin Biz4Fun VWSG platformunu uygulayabilmeleri için adımları belirtir ve tanımlar. böylece interaktif ve görsel öğrenme ile başarılı bir başlangıç yapmanın önü açılmış olur. ayrıca Biz4Fun online öğrenme platformunun inovasyonel potansiyelinin de altını çizer.

6.1 BIZ4FUN METODOLOJISI

Biz4Fun projesinin hedefi, partner ülkelerin iş dünyalarında, gençlerin ve tecrübesiz kişilerin rekabetçi yeteneklerinin artırılması ve güçlendirilmesini sağlamaktır. bu öğrenme platformu pedagojik bir yaklaşım da içermektedir.

Biz4Fun 3D görsel bir boyut sağlar, bu boyut genç kişilerin ekonomik bilgilerini genişletmeye ve girişimciliğin temellerini şekillendirmeye ve finansal araç bilgisinin artırılmasına yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

Jean Piaget'e göre, insanlar, bilgilerini tecrübelerine göre oluşturur ve her birey, duyularına, bilgisine, inançlarına ve hislerine göre çalışır. Bu perspektiften bakıldığında, öğrenme prosesi, öğrenilmesi gereken bilgi ve önceki bilgiye dayanarak yorumlamanın arasındaki devamlı etkileşimin bir sonucudur.

En etkili bilim eğitimi stratejilerinden biri, sorgulama temelli bilim eğitimidir - Inquiry Based Science Education (IBSE) . bu metodoloji, bilimsel araştırma doğasını savunur. öğrenci, etrafında ve çevresinde olan biteni anlamaya yönelik doğal bir merak ile karşılar ve yansıyan tecrübeyle bilgilerini oluşturur.

Sorgulama temelli bilim eğitimi- Inquiry Based Science Education (IBSE), sadece deneysel değil; ayrıca işbirlikçi, yansıtan, tartışabilen, kaydeden, sunan ve araştırma sonuçlarını paylaşan araştırmacı bir özellik te gösterir.

Bu metodoloji, temelinde, öğrencinin kendi öğrenme sürecini kontrol etmesini sağlar; bilim adamı gibi deney yapar, veri toplar ve analiz eder.

Tüm bu noktalardan yola çıkarak, Biz4Fun projesi, girişimcilik eğitimi için yenilikçi görsel bir realite sağlamaktadır.

Proje, Avrupa Birliği tarafından fonla desteklenen Erasmus+ Programı çerçevesinde oluşturulmuştur. Öğrencilere yeni öğretici teknolojiler üzerinden girişimcilik eğitimini sunmaktadır.

Öğrenciler, Biz4Funın görsel sınıflarını ziyaret eder, deneyler gerçekleştirir, preosedürleri keşfeder ve eğitim içeriği ve kaynaklarından bilgilerini derinleştirirler. öğrenciler, kendilerine girişimcilik prosesini anlamalarına ve analiz etmelerine yardımcı olacak simule edilmiş “oyuncu olmayan karakterlere” sahiptir. Ayrıca, görsel dünyalar, öğrenmenin daha yapıcı ve interaktif olmasıyla öğrencilerin yeteneklerini geliştirir.

6.2 PEDAGOJİK ARAÇLAR , OLAYLAR VE AKSIYONLAR

Genelde, OpenSimulator farklı durumlara sahiptir.

Bir durumdayken, obje bekler veya dinler, spesifik bir olay gerçekleşir örneğin biri yaklaşır, o zaman obje yeni aksiyon gerçekleştirir, örneğin döner veya üstünde bir etiket gösterir veya durum değiştirir.

Örneğin, bir lamba sönmükse , bir kullanıcının tıklamasını bekler. kullanıcı tıklar ise; o zaman aksiyon gerçekleştirir ve lamba yanar ve lamba açık durumuna geçer.

Bir objenin bekleyebileceği bazı durumlar :

- kullanıcının bir objeye dokunması tıklaması,
- kullanıcının birşey giymesi veya obje takması
- kullanıcının bir objeyi kopyalaması
- kullanıcının bir objeye ulaşması
- kullanıcının bir objeye carpması
- kullanıcının diyalog menüsünden bir opsiyon secmesi veya yazı yazması
- kullanıcının chat kanalına yazı yazması

- avatarın oluşturulması sırasında bir obje beklenmesi
- her X saniyede olay tekrar eder (timer- zamanlayıcı).

Bazı olaylardan sonra objenin çalışacağı bazı durumlar:

- objeler yer, boyutu renk, saydamlık, doku değiştirir
- objelere hareket etmesi veya animasyon olması için verilen doku (örneğin akarsu)
- obje chat esnasında sesli olabilir
- etiket veya yazı objenin üstünde gösterilir
- objenin parlaması için düzlem yapmak,
- 10 saniyeye kadar ses dosyası çalmak, envaterde kayıtlı
- spesifik avatar için diyalog menu yarat, sorulara cevap vermek için
- obje 2 aksiyon arasında X saniye durur / uyur
- kullanıcı avatari bir bölgeden diğer bölgeye geçiş yapabilir
- avatarın yürüme hızı düşürülüp arttırılabilir
- avatara obje verilebilir

Örnekler :

- Kapalı bir kapının açılması

(aksiyon - action: rotate-çevir) kullanıcı üstüne tıkladığında (olay- event: touch-dokun) kapı kilitli ise kullanıcının önce bir aksiyon gerçekleştirmesi gerekir (örneğin. : şifre gir - type a password).

- kullanıcının diyalog menüsünden bir renk seçmesi istenmiştir.

(olay- event:diyalog menüsünde opsiyon- option in dialogue menu) ve obje için renk seçilir (action: change color- renk değiştir).

- bir asansörün diğer kata geçiş yapması

(action: move to target- hedefe yürü) kullanıcı butonu tıklar (event: touch)

- sunum ekranında, diğer slide yüklenmesi için (action: change texture- dokuyu değiştir) kullanıcı "NEXT" butonuna tıklar (event: touch).

bir sunum ekranında, sıradaki slayt her 10 saniyede otomatik olarak açılır.

kullanıcı bir alana vardığında text mesajı alır.

6.3 BIZ4FUN 3D VWSG 'IN RESMİ VE RESMİ OLMAYAN EĞİTİMDE UYGULANMASI İÇİN KILIT ADIMLAR NELERDİR?

The more efficient and consistent way to bring the Biz4Fun Social Game GBL oyununu müfredata ve programlara entegre etmenin en etkili yolu için aşağıda bazı öneriler mevcuttur:

- Adım 1. GBL nin amacını belirle:

Eğitmenler öncelikle 3D VWSG yi kullanma şeklini belirlemeli

- Müdahale: Araç öğrencilerin zorlandıkları noktalarda kullanılabilir
- Zenginleştirme: öğrenci , materyalin temelini aldığında, VWSG farklı medyalar üzerinden içeriğini sunan etkili bir araç haline gelir.
- Pekiştirme: sınıf taktiye müfredat içeriğini oynayabilir.

- Adım 2. Biz4Fun 3D VWSGı kullanmadan önce test et

Oyun esnasında, platform ve içeriğinin öğrenme hedefleriyle dolu olduğundan emin olmak için öğretmen ve eğitmenler, bazı kilit noktalara dikkat etmeli (özelleştirme, bağlam ve içerik)

- Adım 3: GBL ye zaman ayır

Biz4Fun 3D VWSG ile oyuncular, iyi organize edilmiş bir öğrenme ortamı içinde sosyal etkileşime girmektedirler. Biz4Fun, kendi kendine çalışmanın yanı sıra gerçekten iyi harmanlanmış bir eğitim ile gelişmeyi destekler.

Ivanova'ya göre oyuncular, meydan okumalara karşı çok ilgili ve aksyonlarının geri bildirimlerinden çok memnunar. Diğer insanlarla sosyal etkileşime çok ilgi duymaktadırlar böylece oyuncular çok iyi bir öğrenci profili çizmektedirler. Aynı zamanda araştırmacı, öğretmenler ve eğitmenlerin geri bildirimine ihtiyaç duyduklarını vurguluyor. Öğrenmenin zorluklarının üstesinden gelmek için çabaladıklarını belirtiyor. Aynı şekilde öğrencilerin de eğitmenlerinden geri bildirim almaya ihtiyaç duyduklarından bahsediyor.

Görsel dünyanın eğitim amaçlı kullanımında, derin bir tecrübe, işbirlikçi bir sosyal etkileşim, deneysel öğrenme aktiviteleri ve geleneksel sınıf dersleri kurulumunun ötesinde aktif bir rol oynayan bu sistem, modern eğitim çalışmalarında kilit rol oynamaktadır (Tramonti, Michela and Zheleva, Mariya).

Biz4Fun VWSG eğitim modelleri, bir GBL yaklaşımı sunar ve bu yaklaşım ile yeni işbirlikçi elektronik-öğrenme gelişiminin kolaylaştırılması hedeflenir.

Birçok farklı bölgeden ve ülkeden eğitmenleri, uzmanları ve öğrencileri bir araya getirerek, grup desteği üzerinden online eğitim için olanak sağlanacaktır.

6.4 BIZ4FUN 3D VWSG IN YENİLİKÇİ POTANSİYELİ

Biz4Fun Projesi, VET içinde yenilikçiliği destekler, iş veren ve öğrencilerin istekleri doğrultusunda yeniden şekillenir.

Öğrencilere, fikirlerini inovasyona dönüştürecek yetkinliği ve becerileri sağlamak ve ek olarak, büyük çaplı iş sözleşmelerini desteklemek amacıyla, Biz4Fun Projesi Partnerliği, teknolojik inovasyon ve yeni pedagojik yaklaşımın birleşimi üzerine çalışmayı üstlenmiştir.

Bu tarz bir inovatif yaklaşıma dayanarak , Biz4Fun 3D VWSG projesi , konsept olarak çeşitli uzmanlıklar karşısında sosyal zorlukların üstesinden gelmeye adanmış bir eğitim aracı gibi görülebilir. Biz4Fun 3D VWSG projesi, yenilikçi özelliği gereği, dijital çağda yenilikçi ve açık öğretim ile ilgilenir.

Özellikle Biz4Fun 3D VWSG:

- etkili öğrenme senaryolarına ulaşım sağlar.
- gerçek yaşamdaki pratik deneyimleri dijital öğrenme ortamına getirir.
- pedagojik yaklaşıma odaklanır ve bu yaklaşım gençlerin öğrenme tercihlerinin tüm yönlerini kapsar (kısa fakat stabil bilgi, videolar, etkileşimler, vs.).

7. TANIMA VE SERTİFİKASYON

“SUA, UPAT EUC , 3D Görsel dünya ve sosyal oyunlar ile kabul edilen çalışma sonuçlarının tanınması ve değer biçilmesi için standartlar oluşturacaktır.

SUA, UPAT and EUC, gorsel dünya ve sosyal oyundaki çalışma sonuçlarını tanıyıp sertifikalaştırmasının nasıl gerçekleştirileceğini gösterecekler.

Biz4Fun 3D Virtual Worlds kursları, oturumlara ayrılıp organize edilmeli böylece senaryo yapısı takip edilir ve VET sağlayıcısının çalışma planına göre organize olunur.

Öğrenme aktivitelerine başlamadan önce aşağıdaki organizasyon etkinlikleri önerilmektedir.

7.1 KICKOFF TOPLANTISI

KickOff toplantısında , kurs/senaryo hedeflerinin ve 3D Virtual World dünyasındaki beklenen aktivitelerin tanıtımı yapılır.

Katılımcıları motive etmeli ve aktiviteler ve metotlara genel bir bakış sağlamalı. bu toplantı bir oditoryumda gerçekleştirilebilir ve bir video ve podcast mesajı içerebilir.

7.2 ÖN KURS ÖĞRENME AKTİVİTESİ

Başlangıç öğrenme aktivitesi, kurs resmi olarak başlamadan önce katılımcılara önerilebilir. bu ön kurs aktivitesi örneğin, Biz4Fun 3D Virtual World dünyasını kendi kendine keşfetme üzerine olup öğrencinin ilgisi kurulabilir.

Ön kursun katılımcılar üzerinde iyi bir izlenim bırakması çok önemlidir böylece 3D gorsel dünyaya yakınlaşabilirler.

Ayrıca yöneticilerin de izlemesi, herhangi bir teknik problem ve aksaklığın farkedilmesi için iyi bir fırsattır.

7.3 BIZ4FUN 3D GÖRSEL DÜNYA KURSLARI İÇİN ÖĞRENME STANDARTLARI

Biz4Fun 3D Sanal Dünyalar kursları için öğrenme standartları

Kurs/senaryonun ismi	GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ
EQF seviyesi	3
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	girişimcilik konseptinin anlaşılması ve proje ihtiyaçlarının belirlenmesi.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışma • kritik yansıma

Kurs/senaryonun ismi	KENDİ ÜLKENDE VE AVRUPADA İŞ OLANAKLARI VE MARKET YÖNELİMLERİ
EQF seviyesi	4
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	tüketici davranışlarıyla ilişkili iş fırsatlarını analiz etme ve belirlemenin öğrenilmesi.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışma • öz değerlendirme • pratik proje • sınav

Kurs/senaryonun ismi	İŞ MODELLERİ
EQF seviyesi	5

Öğrenilmesi beklenen çıktılar	müşterilere değer göstermek için stratejik seviyede iş akışının nasıl dizayn edileceğinin öğrenilmesi.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışma • öz değerlendirme

Kurs/senaryonun ismi	İŞ PLANI
EQF seviyesi	4
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	müşterilere değer göstermek için stratejik seviyede iş akışının nasıl dizayn edileceğinin öğrenilmesi, ve işbirlikçi yaklaşımlarınve ekipman yapılandırılmasının belirlenmesi. Ayrıca, iş planına ait yönetim yaklaşımını içermektedir.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışma • öz değerlendirme • sınav

Kurs/senaryonun ismi	İŞ MODELİ YARATMADA VE DİZAYN ETMEDEKİ İŞBİRLİKÇİ ARAÇLAR
EQF seviyesi	6
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	yeni ve modern teknolojileri kullanan müşteri ve şirketler için değer yaratma, dağıtma ve ilgi çekmenin öğrenilmesi
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışma • öz değerlendirme • sınav

Kurs/senaryonun ismi	PAZARLAMA
EQF seviyesi	4
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	Şirketinize ek değer kazanmak için bir ürünü veya servisi nasıl pazarlamalı, satmalı ve dağıtmalı .
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışma • öz değerlendirme • Pratik projeler

Kurs/senaryonun ismi	DİJİTAL PAZARLAMA
EQF seviyesi	4
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	sözleşme yapma ve iş bilgisizliğini yok etme amacıyla dijital teknolojilerden nasıl yararlanılır. (SEO, içerik pazarlama, içerik otomasyonu, sosyal medya, vs)
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• öz değerlendirme • pratik projeler • meslektaş gözlemi- kontrolü

Kurs/senaryonun ismi	KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ
----------------------	--

EQF seviyesi	4
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	önerilen iş hedefleri için en uygun ve doğru pazarlama stratejisini seçme ve belirlemenin öğrenilmesi.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• örnek çalışmalar • öz değerlendirme • pratik projeler • çoklu seçenekli testler • meslektaş gözlemi- gözden geçirmesi- kontrolü

Kurs/senaryonun ismi	FİNANSAL YÖNETİM
EQF seviyesi	5
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	şirketin varlıklarını finanse etme amaçlı ne tür sermayenin elde edilmesinin araştırılmasının öğrenilmesi.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• çoklu seçenekli testler • öz değerlendirme

Kurs/senaryonun ismi	İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ
EQF seviyesi	6
Öğrenilmesi beklenen çıktılar	çalışan performansının artırılması ve piyasada rekabetçi avantaj kazanılmasının öğrenilmesi.
Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi için metotlar	• öz değerlendirme • pratik projeler • meslektaş gözlemi

8. SONUÇLAR

Biz4Fun VWSG, katılımcılarına kendi avatarları üzerinden aynı zamanda görsel içeriklere ulaşma şansı vermektedir.

Online öğrenme platformu, sosyalbir oyun olarak tasarlandı, oyunculara (çoğunlukla genç deneyimsiz bireyler) diğer kullanıcılarla iletişim kurmasını sağlar ve dijital yapay olgularla etkileşime girmesini sağlar.

Bir başlangıç yapmak için gerekli olan yetenekler ve deneyimleri öğrencilere sağlamak için tasarlanmış bu online platform öğrencilere gerçek problemlere benzer problemleri çözme kapasitesi sağlayan deneyimler yaratır.

Eğitici online araç, girişimcilik üzerine kullanıcıları eğitmeyi amaçlar. EQF seviyeleri 3 ten 7 ye olmak üzere, Biz4Fun VWSG birçok kullanıcı skalasına sahiptir. (gençler, öğretmenler, eğitimci, VET/HE temsilcileri ve iş dünyasından da temsilcileri kapsamaktadır.)

Olayların birbiriyle ilişkilerinin belirlenmesi ve resmi ve resmi olmayan eğitimde daha etkili ve eğlenceli öğrenme ortamının dizayn edilmesi için daha ileri deneysel çalışmalara ihtiyaç olmasına rağmen, teknolojinin eğitim amaçlı kullanımının hem öğrenciler hem de öğretmenler için faydalı olduğu geniş ölçekte kabul edilmektedir.

eğer eğitici dijital oyunlar , hem öğrenme hem de öğretme becerilerini geliştirmede başarılı şekilde kullanıldığında, Biz4Fun VWSG kullanıcıları, bu deneyimden ne elde edecekler? Biz4Fun VWSG eğitimde inovasyonu hedeflemektedir; öğrenci ve öğretmenleri cesaretlendirirken, öğrencilerin araştırma ve keşfetme yeteneklerini geliştirecektir.

Biz4Fun Projesi, VET müfredatındaki kilit yetkinlikleri güçlendirmek ve yenilikçi eğitim sağlamak amacıyla oluşturulduğunda online platform tasarlandı ve bu platformun kullanıcılara sağladıkları:

- Yoğun bir öğrenme deneyimi sunan görsel dünya “kaşif eller-öğrenme, işbirlikçi sosyal etkileşim, deneysel öğrenme aktiviteleri ve geleneksel sınıf dersleri kurulumunun ötesinde aktif bir rol”.
- Sosyal oyun: Online platform, kullanıcıların birbiriyle etkileşim kurabileceği, kurallar çerçevesinde yapılandırılmış öğrenme ortamı sunmaktadır.

Biz4Fun projesi ile öğrenme metodunun ve OER lerin geliştirilmesi ile resmi ve resmi olmayan eğitimde yenilikçilik hedeflenmiştir. Biz4Fun VWSG, öğrencilere özelleştirilmiş bir öğrenme şekli sunmaktadır. Öğrencilere, odaklanma, doğru zamanda, doğru yerde ve şekilde karar verme özgürlüğü sunarak, öğrenmelerini geliştirir. sonuç olarak, Biz4Fun VWSG, öğrenme ve öğretmeyi geliştirmek için başarılı bir şekilde kullanılabilir.

Öğrenciler, gerçek problemlere benzer problemleri çözme kapasitesi sağlayan deneyimleri elde etme şansına sahip olur. Platform, öğrencilere başarılı bir başlangıç yapmaları için yetenek ve yetkinliklerinin geliştirirken dışardan bakabilmeyi, düşünmelerini de sağlar. öğretmenlere bakıldığında ise Prensky'ye göre, bilgilerini öğrencilerin ihtiyaçlarına göre adapte etmelidirler, sınıf ortamında, eğitici araçlar olarak bilgisayar ve dijital temelli oyunların kullanılmasının arttırılması gerekir. Buna göre, Biz4Fun VWSG, girişimci kafa yapısının geliştirilmesi amacıyla, geleneksel öğrenmeye karşı eğitim desteği olarak kullanılabilir.

Entrecomp, the Entrepreneurship Competence Framework (Girişimcilik Yetkinliği Çerçevesi) , Avrupa Komisyonu tarafından geliştirilmiştir ve girişimciliği yaşamboyu bir yetkinlik olarak tanımlar ve tüm vatandaşlar tarafından kişisel gelişimin geliştirilmesinden, topluma aktif katılım sağlama (kültürel, sosyal veya ticari), iş piyasasına girme, kendi işini kurma amaçlarıyla uygulanabilir.

Deneysellik olmadan inovasyon olmadığı düşünülürse, resmi veya resmi olmayan eğitimdeki tüm aktörlerin, Biz4Fun VWSG.gibi eğitici inovatif araçları kullanmaları için cesaretlendirilmeleri gerekir. bu gibi deneylerin, eğitim politikalarına yon vermesi çok hayati öneme sahiptir. Öğrencilere girişimcilik yeteneği kazandırması için fırsat tanınması da ayrıca çok emek piyasası için çok değerlidir.

9. REFERANSLAR

[Council recommendation on key competencies for lifelong learning](#), European Commission

[Promoting entrepreneurship](#) , European Commission

[EntreComp, the European Entrepreneurship Competence Framework](#) , European Commission

[The benefits of gaming in education: the build a world case](#)

[Features of digital game-based learning](#)

[Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students](#)

[Study/research on game-based entrepreneurial learning methodologies in Europe](#), ENGAGE Project

[Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students](#)

Camiller, M.A [The Students' Perceptions of Digital Game-Based Learning](#)

Burks, R. [Video games sharpen eye-hand coordination skills/ Study](#)

Deubel, P. [Game on! T.H.E. Journal \(Technological Horizons in Education\)](#)

Guido, M. [Steps to implementing game-based learning in the classroom](#)

[Iacovides, I.; Aczel, J.; Scanlon, E.; William, JW. Motivation, engagement and learning through digital games. International Journal of Virtual and Personal Learning Environment](#)

Kowert,R. [Benefits of social online play](#)

Swallos, E. [What makes a good social game?](#)

Coffey, H. [Digital game-based learning](#)

Serrano, K. [The effect of digital game-based learning on student learning: A literature review](#)

Malone, T.W. [Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science: A Multidisciplinary Journal](#)

Tramontana, M., Zheleyeva, M. [Uses of the Virtual World for Educational Purposes](#)



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

BAŞARILI BİR İŞ NASIL GELİŞTİRİLİR (KURS MÜFREDATI VE İÇERİĞİ)



Başarılı bir iş nasıl geliştirilir

Kurs Müfredatı ve İçeriği

1. DERSİN AMACI

Kendi işinizi kurmak veya büyütmek, uluslararası olmak veya iflastan kaçınmak mı istiyorsunuz?

Bu işletme ve yönetim kursunda, kendi iş modelinizi tasarlamak veya yenilemek için gereken temel kavramları ve adımları öğreneceksiniz. Uygulanabilir ve sürdürülebilir bir iş modeli için yapılması gereken ödünleşimleri ve kritik olan tasarım konularını öğreneceksiniz.

Bu kurs, "Yapılandırılmış bir şekilde basit bir iş modelini nasıl oluştururum?" gibi soruları yanıtlamanıza yardımcı olacaktır. ve "Kullanıcılarımla nasıl etkileşim kurarım ve müşterilerim için nasıl değer yaratırım ve şirketim için nasıl gelir yaratırım?"

2. LİSANS

Bu kursun ders materyalleri, "BIZ4FUN - İş kurma ile eğlenelim" (ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271) Projesinde Telif Hakkı kapsamında korunmaktadır ve Creative Commons Atıf-GayriTicari- lisansı altındadır. ShareAlike (CC-BY-NC-SA) 4.0 Uluslararası Lisansı.

4. KURS POLİTİKALARI

Tüm öğrenciler akademik çalışmalarında dürüst ve açık sözlü olmalıdır. Birinin araştırmasının sonuçlarını tahrif etmek, bir başkasının sözlerini veya fikirlerini çalmak, bir ödevde hile yapmak veya bir başkasının bu eylemleri gerçekleştirmesine izin vermek veya yardım etmek, eğitim sürecini bozar. Öğrencilerden kendi çalışmalarını yapmaları ve izinsiz yardım almamaları ve vermemeleri beklenir. Bu standardın herhangi bir ihlali, dersten kredi veya geri ödeme olmadan otomatik olarak çekilmeye neden olabilir.

Kurs sessiz, dikkat dağınık olmayan bir alanda alınmalıdır.

5. TEKNİK GEREKSİNİMLER/ DESTEK:

Kurs, tüm büyük web tarayıcılarıyla uyumludur. Yüksek hızlı İnternet bağlantısı önerilir.

6. SINIFLANDIRMA POLİTİKASI

Kurs için kredi alabilmek için katılımcıların kurs etkinliklerinin %100'ünü tatmin edici yanıtlarla tamamlamaları ve kursta gerekli minimum süreyi geçirmeleri gerekir. Bir ödevin yetersiz bulunması durumunda, öğrencinin öğretim elemanı tarafından verilen son tarihe kadar gözden geçirmesi ve yeniden teslim etmesi gerekir. Kurs etkinlikleri, tartışma panosu gönderileri, okumalar, çalışma grupları, etkinlikler ve kısa sınavlardan oluşur. Modül sonu quizlerinden %100 geçilmelidir. Sınavları geçmek için gerektiği kadar girebilirsiniz.

Bitirdikten sonra tüm öğrencilere bir kurs bitirme sertifikası verilecektir.

7. DERS PROGRAMI VE ÖĞRENME SENARYO ŞABLONU

1. **Girişimciliğe giriş** - Teorik dersler.
2. **Ülkenizdeki ve Avrupa'daki iş fırsatları ve pazar eğilimleri** - Bu öğrenme konusunun teorik amacı, tüketici davranışı ile bağlantılı olarak iş fırsatlarının nasıl belirleneceğini ve analiz edileceğini öğrenmektir.
3. **İş Modelleri** - Bu öğrenme konusunun teorik amacı, müşterilere değer sağlamak için stratejik düzeyde iş akışının nasıl tasarlanacağını öğrenmektir.
4. **İş Planı** - Uygulamalı kurslar.

5. **Bir iş modeli tasarlamak veya yenilemek için işbirlikçi araçlar** - Bu öğrenme konusunun teorik amacı, yeni ve modern teknolojileri kullanarak şirket ve müşteri için değer yaratmayı, sunmayı ve yakalamayı öğrenmektir.
6. **Pazarlama** - Uygulamalı kurslar.
7. **Dijital Pazarlama** - Uygulamalı kurslar.
8. **Küçük İşletmeler için En İyi Pazarlama Stratejileri Üzerine Analiz** - Bu öğrenme konusunun teorik amacı, önerilen iş hedeflerine en uygun doğru pazarlama stratejisinin nasıl belirleneceğini ve seçileceğini öğrenmektir.
9. **Finansal Yönetim** - Uygulamalı kurslar.
10. **İnsan Kaynakları yönetimi** - Uygulamalı kurslar.

Öğrenme Senaryosu Şablonu

Ders Temel Verileri	
Ders	
Ders Başlığı	

Önkoşullar	
Ders	
Konu	
Bilgi	

Faaliyetler / Malzeme Listesi		
İsim	Kısa Açıklama	Tip

--	--	--

Alakalı Konular	
Öğrenme Konusu Adı	Bağlantı Açıklaması

Pedagojik Yöntemler (ilgili olanı seçin)

- ☐ Kavram haritalama
- ☐ Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA) Teknikleri
- ☐ sorgulama
- ☐ Tatbikat ve Uygulama
- ☐ Öğreticiler
- ☐ Oyunlar
- ☐ Hikaye Anlatımı
- ☐ simülasyonlar
- ☐ Rol yapma oyunu
- ☐ Tartışma
- ☐ Küçük grup aktiviteleri
- ☐ Sosyal medya aktiviteleri (Facebook, Twitter, Youtube)

Diğer:

3D Aktivite Açıklaması (bir aktivite için bir tablo - ihtiyacınız olduğu kadar kopyalayın)**3B Etkinlik Hedefleri**

Anahtar kelimeler

3D Etkinlik Süresi
Öğrenme Etkinliği Açıklaması
Değerlendirme
Grafik Açıklama
Bilgi metni -
Çalışma talimatları
Bilgi

Referanslar

8. ÖĞRENİM ÇIKTILARI

Başarılı bir iş geliştirme yeteneği açısından, öğrenci şunları yapabilecektir:

- işi farklı türdeki paydaşlara tanıtmak için yeni araçlar ve teknolojiler kullanmak;
- önerilen amaç ve ihtiyaçlarına ekonomik olarak en uygun iş modelini araştırmak, seçmek ve geliştirmek;
- ekonomik olarak ulaşılabilecek cazip pazarları belirlemek;
- yeni bir iş modeli tasarlamak için iş otomasyonunu yenilikçi bir araç olarak kullanmak;

Başarılı bir işletmenin nasıl geliştirileceğini anladığını göstermek açısından, öğrenci şunları yapabilecektir:

- uygun bir iş modeli tasarlamak;
- girişimcilik kariyeri için uygun finansman modellerini tanıyarak;
- girişime destek sağlamak için etkili bir asansör konuşması yapın;
- öğrenci için uygulanabilir, iyi sunulmuş bir iş planı geliştirmek;
- çok hedefli bir pazarlama stratejisi geliştirmek;

9. DERS İÇERİĞİ

9.1 KURS 1. GİRİŞİMCİLİKTE GİRİŞ

1	Tip	Teorik
2	Ders Tanımı	Temel amaç, girişimcilik kültürünü gençler arasında yaygınlaştırmak ve pratik öğrenme deneyiminin etkinleştirilmesi yoluyla girişimcilik davranışını geliştirmektir. Yeni başlayanların aşağıdakiler gibi temel alanlarına odaklanan öğrenme materyalleri geliştirmeye olanak tanıyan bir dizi bilgiyi temsil edecektir: Bir iş fikri geliştirmek; Ekip kurmak; Bir iş planı oluşturmak; Müşteriler, satış ve pazarlama, Yatırım biçimleri vb.
3	European Qualifications Framework (EQF)	3
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• girişimcilik desteği ve/veya yeniliğin uygulamaya aktarılması; • iş modeli nasıl seçilir; • stratejik sonuç;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler, videolar; • metodolojiler ve teknikler: İşbirlikçi Öğrenme, Yarı-Yapı ve Serbest Tartışmalar, Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA); • BİT ortamları ve araçları: Kavram Haritalama, Tatbikat ve Uygulama, Sosyal Ağ Oluşturma;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler

7	Ders isimleri	karar verilecektir
8	Denetmen	UPAT - PANEPISTIMIO PATRON (EL)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun teorik amacı, girişimcilik kavramını anlamak ve bir projenin ihtiyaçlarını belirlemektir.
11	Değerlendirme yöntemleri	• Durum çalışmaları; • Kritik yansıma;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Drucker PF (1993) Innovation and entrepreneurship: practice and principles. HarperCollins, New York. • Alvarez, S.A., Busenitz, L.W. (2001). The entrepreneurship of resource-based theory. Journal of Management. • Kuratko, D. (2009). Introduction to Entrepreneurship. South Western Educational Publishing.

9.2 KURS 2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ

1	Tip	Teorik
2	Ders Tanımı	Ülkenizdeki ve Avrupa'daki iş fırsatları ve pazar eğilimleri Pazarlama, yönetim ve finans yönlerini entegre eden Kurs, öğrencileri simülasyonlara, tespit alıştırmalarına ve ekonomik durumu keşfetmek için grup çalışmasına dahil ederek pazar eğilimlerindeki fırsatları belirlemeye yönelik bilgi ve becerileri sağlamayı amaçlamaktadır. , hem ülkelerinde hem de Avrupa'da sosyal ve politik mega trendler.
3	European Qualifications Framework (EQF)	4
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• İdari süreç ve potansiyel riskler; • Tüketici segmentasyonu; • Satın alma durumu analizi; • Doğrudan ve dolaylı rekabet analizi; • Tamamlayıcı ürün ve hizmetlerin analizi;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler, videolar; • metodolojiler ve teknikler: İşbirlikçi Öğrenme, Yarı-Yapı ve Serbest Tartışmalar, Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA); Araştırma Masası; • BİT ortamları ve araçları: Sınavlar, Konsept • Haritalama, Sosyal Ağ Oluşturma;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Ders isimleri	karar verilecektir

8	Denetmen	SUA – Slovak University of Agriculture In Nitra (SK), SBA - Slovak Business Agency (SK), EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ), CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO),
---	-----------------	---

		UPAT - PANEPİSTİMİO PATRON (EL), EGINA - European Grants International Academy S.R.L. (IT), MNLA - Akdeniz Naturel Yaşam Derneği (TR)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme
10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun teorik amacı, iş fırsatlarının nasıl tanımlanacağını ve analiz edileceğini öğrenmektir. tüketici davranışı ile doğru orantılıdır.
11	Değerlendirme yöntemleri	• Durum çalışmaları; • Öz değerlendirme; • Pratik proje; • Sınav;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geri bildirim;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Gibson I., Rosen D., Stucker B. (2015) Business Opportunities and Future Directions. In: Additive Manufacturing Technologies. Springer, New York, NY. • Chesbrough, H. (2010). Business Model Innovation: Opportunities and Barriers. Long Range Planning, Volume 43, Issues 2–3, pp. 354-363. • Brandon A. Mueller, Dean A. Shepherd (2016). Making the Most of Failure Experiences: Exploring the Relationship between Business Failure and the Identification of Business Opportunities. Entrepreneurship Theory and Practice, Volume: 40 issue: 3, pp. 457-487.

9.3 KURS 3. İŞ MODELLERİ

1	Tip	Teorik
2	Ders Tanımı	Kişisel veya kurumsal bir zorluğa yaklaşmak için tasarlanan İş Modelleri Kursu, bir iş modelinin temel unsurlarını tanımlamayı ve iletmeyi, hedeflere ulaşmak için uygun iş modelini seçme yeteneğini geliştirmeyi ve stratejik sonuca şu şekilde yaklaşmayı amaçlar. çeşitli öğrenme kaynaklarını kullanarak etkileşimli bir şekilde işin temel bir özelliğidir.
3	European Qualifications Framework (EQF)	5
4	Öğrenme etkinliği içeriği	- Farklı iş modelleri türleri; - İş modeli nasıl seçilir; - Stratejik sonuç;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	- içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler; - metodolojiler ve teknikler: Sorgulama, Yarı Yapı ve Serbest Tartışmalar; - BİT ortamları ve araçları: Sınavlar, Konsept Haritalama;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Ders isimleri	karar verilecektir
8	Denetmen	SUA – Slovak University of Agriculture In Nitra (SK)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun teorik amacı, müşterilere değer sağlamak için stratejik düzeyde iş akışının nasıl tasarlanacağını öğrenmektir.
11	Değerlendirme yöntemleri	• Durum çalışmaları; • Öz değerlendirme;

12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geri bildirim;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Spiekermann, S., Acquisti, A., Böhme, R. et al. Electron Markets (2015) 25: 161. https://doi.org/10.1007/s12525-015-0191-0. • Täuscher K., Sven S.M. (2018). Understanding platform business models: A mixed methods study of marketplaces. European Management Journal, Volume 36, Issue 3, pp. 319-329. • Wirtz, B., Pistoia A., Ullrich S., Göttel V. (2015). Business Models: Origin, Development and Future Research Perspectives. Long Range Planning, Volume 49, Issue 1, pp. 36-54.

9.4 KURS 4. İŞ PLANI

1	Tip	Pratik
2	Ders Tanımı	Kurs, temel iş planının hazırlanmasından bir ekip oluşturmaya, finansman aramaya ve pazarlamayı bitirmeye kadar girişimciliğin tüm yönlerini içerir.
3	European Qualifications Framework (EQF)	4
4	Öğrenme etkinliği içeriği	- başarılı bir iş planının geliştirilmesi; - ticari şirket nasıl kurulur, mali işler nasıl yönetilir; - stratejik sonuç;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	- içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğretmenler; metodolojiler ve teknikler: Sorgulama, - Yarı Yapı ve Serbest Tartışmalar; - BİT ortamları ve araçları: Sınavlar, Kavram Haritalama;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Ders isimleri	karar verilecektir
8	Denetmen	EGINA - European Grants International Academy S.R.L. (IT)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun pratik amacı, müşterilere değer sağlamak için stratejik düzeyde iş akışının nasıl tasarlanacağını öğrenmek, işbirlikçi yaklaşımları ve ekipman yeniden yapılandırmasını belirlemektir. Ayrıca iş planına bir yönetim yaklaşımı da dahildir.
----	--------------------------	--

11	Değerlendirme yöntemleri	• Durum çalışmaları; • Öz değerlendirme; • Sınav;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Shepherd, D. A. 1999. Venture capitalists' introspection: A comparison of "in use" and "espoused" decision policies. Journal of Small Business Management, 37(2): 76 – 87. • Baron, R. A. 2008. The role of affect in the entrepreneurial process. Academy of Management Review, 33: 328 –340. • Burns, P. 2001. Entrepreneurship and Small Business. Basingstoke: Palgrave.

9.5 KURS 5. İŞ MODELİ TASARIMI VE YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI

1	Tip	Teorik
2	Ders Tanımı	Tools for designing or innovating a business model Course provides to students an overview about the most common business models, the challenges in the digital era and the opportunities provided by new technologies in order to enhance the efficiency of the business model they have chosen for their own business.
3	European Qualifications Framework (EQF)	6
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• İş modellerini karşılaştırma • İş modelini değerlendirme • İşletmeyi yenilemek için modern araçlar (iş otomasyonları ve platformlar)
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler • metodolojiler ve teknikler: İşbirlikçi Öğrenme, Yarı Yapı ve Serbest Tartışmalar, Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA) • BİT ortamları ve araçları: Testler, Konsept Haritalama, Tatbikat ve Uygulama
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Names of the lectures	karar verilecektir
8	Denetmen	CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme
10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun teorik amacı, yeni ve modern teknolojileri kullanarak şirket ve müşteri için değer yaratmayı, sunmayı ve yakalamayı öğrenmektir.

11	Değerlendirme yöntemleri	• Vaka çalışmaları; • Öz değerlendirme; • Muayene;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• Anketler; • geribildirim gelen öğrenciler aracılığıyla odak grup toplantıları;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Schaltegger, S., Hansen, E., Lüdeke-Freund, F. (2015). Business Models for Sustainability: Origins, Present Research, and Future Avenues. Organization & Environment, Volume: 29 issue: 1, pp. 3-10. • Saebia, T., Fossab, N. J. (2015). Business models for open innovation: Matching heterogeneous open innovation strategies with business model dimensions. European Management Journal, Volume 33, Issue 3, pp. 201-213. • Evans, S., Vladimirova, D., Holgado, M., Van Fossen, K., Yang, M., Silva, E., Barlow, C. Y. (2017). Business Model Innovation for Sustainability: Towards a Unified Perspective for Creation of Sustainable Business Models. Business Strategy and the Environment, Volume26, Issue 5, pp. 597-608.

9.6 KURS 6. PAZARLAMA

1	Tip	Pratik
2	Ders Tanımı	Pazarlama dersi, öğrencilere tanıtım faaliyetlerinde tam potansiyele ulaşmak için markalaşma, müşteri odaklılık, pazara giriş stratejileri ve eski pazarlama tekniklerini yenileriyle harmanlama fırsatlarının temel ilkelerini sağlamayı amaçlamaktadır..
3	European Qualifications Framework (EQF)	4
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• Müşterileri çekmek ve onları harekete geçirmek; • Pazarlama karması; • Büyüme pazarlaması; • Çevrimiçi pazarlama;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler, videolar; • metodolojiler ve teknikler: İşbirlikçi Öğrenme, Yarı-Yapı ve Serbest Tartışmalar, Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA); • BİT ortamları ve araçları: Testler, Konsept Haritalama, Tatbikat ve Uygulama, Sosyal Ağ Oluşturma;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Ders isimleri	karar verilecektir
8	Denetmen	EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun pratik amacı, şirketinizde katma değer elde etmek için bir ürün veya hizmetin nasıl tanıtılacağını, satılacağını ve dağıtılacağını öğrenmektir.
11	Değerlendirme yöntemleri	• Vaka çalışmaları; • Öz değerlendirme; • Pratik proje;

12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • geribildirim gelen öğrenciler aracılığıyla odak grup toplantıları;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Kotler, P., Armstrong, G., Trifts, V., & Cunningham, P. H. (2018). Principles of marketing. Brantford, Ont.: W. Ross MacDonald School Resource Services Library. • Fill, C. (2013). Marketing communications: Brands, experiences and participation. Harlow: Pearson. • Lee, K., & Carter, S. (2005). Global marketing and advertising: Understanding cultural paradoxes. New York: Oxford University Press. • Malhotra, N. K. (2010). Study guide and technology manual: Marketing research an applied orientation. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

9.7 KURS 7. DİJİTAL PAZARLAMA

1	Tip	Pratik
2	Ders Tanımı	Dijital Pazarlama Kursu, güç dengesini firmalardan tüketicilere kaydırarak pazarlama dünyasında devrim yaratan gelişmiş bir dijital araçlar yaklaşımı sunar ve yeni dijital pazarlama ortamının çeşitli yönlerini araştırır.
3	European Qualifications Framework (EQF)	4
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• Facebook reklamları; • Google Adwords; • İçerik pazarlaması; • Organik sosyal medya;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler, videolar • metodolojiler ve teknikler: Rol Oynama, Yarı Yapı ve Serbest Tartışmalar, Katılımcı Öğrenme Uygulamada (PLA), İşbirlikçi Öğrenme • BİT ortamları ve araçları: Testler, Simülasyonlar , Hikaye Anlatma, Sosyal Ağ
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Names of the lectures	karar verilecektir
8	Denetmen	CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO); SBA - Slovak Business Agency (SK)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun teorik amacı, insanları meşgul etmek ve iş bilincini artırmak için dijital teknolojilerin (SEO, içerik pazarlama, içerik otomasyonu, sosyal medya vb.) nasıl kullanılacağını öğrenmektir.
----	--------------------------	--

11	Değerlendirme yöntemleri	• Öz değerlendirme; • Pratik proje; • Meslektaş incelemesi;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • odak grup geri bildirimi;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Strauss, J., & Frost, R. (2009). E-marketing. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall. • Tuten, T. L., & Solomon, M. R. (2018). Social media marketing. Los Angeles: Sage. • Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2018). Digital Marketing. Los Angeles: SAGE.

9.8 KURS 8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ

1	Tip	Teorik
2	Ders Tanımı	Küçük işletmeler için en iyi pazarlama stratejileri üzerine analiz Kurs, dijital çağda pazarlama stratejilerine ve araçlarına entegre bir yaklaşım sunarak öğrencileri pratik alıştırmalar, simülasyonlar ve çalışma vakalarıyla meşgul eder.
3	European Qualifications Framework (EQF)	4
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• Tasarım düşüncesi ve stratejisi; • Çevrimiçi reklamcılık ve sosyal medya; • Web analitiği ve veri görselleştirme; • Arama Motoru pazarlaması (SEM);
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler, videolar; • metodolojiler ve teknikler: İşbirlikçi Öğrenme, Yarı Yapı ve Serbest Tartışmalar, Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA), Rol Oynama; • BİT ortamları ve araçları: Kısa Sınavlar, Kavram Haritalama, Tatbikat ve Uygulama, Sosyal Ağ Oluşturma, Öykü- Söylüyorum;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Ders isimleri	karar verilecektir
8	Denetmen	CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO); SUA – Slovak University of Agriculture In Nitra (SK); EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi eğitim

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun teorik amacı, önerilen iş hedeflerine en uygun doğru pazarlama stratejisinin nasıl belirleneceğini ve seçileceğini öğrenmektir.
----	--------------------------	--

11	Değerlendirme yöntemleri	• Vaka çalışmaları; • Öz değerlendirme; • Pratik proje; • Çoktan seçmeli testler; • Meslektaş incelemesi;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • odak grup geribildirimleri;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Anderson, James C. and James A. Narus (1984), A Model of the Distributor's Perspective of Distributor-Manufacturer Working Relationships, Journal of Marketing, 48 (Fall), 62. • Geyskens, Inge, Jan-Benedict E.M. Steenkamp, and Nirmalya Kumar (1998), Generalizations About Trust in Marketing Channel Relationships Using Meta-Analysis, International Journal of Research in Marketing, 15 (3), 223. • Young, Joyce A., Faye W. Gilbert, and Faye S. McIntyre (1996), An Investigation of Relationalism Across a Range of Marketing Relationships and Alliances, Journal of Business Research, 35 (2), 139-51.

9.9 DERS 9. FİNANSAL YÖNETİM

1	Tip	Pratik
2	Ders Tanımı	Finansal yönetim Dersi, öğrencilerin stratejik yönetimin temellerini kapsayan, finansal kaynakları işletme stratejilerine göre planlama ve değerlendirme, sermaye piyasalarını ve kurumları finansal bir perspektiften anlama becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.
3	European Qualifications Framework (EQF)	5
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• Finansal planlama, izleme, değerlendirme ve öğrenme; • Mali kontrol; • Belirli mali kaynakların nasıl tahsis edileceği;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER), öğreticiler; • metodolojiler ve teknikler: Problem çözme, Yarı-Yapı ve Serbest Tartışmalar, Eylemde Katılımcı Öğrenme (PLA); • BİT ortamları ve araçları : Sınavlar, Simülasyonlar;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Names of the lectures	karar verilecektir
8	Denetmen	SBA - Slovak Business Agency (SK)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi eğitim

10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun pratik amacı, şirketin varlıklarını finanse etmek için ne tür bir sermaye elde edileceğini nasıl araştıracağınızı öğrenmektir.
11	Değerlendirme yöntemleri	• Öz değerlendirme; • Çoktan seçmeli testler;

12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • odak grup geribildirimleri;
13	Önerilen veya gerekli okuma	• Grable, J.E., Park, J., Joo, S. (2009). Explaining financial management behavior for Koreans living in the United States, Journal of Consumer Affairs, 43(1): 80-105. • Parrotta, J.L., Johnson, P.J. (1998). The Impact Of Financial Attitudes And Knowledge On Financial Management And Satisfaction Of Recently Married Individuals, Financial Counseling and Planning, 9(2): 59-75. • Robb, C.A, Sharpe, D.L. (2009). Effect of personal financial knowledge on college students' credit card behavior, Journal of Financial Counseling and Planning, 20(1): 25- 43.

9.10 KURS 10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ

1	Tip	Pratik
2	Ders Tanımı	İnsan kaynakları yönetimi Dersi, öğrencilerin insan kaynakları temelleri hakkında daha derin bir anlayışa sahip olmalarına ve bir işletmenin insan kaynaklarını yönetme ve değerlendirmede alternatif yaklaşımları düşünmelerine yardımcı olmayı amaçlar.
3	European Qualifications Framework (EQF)	6
4	Öğrenme etkinliği içeriği	• Entelektüel sermaye; • Örgütsel davranış ve kültür; • Yetenek yönetimi;
5	Pedagojik Modeller, Stratejiler ve BİT araçları	• içerik türü: Açık Eğitim Kaynakları (OER); • metodolojiler ve teknikler: Rol Yapma, Yarı Yapı ve Serbest Tartışmalar, Katılımcı Öğrenme Eylemde (PLA); • BİT ortamları ve araçları: Testler, Simülasyonlar;
6	Kursun dili	İngilizce ve çeviriler
7	Ders isimleri	karar verilecektir
8	Denetmen	MNLA - Akdeniz Naturel Yaşam Derneği (TR)
9	Teslimat şekli	çevrimiçi öğrenme
10	Öğrenme çıktıları	Bu öğrenme konusunun pratik amacı, çalışan performansının nasıl artırılacağını öğrenmek ve piyasada rekabet avantajı elde etmektir.

11	Değerlendirme yöntemleri	• Öz değerlendirme; • Pratik proje; • Meslektaş incelemesi;
12	Değerlendirme için geri bildirim	• anketler; • odak grup geri bildirimleri;

13	Önerilen veya gerekli okuma	• Elkjaer, B. (2000). Learning and getting to know: the case of knowledge workers. Human Resource Development International, 3(3), 343-359. • Schippman, J. S., Ash, R. A., Battista, M., Car, L., Eyde, L. D., Hesketh, B., Kehoe, J., Pearlman, K., Prien, E. P. & Sanchez, J. I. (2000). The practice of competency modeling. Personnel Psychology, 53(3), 703-740. • Stewart, T. A. (1997). Intellectual capital: the new wealth of organizations. Doubleday, New York.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

PILOT ETKINLIK RAPORU (YUNANISTAN)



KA2 Strategic Partnership

1. UYGULAMA HAKKINDA GENEL BİLGİLER

1. Ortak, Ülke	UPAT/Greece
2. Pilotun başlama tarihi	21/4/2021
3. Pilotun bitiş tarihi	13/6/2021
4. Pilot Etkinliğine katılan katılımcı sayısı	40
5. Biz4Fun VWSG'yi test eden katılımcı sayısı	33

1.1 Pilot Etkinliğin Kısa Açıklaması

Yunanistan'daki covid-19 sağlık koşulları nedeniyle Pilot Planın B Seçeneğini (Çevrimiçi) izledik. 21/4/2021 - 28/4/2021 döneminde kilit kişilere iki belge teslim ettik. Biri, olası pilot uygulama yollarını açıklıyordu ve 1, 8 ve 9 kurslarına odaklanarak Biz4Fun ve kursları hakkında temel bilgiler veriyordu. Dünya ve pilot sürecini uyguluyordu. Platformun kullanımıyla ilgili tüm soruları yanıtlamak için kilit kişilerle kısa oturumlar yaptık. Ardından, MEÖ öğretmeni olan kilit bir kişi, belgelerini öğrencilerine dağıttı ve onlara bir gösteri yaptı. Öğrencilerin çoğu daha sonra platformu kullandı ve ilgili anketi tamamladı. Öğretmen danışmanı olan bir kilit kişi, kendi gözetiminde öğretmenlerle aynı şeyi yaptı. Son olarak, belgeler MEÖ/İHE kurumlarından ve politika yapıcılardan bireysel kişilere gönderildi. Bazıları yanıtladı ve ilgili anketleri doldurdu.

2. KATILIMCILAR - Öğrenme senaryolarını test eden katılımcı sayısı

Sosyo-demografik değişkenler	Katılımcı sayısı
1. Cinsiyet	
<i>Erkek</i>	17
<i>Kadın</i>	16
Toplam:	33
2. Profil	
<i>Öğrenci</i>	17
<i>ME/YE Kurumları</i>	10
<i>Karar Alıcılar</i>	6
Toplam:	33

3. PİLOT UYGULANAN ÖĞRENME SENARYOLARI

Kurs	Pilot etkinlik sırasında yapılan kurs
1. GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ	X
2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ	
3. İŞ MODELLERİ	

4. İŞ PLANI	
5. BİR İŞ MODELİ TASARIM VEYA YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI	
6. PAZARLAMA	
7. DİJİTAL APAZARLAMA	
8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ	X
9. FİNANSAL YÖNETİM	X
10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	

4. ONLINE DEĞERLENDİRME SONUÇLARI

UPAT, farklı hedef gruplara (Öğrenciler, Mesleki Eğitim/Öğretim Kurumları, politika yapımcılar) yönelik üç çevrimiçi değerlendirme anketi paylaştı ve BIZ4Fun Projesi boyunca geliştirilen sosyal oyun ve 3B Sanal Dünya'nın test edilmesi hakkında önemli bilgiler toplamayı amaçladı.

4.1 Öğrencilerin çevrimiçi değerlendirmesi (17 katılımcı)

Katılımcılardan 17 soruya cevap vermeleri istenmiştir. İlk alan, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal Dünya ve sosyal oyunu tanıtan Personel tarafından sağlanan talimat ve açıklamaların netliğine odaklanmaktadır.

Uyarı: Google Dokümanlar'da uygulanan Yunanca sürümdeki soruların numaralandırılması, anketin başına demografik sorular koyduğumuz için genel (ör. İngilizce) sürümdekinden farklıdır. Dolayısıyla, demografik olmayan sorular 5 Numaradan başlamaktadır. Aşağıda, arsa görüntüsündeki Yunanca sorunun altında, Hayır'ı ve İngilizce olarak soruyu kırmızı parantez içinde veriyoruz. Yunanca numaralı soru etiketinin yanı sıra ortak soruyu Hayır'ı da kırmızıya koyduk.

Q5 (Q1). Biz4Fun Projesi hakkında yapılan açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu; ayrıntılı sonuçlar aşağıda gösterilmiştir.

Katılımcıların %64,7'si açıklamanın çok açık olduğunu, %29,4'ü ise tatmin edici olduğunu belirtmiştir. Özellikle, katılımcılar projenin amacını ve yapısını kolayca anladılar ve herhangi bir zorlukla karşılaşmadılar. Ancak aralarında mesafe olduğu için sıkıntı yaşayanlar oldu.

Q6 (Q2). Ayrıca, 3D Sanal dünya ve sosyal oyun hakkında eğitim ve açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlar çok olumluydu.

Katılımcıların %70,6'sı talimatların ve açıklamanın çok açık olduğunu, %29,4'ü ise tatmin edici olduğunu belirtmiştir. Katılımcılar belirli bir sorunla karşılaşmadılar ve "kuralların analitik ve net olduğunu" belirttiler. Ayrıca ne yapmaları gerektiğini de kolayca anladılar. Bir katılımcı quizler hakkında daha fazla bilgi istediğini belirtmiştir.

Q7 (Q3). Sanal dünyanın ve sosyal oyunun kullanım kolaylığı ile ilgili sonuçlar son derece olumluydu.

Ankete katılanların tamamı (%100) sanal dünyanın ve sosyal oyunun kullanımını kolay buldu. Bazıları diğer video oyunları ile ilgili deneyime sahip olduğu için ya da talimatlar bilgilendirici olduğu için herhangi bir zorlukla karşılaşmadılar. Bazıları, karakterle ilgili

bazı küçük hatalar ve donmalar olduğunu, ancak çok ciddi bir şey olmadığını belirtti.

Q8 (Q4). Grafiklerin genel değerlendirmesi çok olumlu. %100'ü Katılımcılar grafiği “çok iyi” ile “iyi” arasında derecelendirdi.

Daha spesifik olarak, ankete katılanların %41,2'si grafikleri çok iyi ve %58,8'i yeterince iyi buldu. Bazı katılımcılar kullanıcı-ortam etkileşimini çok ilginç bulmuş, bazıları ise oyunun tasarımının amacına ulaştığını düşünüyor. Çoğunluğu, genel grafiklerin harika olduğunu düşünüyor, ancak hala iyileştirme için yer var.

Q9 (Q5). Platformun kullanıcı dostu olmasıyla ilgili olarak, aşağıda gösterildiği gibi kaydedilen sonuçlar oldukça olumluydu.

9. Ήταν η εξέλιξη του παιχνιδιού ομαλή;
(5. Oyun sorunsuz ilerledi mi?)

Ankete katılanların %94,1'i platformun kullanım kolaylığı konusunda olumluydu, ancak her zaman bazı donmaların olduğu garip bir durum vardır.

Q10 (Q6). Katılımcıların çoğu hangi dersleri denediklerine göre birinci, sekizinci ve dokuzuncu dersi anlatıldığı gibi denemiş, ancak bazıları diğer bazı dersleri tercih etmiştir.

%70,6'sı Kurs 1'i denedi. GİRİŞİMCİLİKTE GİRİŞ.

%29,4'ü denedi Kurs 2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ.

%23,5'i Kurs 3'ü denedi. İŞ MODELLERİ

%17,6'sı Kurs 4'ü denedi. İŞ PLANI

%23,5'i denendi Kurs 5. BİR İŞ MODELİ TASARIM VEYA YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI

%35,3'ü Kursu denedi 6. PAZARLAMA

%17,6'sı Kursu denedi 7. DİJİTAL PAZARLAMA

%58,8'i Kursu denedi 8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ

%52,9'u Kursu denedi 9. FİNANSAL YÖNETİM

%23,5'i Kurs 10'u denedi. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ.

Q11 (Q7). Tüm katılımcılar, yeni bir şey öğrendikleri için oyunun değerli bir öğrenme aracı olabileceğini iddia etti.

Tam olarak% 100'ü yeni bir şey öğrendi. Bazıları proje bağlamında daha önce herhangi bir deneyime sahip değildi ve diğerleri bazı girişimcilik kavramlarını bilmiyordu, ancak hepsi yeni şeyler görüp denediklerini ve yeni kavramlara aşina olduklarını kabul ettiler.

Q12 (Q8). BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyun'u çalışmaları için kullanma ilgileri ile ilgili olarak, sonuçlar inanılmaz derecede olumluydu.

Katılımcıların %88,2'si okullarında/üniversitelerinde BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyunu kullanmak istemiştir. Bazıları “oyunarak öğrenebilirsiniz” ve bunun keyifli, etkileşimli, alternatif ve kolay bir öğrenme yolu olduğunu, bunun da öğretim sürecini ilerletmeye yardımcı olacağını belirtmişlerdir. Ancak biri amfityatrodaki dersin yeri doldurulamaz olduğunu düşündü, diğeri ise BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununun çalışmalara yardımcı olacağına inanmadı.

Q13 (Q9). BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyun'un akademisyenler için faydasına ilişkin soruda aşırı çoğunluk faydalı olacağını düşündü.

Katılımcıların %94,1'i BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununun akademisyenler için faydalı olacağını düşünüyor. Daha spesifik olarak, bazıları bunun çok faydalı olduğunu ve öğretimin daha keyifli hale geldiğini belirtti. Katılımcılardan bazılarının “Farklı şeyler öğrenebilirsiniz”, “sanal dünya aynı zamanda tekrar etme şansı da olabilir” ve “daha teorik derslerin bazıları daha çekici hale gelebilir” yanıtları oldu.

Q14 (Q10). Aracın etkinliği ile ilgili olarak, sonuçlar da çok olumluydu.

Katılımcıların %82,4'ü BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununun başarılı bir iş kurmak için gerekli becerileri geliştirmede etkili olabileceği konusunda olumluydu. Katılımcıların bir kısmı “iyi bir bilgi testidir” ve “çok fazla bilgi sunar ve temel bilgileri öğrenmenize yardımcı olur” yanıtını vermiştir. Ancak bazıları “yeterli olmadığını” ve başarılı bir iş için çok daha fazla bilgiye ihtiyaç olduğunu fark etti.

Q15 (Q11) & Q16 (Q12). BIZ4FUN VW'nin ve sosyal oyunun en büyük gücü ve zayıflığı hakkındadırlar.

15. Ποιο είναι το πιο δυνατό στοιχείο του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun;

(11. BIZ4Fun VW ve Social Game'in en büyük gücü nedir?)

16. Ποιο είναι το πιο αδύνατο στοιχείο του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun;

(12. Oyunun en büyük zayıflığı nedir?)

Katılımcılar tarafından sağlanan geri bildirimler aşağıdaki tabloda özetlenmiştir.

güçlü	Hoş ve güzel bir deneyim	başkalarıyla konuşma	NPCler	kullanışlılık	İyi tasarım	İyi organizasyon
zayıf	Sıkıcı ve bazen anlaşılmaz içerik	Yavaş sunucular	Grafikler	Avatar hareketi	Kurulum	Bazı sınavlarda kullanıcı deneyimi

Q17 (Q13). Son aşamada, katılımcılardan VW ve Sosyal Oyunda değiştirecekleri/iyileştirecekleri bazı yönleri önermeleri de istendi.

17. Η υποστήριξή σου μετρά! Τί θα άλλαζες/βελτιώνες στον εικονικό κόσμο και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun;

(13. Desteğiniz önemlidir! BIZ4Fun VW ve Social Game'de neyi değiştirir/iyileştirirsiniz?)

Sağlanan geri bildirimler şu şekilde özetlenebilir::

Simpler content (1/17)	Shorter presentations (1/17)	Better graphics (4/17)	I wouldn't change anything (5/17)	The chat process (1/17)	Software running efficiency (1/17)	Show completion rate for each course (1/17)	Random selection of quiz questions (1/17)	Show right answers (2/17)
------------------------	------------------------------	------------------------	-----------------------------------	-------------------------	------------------------------------	---	---	---------------------------

4.2 MEÖ/YÖ Kurumlarının çevrimiçi değerlendirmesi (10 katılımcı)

On (10) katılımcı, HEI'lerden (%30) veya orta öğretimden (MEÖ Okulları) (%70) (Q3, Q4 ve Q5'ten çıkarıldığı üzere) sekiz (8) farklı Yunan kurumundan personeldi. 14 soruya cevap vermeleri istendi. İlk alan, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal dünya ve sosyal oyunu tanıtan Personel tarafından sağlanan talimat ve açıklamaların netliğine odaklanmaktadır.

Not: Yine burada Q1-Q7 demografik ve kurumsal verilerle ilgilidir.

Q8 (Q1). Biz4Fun Projesi hakkında sağlanan açıklamanın netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu; aşağıda ayrıntılı sonuçlar gösterilmektedir.

Ankete katılanların %80'i çok olumlu ve %20'si olumluydu. Spesifik olarak, "pilot uygulama kılavuzunun gerekli tüm bilgilere sahip olduğu" ve "bir avatar oluşturma, platformda gezinme talimatları ve projenin amacının kesinlikle açık olduğu" belirtildi. Katılımcılar ayrıca "her noktada açıklayıcı talimatlar olduğu için çok net açıklamalar olduğunu" belirtiyorlar. Ayrıca bahsedildiği gibi, "bir yerde zorluk yoktu ve ihtiyacım olan her şey iyi sunuldu". Hatta birileri tarafından "Yönlendirme olduğu zaman çevrenin anlaşılır anlatımlardan dolayı öğrenciler tarafından kolaylıkla algılanacağına inanıyorum" şeklinde ifade edilmektedir.

Q9 (Q2). 3D Sanal dünya ve sosyal oyun hakkında talimat ve açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlara gelince, bunlar çok olumluydu. Ankete katılanların %77,8'i çok olumlu geri bildirimde bulundu ve %22'si tatmin edici/iyi bir geri bildirim verdi.

Özellikle "hem teknik talimatlarda hem de pilot kılavuzda net açıklamalar olduğunu", "kurallar açık bir şekilde verildiği için talimatları anlamakta ve avatarımı nasıl hareket ettireceğimi görmekte zorluk çekmedim" diye belirttiler. Öğrencileri ile ilgili olarak "rehberlik altında yapıldığında çevre öğrenciler tarafından daha kolay algılanacağını" belirtmişlerdir. "Oyunun bazı noktalarında bir sonraki adımı belirlemek için durmak zorunda kaldım (örneğin Banka'da çalışanlarla olan etkileşimlerden sonra nasıl devam edeceğimi anlayamadım) dikkate alınması gereken bir açıklama olarak belirtildi. .

Q10 (Q3). Platformun kullanıcı dostu olmasıyla ilgili olarak, kaydedilen sonuçlar tamamen olumluydu, ankete katılanların %100'ü bu konuda hemfikirdi.

"Sanal dünyayı ilk kez kullanmama rağmen herhangi bir zorluk yaşamadım", "Sanal dünyalara aşina olmayan birinin çok zorlanmayacağına inanıyorum" ve "adım adım sizlerle bunu yapabilir, özellikle de sanal dünyalara aşınaysa". Hatta katılımcılar "teleportasyon panosu sayesinde siteler/bölümler arasında gezinmenin kolay olduğunu" belirttiklerinde yorumlarında daha da belirginleşiyorlar.

Q11 (Q4). Oyunu kullanmak için herhangi bir ön koşul (ön bilgi) ile ilgili olarak, ankete katılanların sadece %10'u bu görüşü belirtirken, çoğunluk "oyunu oynamadan önce bu konuda bir şey bilmeye gerek olmadığına" inanıyordu.

Q12 (Q5). Oyunun akıcılığının geliştirilmesi ile ilgili olarak, katılımcıların tamamı (%100) bu konuda hemfikirdir.

Not: Ortak anketin 6. Sorusu ("Bu, MEÖ/YÖ kurumunuzun sınıfında oynarken gördüğünüz bir araç mı?"), yanıt önceden bilindiği için (Hayır) anketimize dahil edilmemiştir.

Q13 (Q7). Bu soru, oyunun temel eğlenceli ve eğitici özellikleriyle ilgilidir.

13. Παρακαλώ περιγράψτε τα κύρια παιγνιώδη και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

(7. Lütfen oyunun ana eğlenceli ve eğitici özelliklerini tanımlayın.

Katılımcılardan gelen geri bildirimler şu şekilde özetlenebilir:

Yaratıcı - İlginç - Analitik
Anında geri bildirim, keyifli bir oyun ortamında öğrenme çabası için ödül
Sunumlar, testler, NPC'ler, diyaloglar, seviyeler
"Oyuncu olmayan" ile etkileşim ve mevcut bilgiler.
rehberlik derecesi
Oyunculuk yoluyla bilgi edinme yoluyla bilgiye yapıcı yaklaşım
Etkileşim, tekrarlanabilirlik, test geri bildirimi, 3D algılama, navigasyon özelliği
Sanal karakterlerle etkileşim, bilgi keşfi unsurları, bir düzeyde varoluş
Güzel grafikler - oyunun tonunu ayarlayarak avatarınızı istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz ama aynı zamanda eğitim kısmı olan tablolar ve eğitim sürecini kapsayan değerlendirme testleri vardı.

Q14 (Q8). Katılımcıların çoğu istendiği gibi üç dersle (1,8,9) oynamış, ancak çok azı diğer dersleri de denemiştir (3,4,5,6,7).

4.3 Politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmesi (6 katılımcı)

Altı (6) farklı kuruluştan altı (6) Politika Yapıcı pilot uygulamaya katıldı:

- Mora Üniversitesi Araştırma Komitesi Başkan Yardımcısı
- BİLGİ GENİŞ BANT HİZMETLERİ şirketinin CEO'su
- Bilgisayar Teknolojisi Enstitüsü ve Press Diophantus (Eğitim Bakanlığı'nın danışman kuruluşu) Başkan Yardımcısı ve Yunan Okulları Ağı Koordinatörü
- Batı Yunanistan bölgesi için MEÖ Çıraklık Koordinatörü
- İyon Adaları İlköğretim ve Ortaöğretim Bölge Müdürlüğü Eğitim Görev Koordinatörü
- Batı Yunanistan Eğitim Planlaması Bölgesel Merkezi'nin Bilişim Eğitim Görev Koordinatörü ve Örgütsel Koordinatörü.

Dört (4) açık tip soruyu cevaplamaları istendi.

Not: Yine burada anketimizde Q1-Q6 demografik ve kurumsal verilerle ilgilidir.

Q7 (Q1).

7. Σε ποιο βαθμό η πλατφόρμα μάθησης *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* και το περιεχόμενό της ανταποκρίνονται στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας στόχου (ανάγκες των τελικών χρηστών)

(1. Öğrenme platformu, sanal dünya ve sosyal oyun Biz4Fun'un yanı sıra içeriği ne ölçüde hedef grubun iş becerilerine (son kullanıcıların ihtiyaçlarına) karşılık geliyor?)

Sanal dünya ve sosyal oyun Biz4Fun'un "özellikle hedef kitle için faydalı ve kullanışlı içeriklerle" ve "önemli ölçüde" "kullanıcıların ihtiyacını karşıladığı" belirtiliyor. Ayrıca platformun "öğrencilerin ihtiyaçlarını tatmin edici bir şekilde karşılayan" yeterli içeriğe sahip olduğu ve "sanal dünya platformunun mimarisinin gelecekte gerekirse yeni içeriklerin kolayca eklenmesine olanak tanıdığı" belirtildi.

Bu nedenle, kullanıcının (öğretmen-öğrenci) içerikle (öğrenme) güçlü etkileşimi,

öğrenenlerin ihtiyaçlarını karşılamadaki kullanışlılığı, esnek kullanıcı-teknolojik arayüzü ve dönüşüm olasılığı (yenileme, ekleme) gibi çok önemli bir şey.) malzeme, gerekirse, sistemin ana faydalarıdır.

Q8 (Q2).

2. Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* στο περιβάλλον σας και ποια θα ήταν, κατά τη γνώμη σας, τα κύρια πλεονεκτήματα και τα εμπόδια στην πρακτική της κατάρτισης; (Τα συμφέροντα των εξωτερικών ενδιαφερομένων, τα οφέλη, η χρησιμότητα, η αποτελεσματικότητα, η συνάφεια, η σχέση κόστους/αποτελεσματικότητας, η βιωσιμότητα)

(2. Biz4Fun VW ve Sosyal Oyun platformunu kendi bağlamınızda nasıl kullanabilirsiniz ve sizce eğitim uygulamanızdaki ana faydaları ve engelleri neler olabilir? (Dış paydaşların kendi çıkarları; faydalar, kullanışlılık, etkinlik, uygunluk, maliyet etkinliği/verimlilik, sürdürülebilirlik))

Cevaplar çeşitli ve çok ilginçti.

"Bizim için bu sanal dünyanın temel bir eğitim aracı olduğu ancak aynı zamanda bir öz değerlendirme aracı olarak da kullanılabilirdi" belirtilmektedir. Elbette çok doğru bir şekilde "uzun vadede etkinliğini tahmin ederek kullanımını derinlemesine görmek istiyoruz" ifade edildi. Daha sonra eğitim içeriğinin referans nesnesi belirlenmiş, "hedef gruplar için önemli avantajlarla "girişimcilik" yelpazesi ile ilgili kavramlarda bir eğitim aracı olarak kullanılabilirdi" bahsedilmiştir.

Çevrenin pedagojik kullanımı "işlerinde her gün karşılaştıkları kavramlarda, çalışanların eğitim içeriği sayesinde yeni bir boyut kazandıkları, aynı zamanda bunlarla ilgilenmek, onları tanımak için yoğun ilgi gösterdikleri" önerilmektedir. "oyun" aracılığıyla daha iyi.

Oyunda yer alan 'beyin fırtınası ayarının' oyunlarında tanıdık geldiği de belirtiliyor.

günlük yaşamlar ve bu yüzden öğrenciler onu ilgiyle keşfedecekler ".

Araştırmaya katılanlardan biri, "Oyunu lisansüstü program öğrencilerine - 25 kişilik bir izleyici kitlesi içinde - sundum ve gelecekte lisans programında - 150 kişilik izleyici kitlesinde - tekrarlamayı düşünüyorum çünkü oyun birçok avantajı var!".

"Platformun en önemli avantajlarının 'eğlenceli' ve arkadaş canlısı karakteri ve özellikle gençleri bu oyunu kullanmaya iten unsurlar olan daldırma faktörü olduğu" belirtildi.

Sanal dünyanın bir başka kullanımı da bir katılımcı tarafından "bilgi ve becerilerin eş zamanlı olarak değerlendirildiği eğitim aracı"ndan bahsedilmiştir. İlginç ama aynı zamanda Yunanistan'daki eğitim gerçeğine çok yakın olan görüş, gördükleri ortamın "yetişkin eğitiminde oyunculuktan yararlanarak çekici bir öğrenme ortamı sunacak eğitim seminerlerinde" kullanılabilirdi görüşüdür.

Elbette "ciddi olmamakla birlikte bir engel olarak sanal dünyada gezinmek için özel bir tarayıcı kullanma ihtiyacı düşünülebilir" şeklindeki yorumu dikkate almakta fayda var.

Q9 (Q3).

3. Ποιες ιδέες, προσεγγίσεις, εργαλεία του *εικονικού κόσμου και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun* αξίζει να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές και γιατί; (Επιπτώσεις στον στρατηγικό σχεδιασμό)

(3. Biz4Fun VW ve Social Game'in hangi fikirleri, yaklaşımları, araçları ilgili (yerel) stratejiler ve uygulamalara uyum sağlamaya değer ve neden? (Stratejik planlamaya etkisi))

Çok ilginç bir bakış açısına değinen katılımcı, "tüm araç, kendi uygulama alanında eğitim ve strateji formülasyonunun yapısal bir özelliğidir" diye yazdı. "Takım işbirliği ve etkileşimi, bir oyuna katılanlar için önemli bir 'ders'tir" diye ekledi. Bu, "bu deneyimlere sahip olmayan bizler için açık olmasa da, çocukluklarından beri günlük yaşamlarının bir ögesi olduğu için, genç profesyonellerin sosyal gelişiminde oyun unsuru gereklidir" görüşüyle doğrulanır.

Araştırmaya katılanlar, sanal dünyanın bir öğretim yöntemi ve yaklaşımı olarak entegrasyonunu da "ancak bir alan çalışması gerektiğinde, gerekli genişlik ve derinlikte eğitim içeriği sağlamaktan uzaklaşmadan" önermektedirler.

Ayrıca, "küçük özel gruplarda düzenli eğitim ve sanal ortam aracılığıyla programlama öğrenmenin bireysel konuları" önerilmiştir. Ayrıca, bir katılımcının "değerli ve her biri bir parça ekleyen sanal dünya araçları" hakkındaki ifadesi çok olumludur. platformun genel değer zincirine değer".

Q10 (Q4).

3. Τι θα βελτιώνατε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα εκμάθησης *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* (τεχνικές λεπτομέρειες, λειτουργικότητες, περιεχόμενο) και πώς; (Αδυναμίες, εμπόδια, ανακολουθίες, ποιότητα, σαφήνεια, προσέγγιση, εργαλεία κλπ.).

(3. Biz4Fun VW ve Social Game çevrimiçi öğrenme platformunda (teknikler, işlevler, içerik) neleri geliştirirsiniz ve nasıl? (Zayıflıklar, engeller, tutarsızlıklar, kalite, netlik, yaklaşım, araçlar vb.))

Katılımcılardan biri "bu aşamada farklı bir şey öneremedim" diyor. Ancak sanal dünyanın optimizasyonu için dikkate alınması önerilen çok faydalı ipuçları var. Aşağıdakilerden bahsedilmiştir: "Bu tür sanal dünyaları ilk kez kullananlar için temel özelliklerin bir demo videosunu ekleyeceğim", avatarların hareketini ortalama bir yabancı kullanıcı için daha belirgin hale getirmek için; "Sanal dünyanın daha gerçekçi olması için dokuların (grafiklerin) kalitesini artırırdım" ve "metinlere sesli dikte eklemek, aynı zamanda kamera kullanmak faydalı olurdu".

Sonuç olarak, politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmelerinin Platformla ilgili memnuniyet derecesinin çok iyi olduğunu gösterdiğini söyleyebiliriz. Birkaç küçük açıklama not edildi. Son kullanıcıların ihtiyaçlarıyla ilgili sonuçlar oldukça olumluydu. Ankete katılanlara göre, platform ve içeriği, hedef grubun girişimcilik yetkinliklerine iyi bir şekilde hitap ediyor. Katılımcılar, BIZ4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun platformunun öğrencileri girişimcilik eğitime dahil etmek için değerli bir araç olduğuna dikkat çekti. Biz4Fun VW ve Sosyal Oyun platformunun olası kullanımı ile ilgili olarak, eğitim uygulamasındaki ana faydalar ve engeller, katılımcılar eğitim sürecinde araçların iyileştirilmesinin altını çizdiler. Biz4Fun VW ve Social Game'in ilgili (yerel) strateji ve uygulamalara adapte edilmeye değer fikirleri, yaklaşımları, araçlarına gelince, katılımcılar VW ve Social Gaming Biz4Fun Platformunun eğitim sistemine entegrasyonu konusunda anlaştılar.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

PILOT ETKİNLİĞİ RAPORU (İTALYA)



KA2 Strategic Partnership

1. UYGULAMA HAKKINDA GENEL BİLGİLER

1. Ortak, Ülke	EGInA Srl, Italy
2. Pilotun başlama tarihi	05.06.2020
3. Pilotun bitiş tarihi	16.06.2020
4. Pilot Etkinliğe katılan katılımcı sayısı	41
5. Biz4Fun VWSG'yi test eden katılımcı sayısı	24

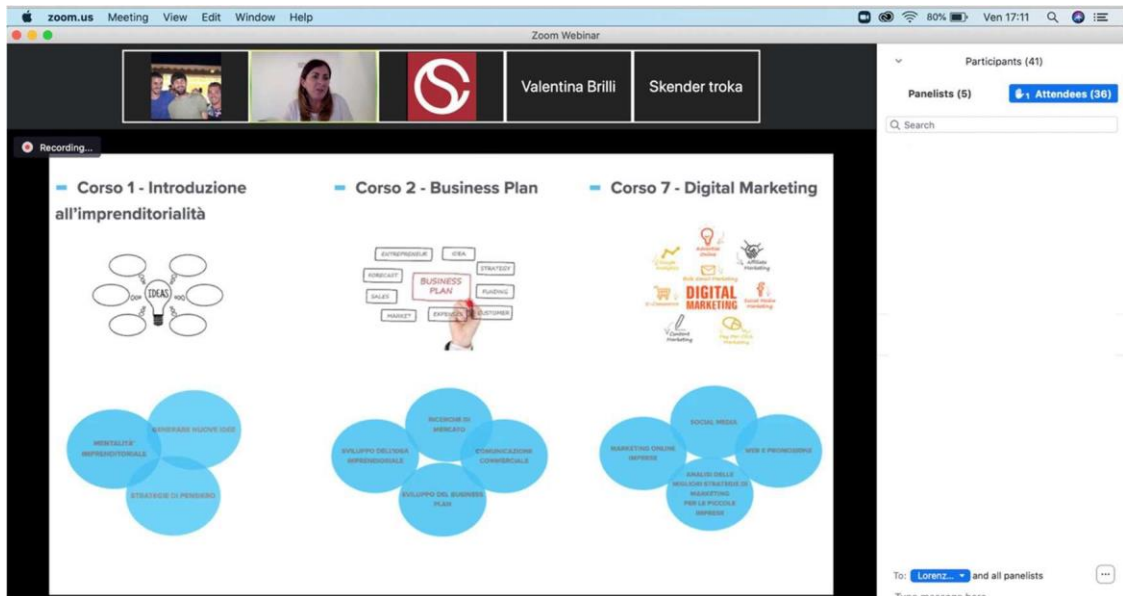
1.1 İlk Pilot Etkinliğin Kısa Açıklaması

5 Haziran 16:00 CET'de 2 saatlik bir web semineri düzenlendi, katılımcılara girişimcilik kültürü ve Biz4Fun hakkında daha derin bir anlayış edinme fırsatı verildi.

EGInA, Zoom video konferans hizmeti aracılığıyla, yaklaşık 40 katılımcıyı bir araya getiren Girişimcilik öğrenimi ve çevrimiçi oyun hakkında bir web semineri yönetiyor. Bu web semineri, girişimciliğe ve onun hayat boyu öğrenmeyle ilgisine genel bir bakış sağladı. Web seminerinin amacı, Biz4Fun projelerini tanıtmak ve katılımcıları Sanal Kelime ve Sosyal Oyunun nasıl test edileceği (öğrenme senaryolarının açıklaması, bir avatar hesabı oluşturmak için izlenecek adımlar, gerekli yazılımın yüklenmesi ve 3D Dünyasına bağlanma) konusunda bilgilendirmektir. vesaire.).

Katılımcıların üç kursu test etmeleri ve çevrimiçi değerlendirme anketlerini doldurmaları için 2 haftaları vardı (bkz. Ek I).

EGInA'nın üç üyesi, farklı rolleri kapsayan Web Seminerinin uygulanmasını koordine etti: Irene Morici, girişimcilik ve Biz4Fun projesinin sunumu hakkında çevrimiçi oturumu gerçekleştirdi. EGInA'nın ICT uzmanları (Giuseppe Mura ve Skender Troka).



1.2 İkinci Pilot Etkinliğin Kısa Açıklaması

II pilotluk oturumu 30 Nisan 2021 tarihinde 09:00-13:00 saatleri arasında gerçekleştirildi. "Ciuffelli-Einaudi", 14-19 yaş arası öğrenciler için teknik ve mesleki bir ortaokuldur. İtalya'nın merkezinde bir ortaçağ kasabası olan Todi'de yer almaktadır.

Enstitü, farklı zeka türlerini değerlendirmek amacıyla öğrencilere Avrupa boyutunda kaliteli bir bilimsel-teknik eğitim sağlamayı amaçlamaktadır. Okul ayrıca eğitim teklifiyle SKH'lerin gerçekleştirilmesine katkıda bulunmayı taahhüt eder. Okul, tarım kültürü ve bilgisinin yayılması için 1864 yılında bir tarım kolonisi olarak başlayan İtalya'nın en eski Tarım Enstitüsüdür.

Oyun testine yaklaşık 35 öğrenci ve 7 öğretmen katıldı. Başlangıçta öğrencilere ve öğretmenlere video oyununun ve platformun nasıl çalıştığı anlatıldı. Daha sonra beta testi ve hata araştırmasının sonunda, katılımcılar olumlu ve olumsuz yönleri değerlendirmek için bir rapora yanıt verdiler.

EGInA'nın üç üyesi, farklı rolleri kapsayan oturumun uygulanmasını koordine etti: Corinna Bartoletti, Biz4Fun projesinin sunumunu üstlendi ve EGInA'nın ICT uzmanları (Andrea Succhielli ve Valentina Brilli) ile birlikte pilot uygulama açıklandı ve yapıldı.



2. KATILIMCILAR - Öğrenme senaryolarını test eden katılımcı sayısı

Sosyo-demografik değişkenler	Katılımcı sayısı
1. Cinsiyet	
<i>Erkek</i>	23
<i>Kız</i>	14
<i>Belirtilmeyen</i>	4
Toplam:	41
2. Profil	
<i>Öğrenciler</i>	20
<i>ME/YE Kurumları</i>	18
<i>Politika yapımcılar</i>	3
Toplam:	41

3. UYGULANAN ÖĞRENME SENARYOLARI

Kurslar	Pilot etkinlik sırasında pilotluk yapılan kurs
1. GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ	X
2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ	X
3. İŞ MODELLERİ	X
4. İŞ PLANI	X
5. BİR İŞ MODELİ TASARIM VEYA YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI	X
6. PAZARLAMA	X
7. DİJİTAL PAZARLAMA	X
8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ	X
9. FİNANSAL YÖNETİM	X
10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	X

4. ONLINE DEĞERLENDİRME SONUÇLARI

Test oturumlarının sonunda, katılımcılardan çevrimiçi anket doldurmaları istendi.

EGInA Srl, Değerlendirme için lider ortak olarak, farklı hedef gruplara (Öğrenciler, Mesleki Eğitim/Öğretim Kurumları, politika yapımcılar) hitap eden ve 3B Sanal

dünyanın ve sosyal oyunun test edilmesi hakkında önemli bilgiler toplamayı amaçlayan üç çevrimiçi Değerlendirme anketi tasarladı. BIZ4Fun Projesi boyunca geliştirildi.

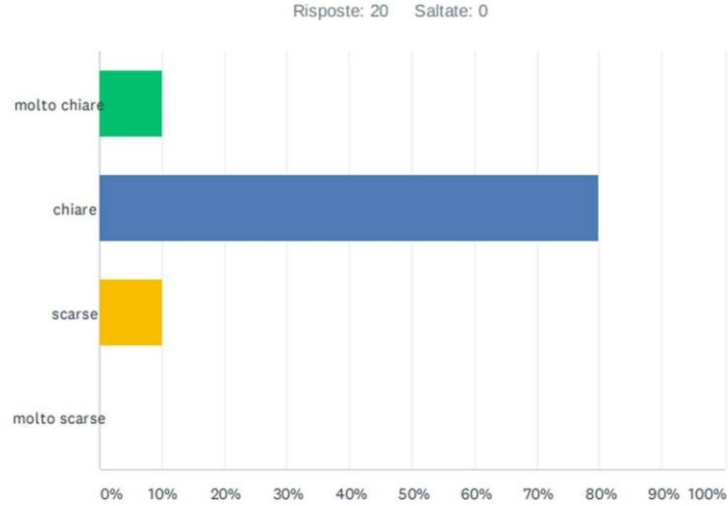
4.1 Öğrencilerin çevrimiçi değerlendirmesi

Katılımcılardan 16 soruya cevap vermeleri istenmiştir.

İlk alan, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal dünya ve sosyal oyunu tanıtan Personel tarafından sağlanan talimat ve açıklamaların netliğine odaklanmaktadır.

Biz4Fun Projesi hakkında sağlanan açıklamanın netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu,1 aşağıda ayrıntılı sonuçlar özetlenmiştir.

D5 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti il Progetto BIZ4Fun?



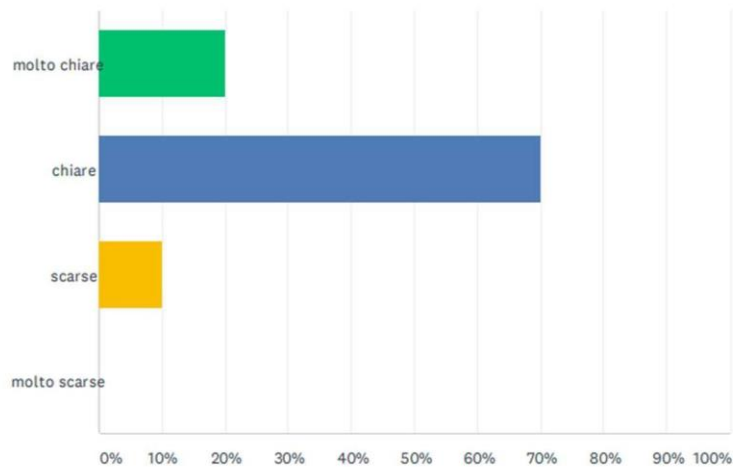
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	10.00%	2
chiare	80.00%	16
scarse	10.00%	2
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		20

Ayrıca, 3D Sanal dünya ve sosyal oyun hakkında eğitim ve açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlar çok olumluydu.

1 "molto chiare" = "çok iyi"; "chiari" = "iyi"; "kıt" = "yoksul"; "molto kıt" = "çok zayıf";

D6 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti le regole del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

Risposte: 20 Saltate: 0

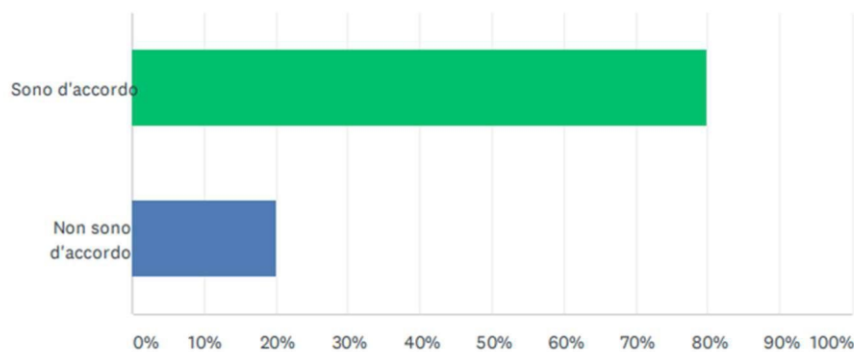


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	20.00%	4
chiare	70.00%	14
scarse	10.00%	2
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		20

Platformun kullanıcı dostu olmasıyla ilgili olarak, aşağıda gösterildiği gibi kaydedilen sonuçlar oldukça olumluydu:

D7 E' facile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun.

Risposte: 20 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	80.00%	16
Non sono d'accordo	20.00%	4
TOTALE		20

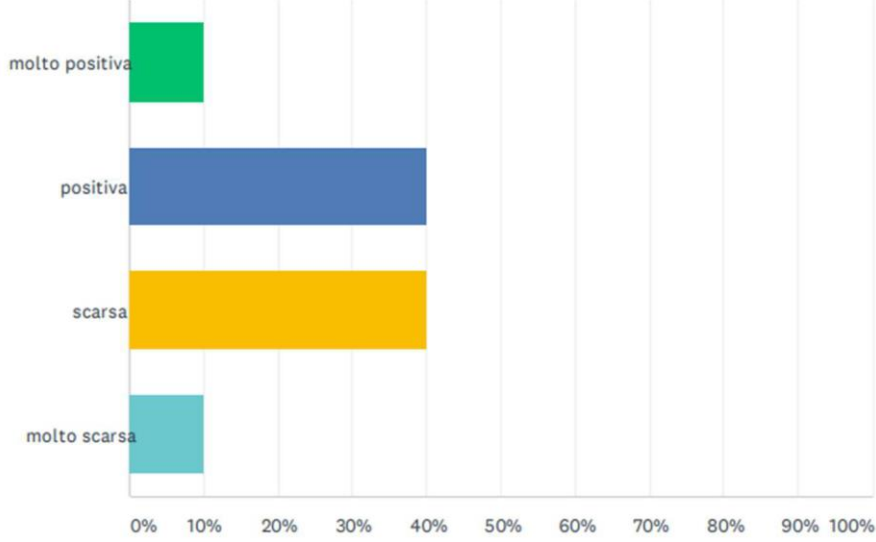
Yine, grafikte %80 oranında olumlu yanıtımız var. %20'sinde, platformun her zaman sezgisel olmadığı gerçeğine dikkat çektiler. Katılımcılardan biri, bazı

panellerin okunmasının zor olduğunu ve eğitici geri bildirimin (kullanıcılara hatalarını söylemenin) eksik olduğunu belirtti.

Bunun yerine, grafiklerin genel değerlendirmesi olumlu. Aşağıda, ankete katılanların %40'ı grafiği "iyi", %10'u ise "çok iyi" olarak değerlendirmiştir. Öte yandan, %40'ı grafikleri "zayıf", %10'u ise "çok zayıf" olarak işaret etti.

D8 Come valuteresti la grafica del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

Risposte: 20 Saltate: 0



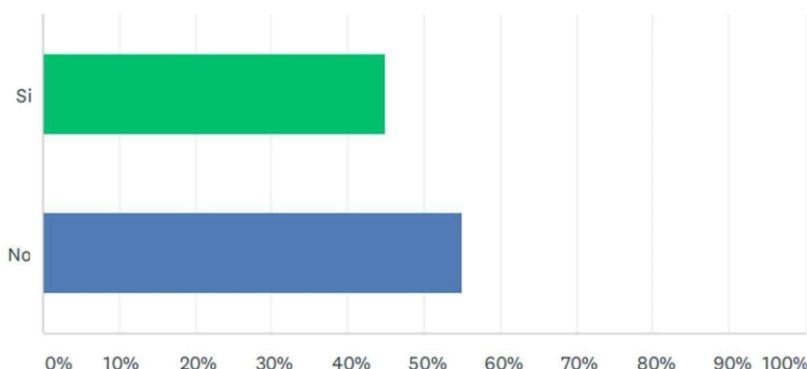
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
molto positiva	10.00% 2
positiva	40.00% 8
scarsa	40.00% 8
molto scarsa	10.00% 2
TOTALE	20

Ankete katılanların bir kısmı, oyunun "gerçekçi bir grafiği yok" ve "çok sayıda poligon var ve ortamların yavaş yüklenmesi çok yavaş" olarak en iyi grafiklere sahip olmadığını belirtti. Yine de bir öğrenci, grafiklerin istisnai olmamasına rağmen oyunun amacı için verimli olduğuna dikkat çekti.

Aşağıda gösterildiği gibi, kullanıcıların yarısı oyunu oynarken bazı sorunlar yaşadı.

D9 Il gioco è avanzato senza problemi?

Risposte: 20 Saltate: 0



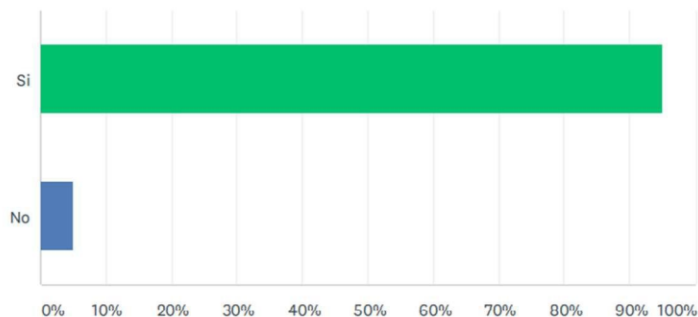
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	45.00%	9
No	55.00%	11
TOTALE		20

Genel olarak, oyun içindeki bazı hatalarla ilgili şikayetler vardı: bazı katılımcılar, n.7 Dijital Pazarlama öğrenme senaryolarında zorluklarla karşılaştıklarına dikkat çekti. "7 No'lu Kurs'un iki konusuyla ilgili zorluklar yaşadım: "Araştırma Sistemleri için Web Promosyon Optimizasyonu (SEO)" ve "Sosyal Medya". Sorun şu ki, avatarım 7 numaralı dersin merkez kapısından (yani "Araştırma Sistemleri için Web Promosyon Optimizasyonu (SEO)" konusuna karşılık gelen kapı) girer girmez ışınlanmıyor. Ayrıca her iki konu da tamamlanmadı olarak işaretlendi. 7 numaralı dersle ilgili ilerlememde 5 konudan sadece 3'ü tamamlandı. Bunu oyunu test eden bir arkadaşım da konuştum ve o da aynı sorunları yaşadı. Bir de oyun içinde farklı işaretlerde başka bir dil vardı".

Hemen hemen tüm katılımcılar, oyunun değerli bir öğrenme aracı olabileceğini iddia etti, çünkü hepsi yeni bir şey öğrendi, sadece bir kişi bunun tersini ilan etti.

D10 Hai imparato qualcosa di nuovo?

Risposte: 20 Saltate: 0



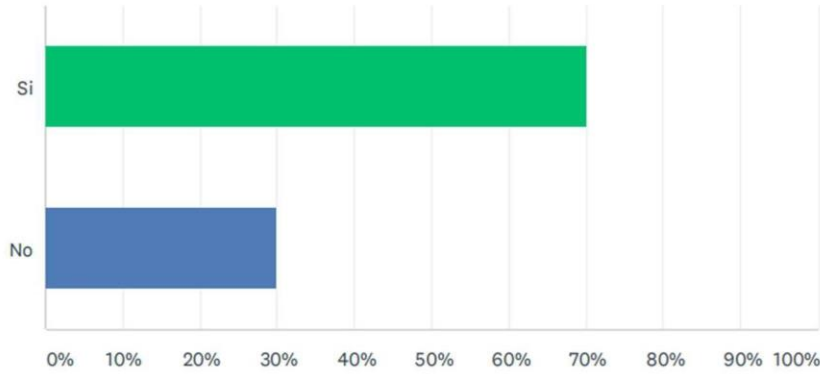
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	95.00%	19
No	5.00%	1
TOTALE		20

BIZ4fun sanal platformunun katılımcılarından biri, oyunun “bana girişimcilik kavramını çok ilginç ve yeni bir şekilde tanıttı. Özellikle test ettiğim üç kurs (1 numara, 4 numara ve 7 numara), girişimcilik ve işin temel yönleri hakkında sahip olmadığım birçok bilgiyi bana sağladı”.

BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyun'u çalışmaları için kullanmaya ilgi ile ilgili olarak, %70'lik bir çoğunluk bunu kullanmak istiyor.

D11 Ti piacerebbe utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun per i tuoi studi a Scuola/Università?

Risposte: 20 Saltate: 0



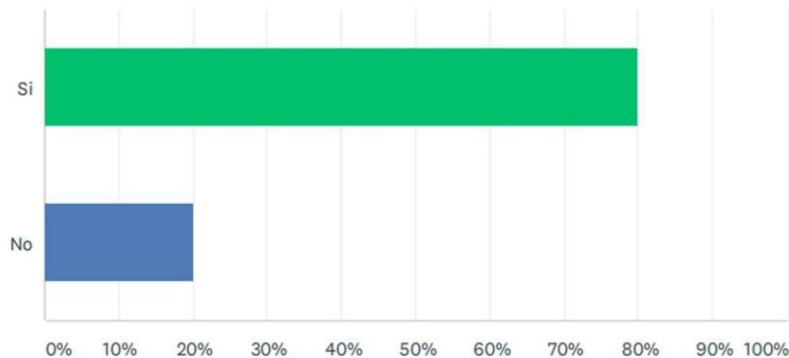
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	70.00%	14
No	30.00%	6
TOTALE		20

Katılımcılardan bazıları şunları iddia etti: “Bu tür bir platformu kendi okul çalışmalarına entegre etme fikrini kişisel olarak çok ilginç bulurdum, çünkü bunun çok etkili bir öğrenme aracı olduğunu düşünüyorum” ve “bu açık ve eğlenceli bir öğrenme aracı”, hem de “yeni ve ilgi çekici bir araç”. Olumsuz cevaplar arasında, biri oyunun gerçekten bir şeyler öğrenemeyecek kadar dikkat dağıtıcı olabileceğinden şikayet etti.

Tablo, katılımcılar arasında BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununun eğitim amaçlı yararlı olabileceği konusunda yüksek derecede fikir birliği olduğunu göstermektedir.

D12 Sarebbe utile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun per scopi scolastici/accademici?

Risposte: 20 Saltate: 0



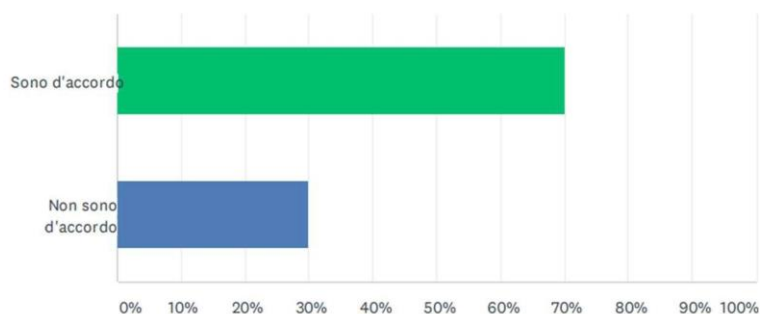
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	80.00%	16
No	20.00%	4
TOTALE		20

Katılımcılar, Oyunun ilgi çekici ve etkili bir öğrenme aracı olduğuna dikkat çekti. “Bu tür bir platformun muazzam bir potansiyele sahip olduğuna inanıyorum ve bence okul veya akademik amaçlar için de kullanılabilir; çünkü karmaşık temalar, kavramlar ve konularla ilgili bile etkileşimli ve etkili bir öğrenme sağlar”. Ayrıca daha fazla öğrenciyi ilgilendireceğini söylüyorlar. Bir olumsuz yorum hala cesaret vericiydi: öğrenciyle ilgili olarak, bu platformdan çok daha fazla potansiyelden yararlanılmalıdır.

Başarılı bir iş kurmak için gerekli yetkinlikleri edinme/geliştirme için oyunun etkinliği ile ilgili olarak, sonuçlar çoğunlukla olumluydu.

D13 Il Mondo Virtuale ed Gioco Sociale BIZ4Fun può essere uno strumento efficace per acquisire/sviluppare le competenze necessarie per avviare un'impresa di successo.

Risposte: 20 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	70.00%	14
Non sono d'accordo	30.00%	6
TOTALE		20

Katılımcılardan biri “oyunun üst düzey yetkinlikler sağlayamayacağına” dikkat çekmiştir. Öte yandan, çok az kişi oyunun bir öğrenme yolu olarak faydalı olabileceğini ve girişimcilik duygusunu teşvik etmenin iyi olduğunu düşünüyor.

Oyunun farklı özellikleriyle ilgili memnuniyet derecelerini ifade etmenin yanı sıra, katılımcılardan geri bildirimde bulunmaları da istendi.

BIZ4FUN VW ve sosyal oyunun en büyük gücü ve zayıflığı hakkında. Katılımcılardan gelen geri bildirimler şu şekilde özetlenebilir:

Güçlü Yönler	Zayıf Yönler
Uzaktan katılım mümkün	Arkasındaki ciddi yönü olmayan basit bir oyun olarak görülebilir.
Aynı anda hem öğrenmek hem de eğlenmek	Grafikler çok eski moda
Kullanımı kolay, öğrenmesi kolay	Çok sayıda bug
Yaratıcılık, ekip çalışması ve eğlence	Herkesin erişemeyeceği bilgisayar becerileri gerektirir
Bir oyun aracılığıyla bilinmeyen temaları keşfetme	Her zaman çok anlaşılır değil
Zor kavramları kolay yoldan öğrenmek	Bazen kullanımı kolay değil
Katılımcıyı dahil etmek	/
İlgi çekici ve etkili bir öğrenme aracıdır.	/
Zor kavramları/konuları anlamaya yardımcı olur	/
Eğitim ortamında kullanılabilir	/

Son aşamada, katılımcılardan VW ve Sosyal Oyunda değiştirecekleri/iyileştirecekleri bazı yönleri önermeleri de istendi.

Sağlanan geri bildirimler şu şekilde özetlenebilir:

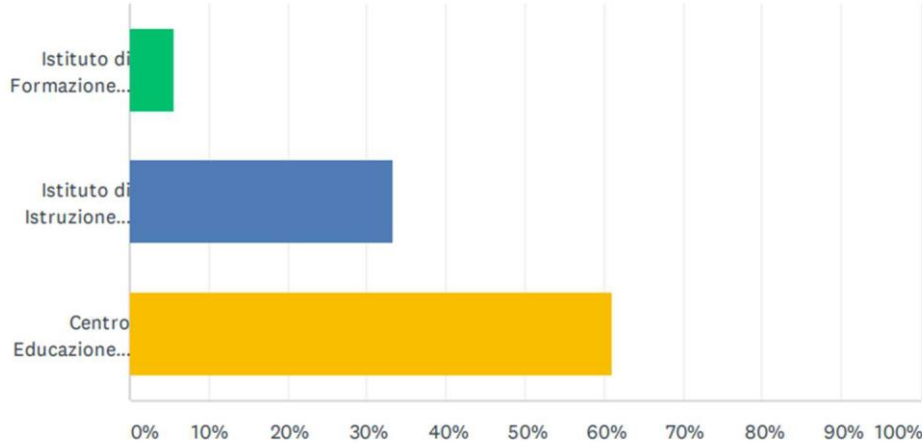
- Oyunun grafiklerini geliştirdim (özellikle 3. şahıs bakış açısı: görseli çevirmek için avatara tıklamam gerekiyor). Ayrıca, derleme yüzdesini gösteren bir çubuk ekleyerek hangi modüllerin yapıldığını ve tamamlandığını işaretleme olasılığını da eklerdim.
- Ders n.7 ile ilgili sorunlar
- Akışkanlığın iyileştirilmesi
- Size hatalarınızı söyleyen eğitici geri bildirim sağlamak
- grafikleri geliştirdim
- Teorik materyale bazı videolar eklerdim.

4.2 VET/HE Kurumlarının çevrimiçi değerlendirmesi

Katılımcılardan 20 soruyu yanıtlamaları istenmiştir. Menşe okulunu tanımlamaları istendiğinde, çoğu Yetişkin Mesleki Eğitim ve Öğretim merkezinden (%61,11), Yükseköğretim kurumundan (%33,33) ve Mesleki Eğitim ve Öğretim okulundan (%5,56) gelmiştir.

D4 Si prega di selezionare la tipologia del proprio Istituto

Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Istituto di Formazione Professionale	5.56%	1
Istituto di Istruzione Superiore/Educazione Superiore	33.33%	6
Centro Educazione Adulti	61.11%	11
TOTALE		18

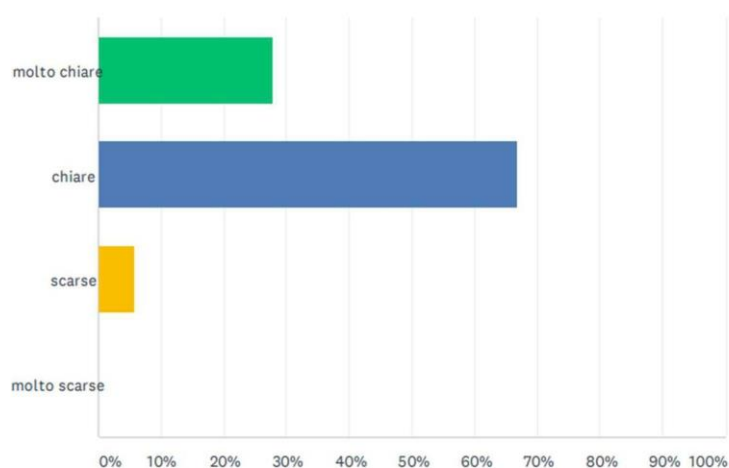
Katılımcıların büyük çoğunluğunu öğretmenler oluşturmaktadır. Ayrıca bir enstitü müdürü ve bir proje yöneticisi olmak üzere iki idari görevli bulunmaktadır.

İlk bölüm, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal dünya ve sosyal oyunu tanıtan Personel tarafından sağlanan talimat ve açıklamaların netliğine odaklanmaktadır.

Biz4Fun Projesi hakkında sağlanan açıklamanın netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu, aşağıda ayrıntılı sonuçlar gösterilmektedir. Ankete katılanların neredeyse %95'i olumlu geribildirim verdi (yaklaşık %28'i çok iyi ve %66'sı iyi).

D8 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti il Progetto BIZ4Fun?

Risposte: 18 Saltate: 0

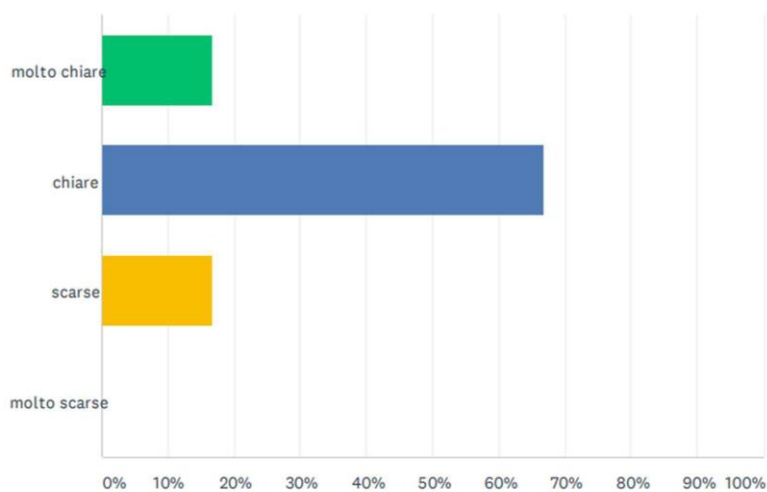


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	27.78%	5
chiare	66.67%	12
scarse	5.56%	1
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		18

3D Sanal dünya ve sosyal oyun hakkında öğretimin ve açıklamanın netliği ile ilgili sonuçlara gelince, bunlar da %16,67 çok iyi ve %66,67 iyi ile çok olumluydu.

D9 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti le regole del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

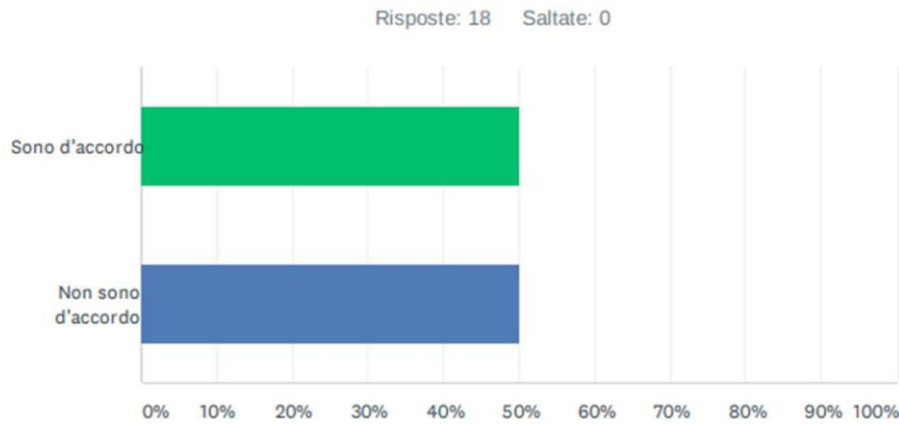
Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	16.67%	3
chiare	66.67%	12
scarse	16.67%	3
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		18

Platformun kullanıcı dostu olması ile ilgili olarak kaydedilen sonuçlar dengelenmiştir. Gerçekten de 9 kullanıcı kabul etti ve 9 kişi katılmadı.

D10 E' facile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun.



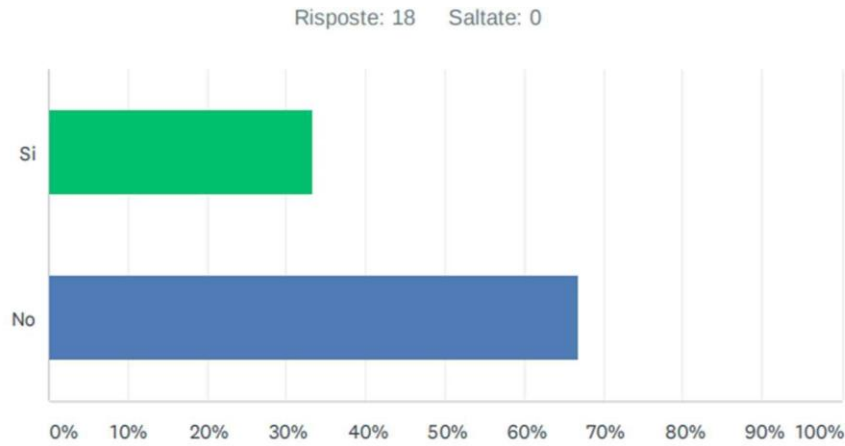
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	50.00%	9
Non sono d'accordo	50.00%	9
TOTALE		18

#	SI PREGA DI MOTIVARE LA RISPOSTA	DATE
1	Comandi difficoltosi nei movimenti dell'avatar e n muoversi nel mondo	5/11/2021 12:15 PM
2	Bisogna avere dimestichezza con il mondo dei videogiochi e della programmazione	6/30/2020 11:02 PM
3	E' difficile capire il percorso da seguire all'interno del gioco	6/20/2020 10:39 PM
4	non sono riuscita ad orientarmi e a controllare bene i comandi	6/19/2020 1:53 PM
5	seguendo le istruzioni io ho faticato a trovare tutti riferimenti	6/19/2020 11:37 AM
6	Ho avuto difficoltà di movimento e visualizzazione dei pannelli	6/7/2020 8:25 PM
7	Per chi è appassionato ai giochi digitali	6/7/2020 7:01 PM
8	È chiaro	6/7/2020 6:58 PM
9	Ci si orienta e si capisce ciò che si deve fare abbastanza facilmente	6/7/2020 6:27 PM
10	simil videogame	6/6/2020 8:20 PM
11	con il mac non funziona.. ho provato tutte le versioni anche le old ma nulla. Sono dovuto andare a casa di un collega per usare il suo pc con windows	6/6/2020 12:49 AM

Bazı Katılımcıların belirttiği gibi, bunun nedeni iki ana sorun olabilir:

- Oyunun oynanabilmesi için kullanıcının video oyunları ve programlama dünyasına aşina olması gerekir.
- Hareket etme, panelleri görüntüleme ve girdileri anlama zorluğu
- Mac'te oynatılamıyor

Aşağıda gösterildiği gibi, ankete katılanların üçte ikisi oyunu oynamak için herhangi bir ön
D11 E' necessario disporre di conoscenze preliminari per utilizzare il gioco?

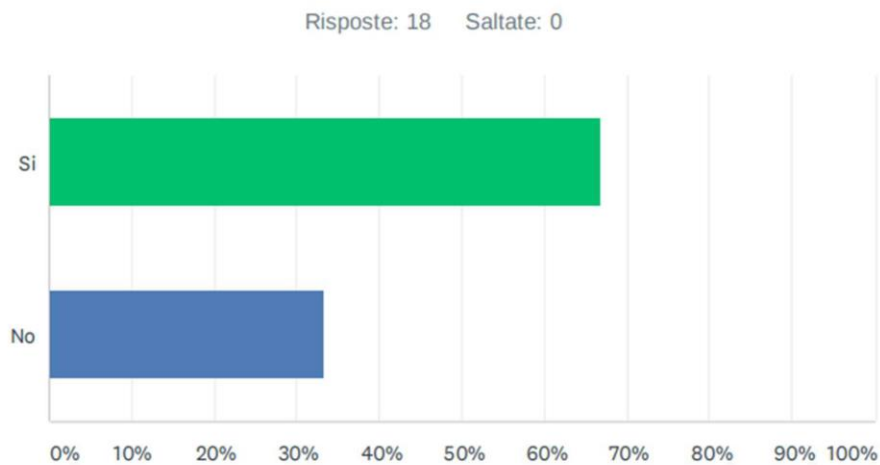


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	33.33%	6
No	66.67%	12
TOTALE		18

koşulun gerekli olmadığını iddia ediyor.

Ayrıca, katılımcıların neredeyse %67'si Biz4Fun WV'nin kurumlarının sınıfında oynarken gördükleri bir araç olduğunu iddia etti (D12).

D12 Crede che questo strumento possa essere utilizzato dagli studenti della sua Organizzazione?



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	66.67%	12
No	33.33%	6
TOTALE		18

Biri, testlerin çok kısa olduğuna inandığını açıkladı. Biri ayrıca öğrencileri için çok karmaşık olacağını söyledi. Ancak diğer yandan, katılımcılardan biri, platformun “girişimcilikle ilgili teorik kavramlar hakkında rehberlik ve bir iş kurmak için bazı pratik öneriler sunabileceğini” belirtti.

Oyunun temel eğlenceli ve eğitici özellikleri ile ilgili olarak, katılımcılar tarafından sağlanan geri bildirimler şu şekilde özetlenebilir:

D13 Si prega di descrivere le principali caratteristiche ludiche e didattiche del gioco

Risposte: 18 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	L'aspetto ludico è sintetizzabile nella possibilità di giocare e personalizzare l'avatar. Per le caratteristiche didattiche non riesco ad individuarne molte perchè il tempo del test è stato breve e abbiamo posto attenzione soprattutto agli aspetti critici. Probabilmente se si potesse utilizzare questo strumento non solo per esplorare il mondo virtuale ma per crearlo potrebbe essere un'ottima palestra soprattutto per i ragazzi che studiano Informatica	5/12/2021 9:10 PM
2	Far divertire gli studenti insegnando nel contempo alcuni concetti complicato da affrontare	5/11/2021 12:15 PM
3	Simulazioni come role play; realtà virtuale; alunno al centro del processo di apprendimento problem solving	6/30/2020 11:02 PM
4	per gli adolescenti abituati ai giochi virtuali è bello ma la didattica è troppo difficile e sono troppe le informazioni date nei vari step	6/20/2020 10:39 PM
5	Le caratteristiche ludiche mi sembrano scarse, sono state inserite delle presentazioni e dei piccoli questionari in una realtà virtuale ma non c'è un "vero gioco".	6/19/2020 1:53 PM
6	dal punto di vista ludico, l'adolescente sicuramente potrà divertirsi perchè si troverà ad esplorare un mondo virtuale, dove potrà decidere che personaggio creare, come vestirlo, ecc dal punto di vista didattico, esplorando con il suo avatar personalizzato potrà imparare o consolidare i concetti fondamentali della disciplina	6/19/2020 11:37 AM
7	Suggestivo ambiente di formazione ed istruzione.	6/10/2020 6:19 PM
8	FACILITA' DI UTILIZZO	6/8/2020 10:15 PM
9	stimolo alla logica e alla creatività e a muoversi nello spazio	6/8/2020 4:34 PM
10	Il volo e le altre attitudini non inerenti alle fase dei questionari	6/7/2020 8:25 PM
11	Far conoscere ai giovani le idee sull' imprenditorialità con specifici giochi	6/7/2020 7:01 PM
12	Fare un percorso educativo, interattivo e didattico	6/7/2020 6:58 PM
13	Movimenti sufficientemente fluidi, buona grafica, forse migliorerei il modo di spostarsi (consentire alla telecamera di spostarsi anche con i movimenti del mouse). Le informazioni fornite prima di rispondere ai quiz sono sufficientemente esaustive.	6/7/2020 6:27 PM
14	sviluppo competenza sociale, fantasia e creatività, competenza psico affettiva e attitudinale(stare con gli altri, socializzare e rispettare le regole)	6/7/2020 5:44 PM
15	imparare divertendosi	6/6/2020 8:20 PM
16	Applicabile alla didattica	6/6/2020 7:58 PM
17	imparare giocando ed interagire	6/6/2020 12:49 AM
18	Apprendere facendo, con l'uso di un gioco	6/6/2020 12:03 AM

Ayrıca oyunun temel eğlenceli ve eğitici özellikleri ile ilgili olarak katılımcılardan

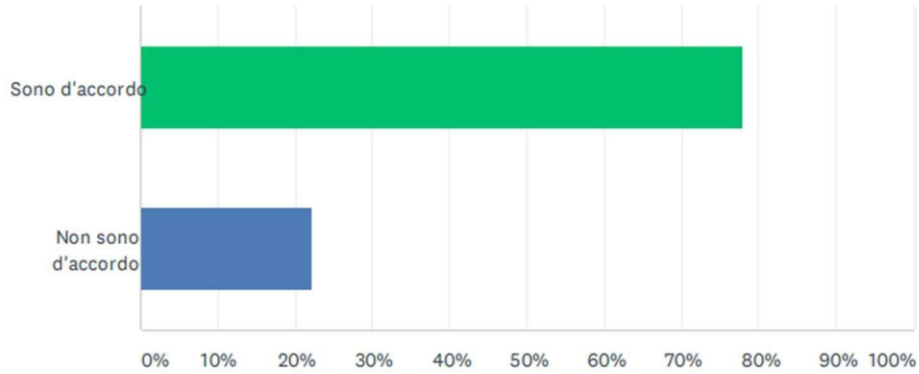
gelen geri bildirimler řu řekilde özetlenebilir:

- Sosyal yeterlilik, hayal gücü ve yaratıcılık, psiko-duygusal ve tutumsal yeterlilik gelişimi (başkalarıyla birlikte kalın, sosyalleşin ve kurallara saygı gösterin)
- Y yaparak öğrenmek
- Öğrenirken eğlenmek
- Grafik dizayn
- Araç eğitim amaçlı kullanılabilir
- Kısa sınavları cevaplamadan önce verilen (teorik) bilgiler yeterince kapsamlıdır.
- Eldeki bir kişi, farklı adımlarda çok fazla bilgi olduğundan oyunla öğretmenin zor olabileceğini söyledi.

Aşağıdaki grafikte, katılımcıların çoğu kursların 3 ile 6 arasındaki EQF seviyesini kapsadığı konusunda hemfikirdir.

D14 I corsi coprono i livelli EQF da 3 a 6.

Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Sono d'accordo	77.78% 14
Non sono d'accordo	22.22% 4
TOTALE	18

Katılımcılardan ayrıca Entrecomp Çerçevesi tarafından belirlenen 3 alana dayalı olarak BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyunun potansiyellerini değerlendirmeleri istendi.

“Fikirler ve Fırsatlar” Alanı ile ilgili olarak, ankete katılanların çoğu, aşağıda listelenen 5 yetkinlik açısından oyunun potansiyellerini “çok iyi” ve “iyi” arasında derecelendirdi:

- Tespit fırsatları
- Yaratıcılık
- Görüş

- fikirlere değ er vermek
- Etik ve s rd r lebilir d    nce

“Kaynaklar” Alanı ile ilgili olarak, katılımcıların çoğunluğu oyunların potansiyellerini aşağıdakiler açısından “çok iyi” ve “iyi” arasında derecelendirdi::

- Öz farkındalık ve öz yeterlilik
- Motivasyon ve azim
- Kaynakları harekete geçirmek
- Etik ve sürdürülebilir düşünce

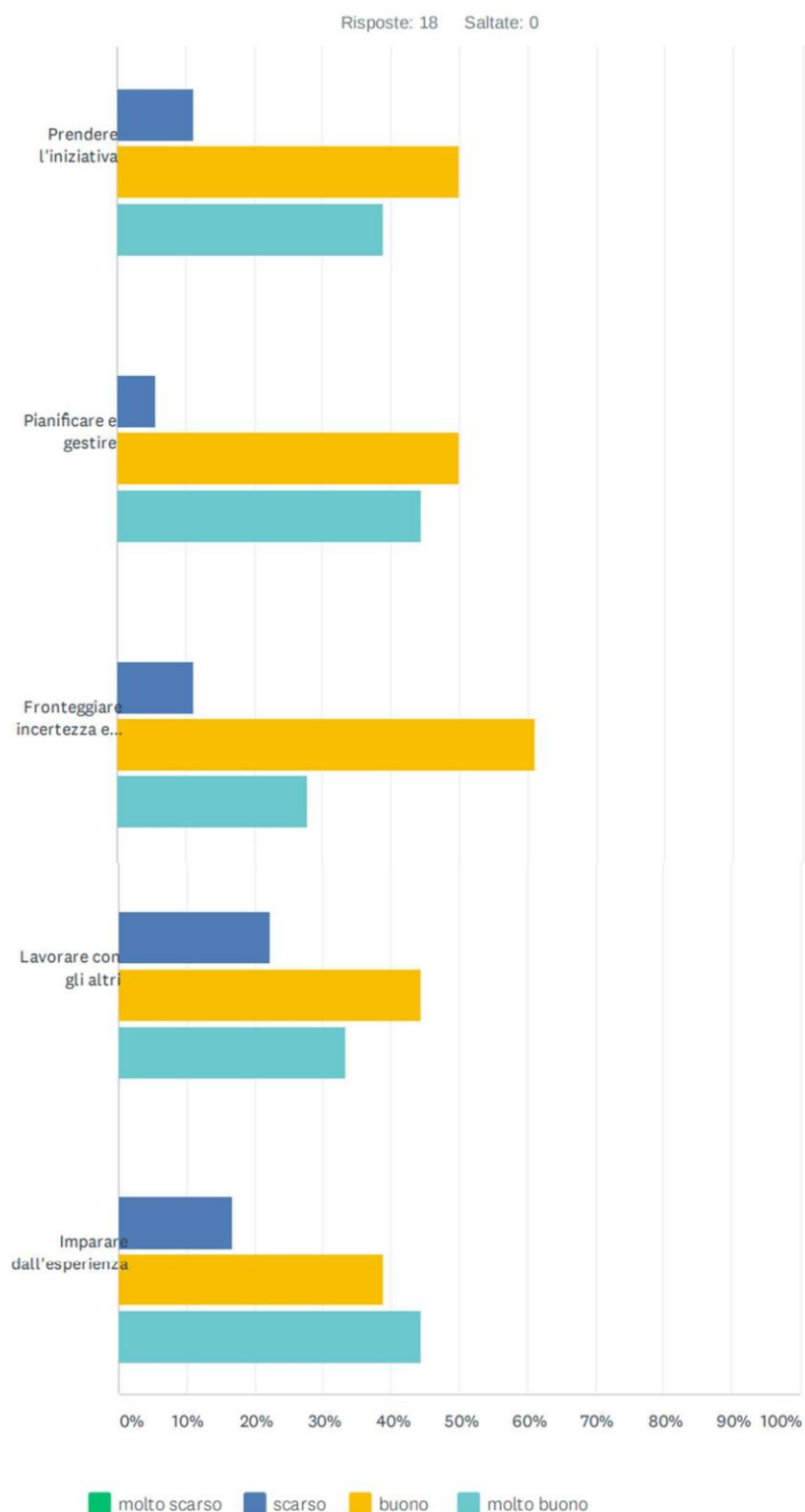
D16 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale
BIZ4Fun basata sull'Area “RISORSE” del Framework Entrecomp.(Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')

Risposte: 18 Saltate: 0

Yine de bazı katılımcılar için oyunun finansal ve ekonomik okuryazarlık açısından alaka düzeyinin zayıf olduğunu belirtebiliriz.

Platformun “Harekete Geçme” Alanına ilişkin potansiyellerine ilişkin sonuçlar oldukça olumluydu. Aşağıda ayrıntılı sonuçlar gösterilmektedir.

D17 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale
BIZ4Fun basata sull'Area "IN AZIONE" del Framework Entrecomp.
(Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')

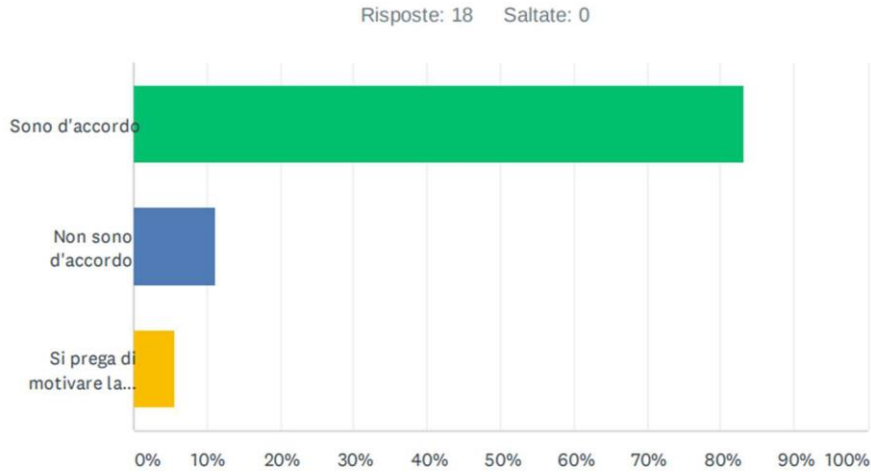


Ankete katılanların çoğunluğu, oyunların potansiyellerini “çok iyi” ve “iyi” arasında derecelendirdi:

- inisiyatif almak
- Planlama ve yönetim
- Belirsizlik, belirsizlik ve riskle başa çıkma
- Başkalarıyla çalışmak
- Deneyim yoluyla öğrenme

“Baskalarıyla çalışma” bölümü için bazı “düşük” oranlar kaydedilmiştir. Yine de olumlu cevaplar toplamın %75'inden fazlasını temsil ediyordu.

D18 Il Mondo Virtuale ed il Gioco Sociale BIZ4Fun possono essere uno strumento efficace per acquisire/sviluppare le competenze necessarie per avviare un'impresa di successo.



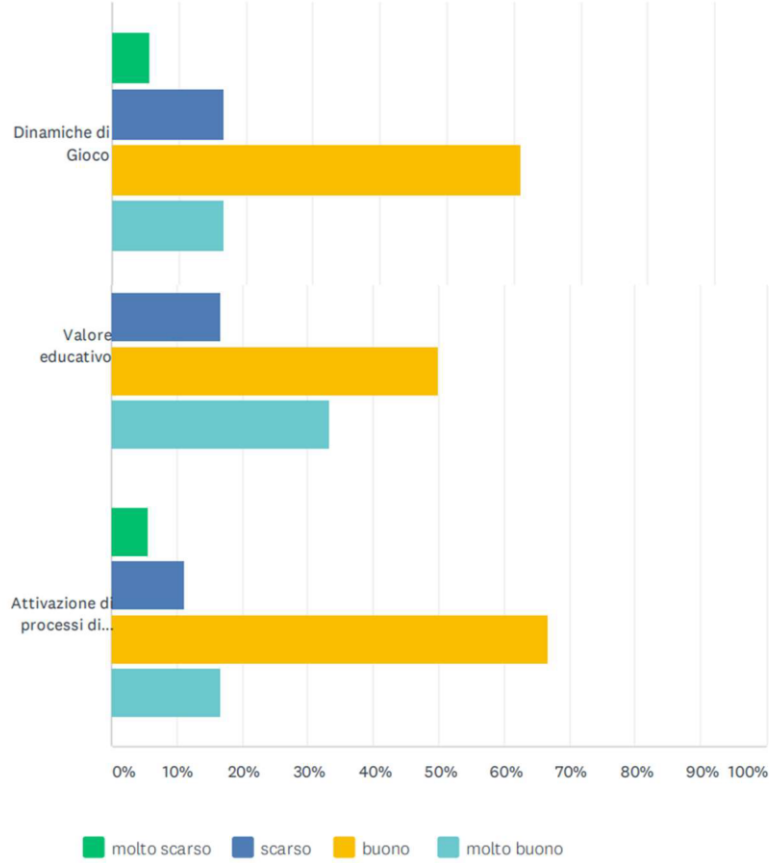
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Sono d'accordo	83.33% 15
Non sono d'accordo	11.11% 2
Si prega di motivare la risposta	5.56% 1
TOTALE	18

Platformun başarılı bir iş kurmak için gerekli yetkinlikleri edinme/geliştirme etkinliğine ilişkin sonuçlar oldukça olumluydu.

Katılımcılardan ayrıca Platformun Oyun Dinamikleri, Eğitimsel değer ve girişimci öğrenme süreçlerini etkinleştirmedeki rolü gibi bazı önemli yönlerini değerlendirmeleri istendi.

D19 Si prega di valutare ciascuno dei seguenti soggetti su una scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo':

Risposte: 18 Saltate: 0



	MOLTO SCARSO	SCARSO	BUONO	MOLTO BUONO	TOTALE	MEDIA PONDERATA
Dinamiche di Gioco	5.56% 1	16.67% 3	61.11% 11	16.67% 3	18	2.89
Valore educativo	0.00% 0	16.67% 3	50.00% 9	33.33% 6	18	3.17
Attivazione di processi di apprendimento imprenditoriale	5.56% 1	11.11% 2	66.67% 12	16.67% 3	18	2.94

Oyun dinamikleri, katılımcıların %75'inden fazlası tarafından “çok iyi” ile “iyi” arasında derecelendirildi.

Katılımcıların %80'inden fazlası, Oyunun eğitsel değerini “çok iyi” ile “iyi” arasında derecelendirdi.

Oyunun girişimci öğrenme süreçlerini etkinleştirmedeki rolüne ilişkin sonuçlar da olumluydu. Ankete katılanların %80'inden fazlası, oyunun girişimci öğrenmeyi etkinleştirmedeki etkinliğini “çok iyi” ve “iyi” olarak değerlendirdi. “Çok kötü” diyenler için, oyunun aynı anda çok fazla bilgi ile çok karmaşık olabileceği gerçeğini eleştirdi.

Oyunun farklı özellikleriyle ilgili memnuniyet derecelerini ifade etmenin yanı sıra, katılımcılardan BIZ4FUN VW ve sosyal oyunun en güçlü ve zayıf yönleri hakkında geri bildirimde bulunmaları istendi.

Güçlü Yönler	Zayıf Yönler
Öğrencileri arkadaşça bir şekilde birbirine bağlar.	Bu bir oyundur ve sadece basit bir oyun olarak kabul edilebilir.
Bir oyun aracılığıyla ciddi tartışmalarla karşılaşmak	Hareketlerin akışkanlığı, zayıf grafikler, zor etkileşim
Çıracılık eğitimi ile karmaşık içeriklerin "adım adım" öğretilmesi	Önerilen içerik, kesin göstergeler olmadan karmaşık olabilir
Sadelik	Kullanımı zor
Girişimci yetkinliği geliştirme olasılığı	Bu öğrenme şekline özellikle alışkın olmayanlar bunu sıkıcı bulabilirler.
Açık içerik ve ulaşılabilecek hedefler	Bu uygulamaları olanlar için zor bir araç olabilir
yaratıcılık	Biz4Fun, video oyunları veya yaşlılar hakkında tutkulu olmayan insanlar gibi bir dizi alıcıyı hariç tutar
Yönlendirme kolaylığı ve edinilen bilgiyi anında test etme imkanı	/
Sezgisel	/
didaktik değer	/
Deney ve sosyal engellerin aşılması. Sanal o kadar da sanal değil.	/

MEÖ/YÖ Kurumlarının değerlendirmesi, Platformla ilgili memnuniyet derecesinin esas olarak iyi olduğunu göstermektedir.

Bazıları ayrıca grafiklerin veya her zaman ergonomik olmamasının oyunun bölümlerine ve/veya kullanıcılara bağlı olduğu gibi birkaç küçük notun not edildiğini düşünüyor.

Değerlendirmenin ayrıntılı sonuçları bu raporun Ek I'inde bulunabilir.

4.3 Politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmesi

Politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmesi, Platformla ilgili memnuniyet derecesinin çok iyi olduğunu gösteriyor. Eğitsel geri bildirim eksikliği gibi birkaç küçük not kaydedildi. Geribildirim, öğrencilere öğrenmeyi geliştirmek amacıyla verilen bilgiler olduğundan, onlara hatalarını söylemek çok önemlidir.

Değerlendirmenin ayrıntılı sonuçları bu raporun Ek III'ünde bulunabilir.

Son kullanıcıların ihtiyaçlarıyla ilgili sonuçlar oldukça olumluydu. Ankete katılanlara göre, platform ve içeriği, hedef grubun girişimcilik yetkinliklerine iyi bir şekilde hitap ediyor. Katılımcılardan biri, "platform içeriği ortaokul öğrencileri için

iyi ayarlanmış görünüyor ve potansiyel olarak girişimcilik becerilerini geliştirmek için mükemmel bir başlangıç noktası teşkil ediyor. Çevrimiçi ortam, eğlenceli ve etkileşimli bileşenler sayesinde öğrencilerin ilgisini artırır. Bazı işlevler ve adımlar bazen çok net değildir ve kurslar boyunca ilerlemeyi yavaşlatabilir.

İnteraktif ortam öğrenciler için teşvik edici olsa da, öğretmenlerin gerçek dijital becerileri kontrol edilmeli veya en azından oturumlar sırasında bir dijital kolaylaştırıcı bulunmalıdır". Katılımcılar, BIZ4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun platformunun, öğrencileri girişimcilik eğitimine dahil etmek için değerli bir araç olduğuna dikkat çekti.

Biz4Fun VW ve Sosyal Oyun platformunun olası kullanımı ile ilgili olarak, eğitim uygulamasındaki ana faydalar ve engellerle ilgili olarak, katılımcılar platformun ve oyunun hem müfredat hem de müfredat dışı bağlamlarda kullanılabileceğini iddia ettiler. Bu faaliyetler yeniliği teşvik eder ve genç öğrencilerde günümüzde giderek daha gerekli olan çapraz becerilere yönelik aktif öğrenmeyi teşvik eder. Katılımcılardan biri, "daha önce de belirtildiği gibi, bu tür etkinliklerin hazırlanması için hala bazı engellerin bulunduğu altını çizdi: dijital beceriler ve araçlar, yenilikçi öğretim yöntemlerine karşı isteksizlik ve dijital becerilerle ilgili dersleri mevcut müfredata entegre etmek için kaynak bulma ihtiyacı". Katılımcılar uygulama ve ekonomik açıdan herhangi bir engel görmemektedir. Ancak, girişimcilik eğitime ve oynayarak öğrenmenin mümkün olduğuna inanan motive olmuş öğretmenleri dahil etmenin çok önemli olacağının altını çizdiler.

Biz4Fun VW ve Social Game'in ilgili (yerel) stratejiler ve uygulamalara adapte edilmeye değer fikirler, yaklaşımlar ve araçlara gelince, katılımcılar Girişimcilik Eğitiminin gücü konusunda anlaştılar. "İster bir platform ve çevrimiçi bir oyun aracılığıyla, isterse klasik ön dersler aracılığıyla aktarılacak olsun, günümüzün öğrenme yollarında içeriğe her zamankinden daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır. Oyuncu-etkileşimli yaklaşım kesinlikle bir katma değerdir ve yenilikçi öğretim metodolojilerini destekler. Oyunun girişimcilik becerileri üzerine öğleden sonraki kurslarda kullanılacak temel bir araç olarak kullanılması, gençleri dahil etmeye yardımcı olacak ve onları iş yapmakla çok sık karıştırılan bir ortama daha yakın hale getirecektir. İnisiyatif ruhu, girişim, proaktiflik, girişimcilik becerileri yoluyla geliştirilecek becerilerdir".

Bir diğer katılımcı, "BIZ4Fun Sosyal Oyunu, sanaldan gerçekliğe veya en azından gerçek hayatın simülasyonuna geçerek iş fikirleri geliştirmek için bir başlangıç noktası olmalıdır. Oynayıp öğrendikten sonra okulda öğrendiklerinizi uygulamaya koymalısınız.

Nihai anket soruları, Platformdaki iyileştirmeler hakkında teknik özellikler, işlevler ve içerik açısından daha anlamlı geri bildirim almayı amaçladı. Tüm katılımcılar, eğitimsel amaç göz önüne alındığında, öğrencilerin kendilerini geliştirmeleri için cevapları verdikten ve alıştırmaları yaptıktan sonra bir yanıt geribildirim sisteminin dahil edilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Daha önce de belirtildiği gibi, bazı pasajlar çok kullanıcı dostu değildir, özellikle de daha önce video oyunları deneyimi olmayan bir kullanıcıdan bahsediyorsak. Eğitim materyali ve sınavların ötesinde platformda yapılacak daha geniş bir faaliyet yelpazesi öngörerek etkileşim de geliştirilebilir (örneğin, gerçekleştirilecek görevler veya diğer katılımcılarla rekabet vb.).

Katılımcılardan biri, "Başlangıçta kullanım talimatlarını okumanın ötesinde, video oyunları ile oynamaya daha az alışmış öğretmenlere öğrencilerin kendileri tarafından rehberlik edilebilir. Daha sonra, profesörler öğrencileri her bölümde öğrendiklerini pekiştirmeye teşvik etmelidir. Bu oyunun sosyal yönünü

güçlendirecek, öğrencileri fikir ve izlenim alışverişinde bulunabilmeleri için dersi birlikte yapmaya davet edecektim. Başka okullardan gelen öğrencilerle bile birlikte oynayabiliyorlar” dedi.

Tüm katılımcılar verilen yanlış yanıtlarda ısrar edilmesi gerektiğini (sorunun doğru olmamasının nedenini söyleyerek) iddia etmişlerdir. Katılımcılardan biri, BIZ4Fun platformunun, aynı metodoloji ile gerçek bir iş planı oluşturmayı amaçlayan, gelecekte “BIZ4Fun 2” olarak yerleştirilebilecek ilk ve başarılı bir girişim olduğunu söyledi.

5. Genel sonuçlar

Sonuç olarak, farklı anketler esas olarak araçların olumlu yönlerini gösterdi. Gerçekten de, hem öğrenciler hem de öğretmenler, oyunun eğitim amaçlı geleceği için olumluydu.

Açıkçası, hatalar ve gecikme gibi bazı küçük sorunların hala düzeltilmesi gerekiyor. Ayrıca, akıcılığını ve okunabilirliğini artırmak için grafiklerin güncellenmesi gerekebilir.

Ancak sonuçta elde edilen sonuç, katılımcıların büyük bir kısmı için oyunun yaratıldığı işlevleri başarıyla yerine getirmesidir, bu nedenle sonucun hem öğrenciler hem de onu kullanmayı düşünen öğretmenler için olumlu ve tatmin edici olmasının nedeni budur. gelecekte.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

PILOT ETKİNLİK RAPORU (TÜRKİYE)



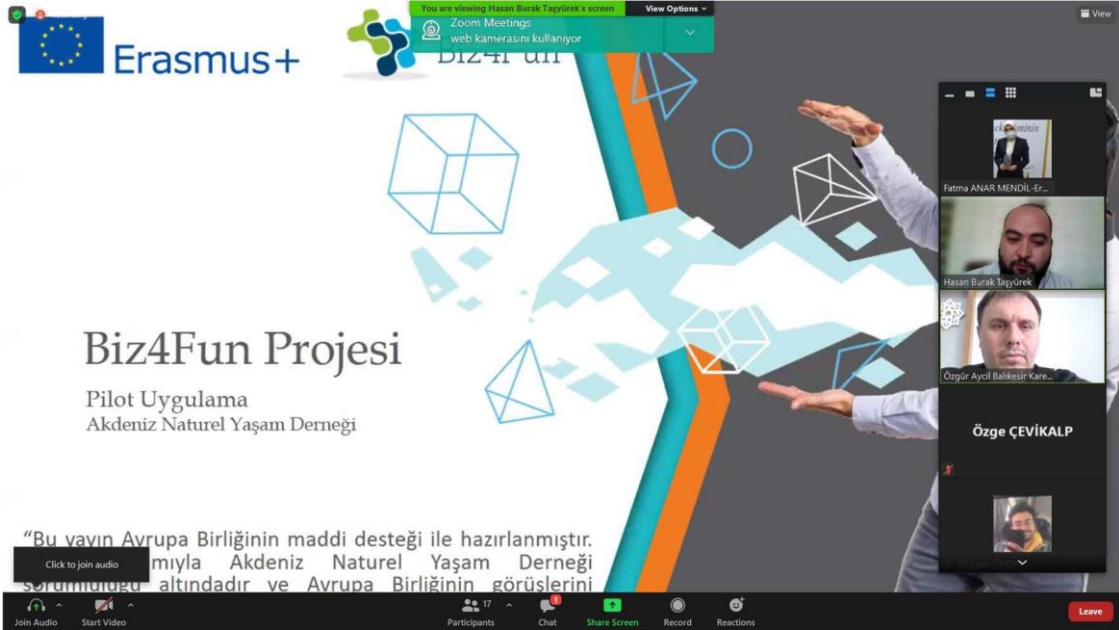
KA2 Strategic Partnership

1. UYGULAMA HAKKINDA GENEL BİLGİLER

1. Ortak, Ülke	Akdeniz Naturel Yaşam Derneği, Turkey
2. Pilotun başlama tarihi	17.06.2021
3. Pilotun bitiş tarihi	27.06.2021
4. Pilot Etkinliğe katılan katılımcı sayısı	34
5. Biz4Fun VWSG'yi test eden katılımcı sayısı	23

1.1 Pilot Etkinliğin Kısa Açıklaması

Pilot etkinlik 17 Haziran 2021'de Türkiye saati ile 10:00 ve 14:00 olmak üzere iki oturumda zoom toplantısı olarak gerçekleştirildi. 10:00'daki oturuma girişimcilikle ilgilenen öğrenciler, öğrenciler ve paydaşlar davet edildi. Saat 14:00'teki oturuma yükseköğretim kurumlarının temsilcileri, mesleki eğitim kurumlarının temsilcileri ve politika yapımcılar davet edildi.



Naturel her iki oturumda da yaklaşık 34 katılımcıya girişimciliği, genç girişimciliğin önemini, Biz4Fun projesinin doğuşunu, amaçlarını, kurulan ortaklığı ve projenin fikri çıktılarını anlattı.

Ayrıca katılımcılara 3D Sanal Dünya Eğitimi de tanıtıldı. Oyuna kayıt, oyunun kurulumu, oyunun ilk ayarları ve oyunun nasıl kullanılacağı anlatıldı. Daha sonra oyun katılımcılarla test edildi.

Katılımcılara oyunu kendilerinin test etmeleri için 1 hafta süre verildi.

Sunum ve 3D Sanal Dünya sunumundan Naturel yönetim kurulu üyesi Hasan Burak Taşyürek sorumlu olurken, Özgür Aycil ve Hamdi Ayyıldız destek verdi.

2. KATILIMCILAR - Öğrenme senaryolarını test eden katılımcı sayısı

Sosyo-demografik değişkenler	Katılımcı Sayısı
1. Cinsiyet	
<i>Erkek</i>	11
<i>Kadın</i>	12
<i>Toplam:</i>	23
2. Profil	
<i>Öğrenici</i>	12
<i>ME/YE Kurumları</i>	8
<i>Karar Alıcılar</i>	3
<i>Toplam:</i>	23

3. UYGULANAN ÖĞRENME SENARYOLARI

Kurslar	Pilot Etkinlikte Uygulanan Kurslar
1. GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ	X
2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ	
3. İŞ MODELLERİ	X
4. İŞ PLANI	X
5. BİR İŞ MODELİ TASARIM VEYA YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI	
6. PAZARLAMA	
7. DİJİTAL PAZARLAMA	X
8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ	
9. FİNANSAL YÖNETİM	
10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	

4. ONLINE DEĞERLENDİRME SONUÇLARI

Test oturumlarının sonunda, katılımcılardan çevrimiçi bir anket doldurmaları istendi.

Değerlendirme için lider bir ortak olarak EĞİnA Srl, farklı hedef gruplara (Öğrenciler, Mesleki Eğitim/Öğretim Kurumları, politika yapıcılar) yönelik üç çevrimiçi değerlendirme anketi tasarladı ve 3B Sanal dünyanın test edilmesi ve geliştirilen sosyal oyun hakkında önemli bilgiler toplamayı amaçladı.

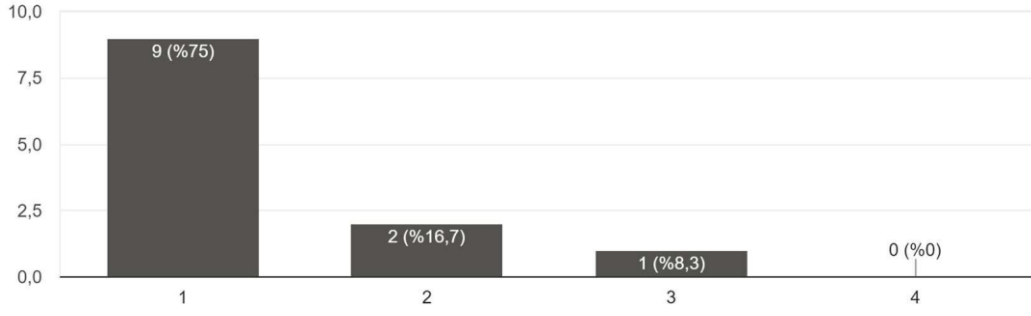
4.1 Öğrencilerin çevrimiçi değerlendirmesi

Pilot faaliyeti ve deneyimlerini değerlendirmek için katılımcılara bir değerlendirme anketi uygulanmıştır. Anket soruları ve katılımcıların verdiği cevaplar şu şekildedir;

1. BIZ4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar netti?

Biz4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar a ıktı?

12 yanıt



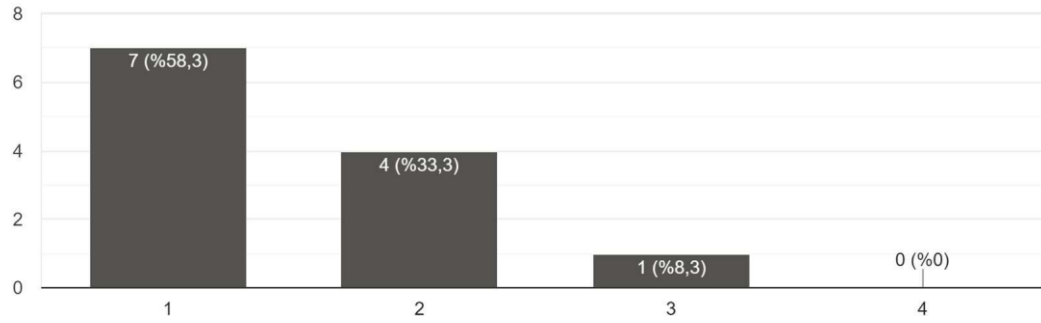
1:  ok iyi, 2: İyi, 3: K t , 4:  ok K t 

Biz4Fun projesi ile ilgili a ıklamaların netli i ile ilgili sonu lar  ok olumluydu.

2. BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyun kurallarının a ıklamaları ne kadar netti?

Biz4Fun Sanal D nya ve Sosyal Oyun kurallarının a ıklamaları ne kadar netti?

12 yanıt



1:  ok iyi, 2: İyi, 3: K t , 4:  ok K t 

3D Sanal d nya ve sosyal oyun hakkında e itim ve a ıklamaların netli i ile ilgili sonu lar  ok olumluydu.

3. BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyunu kullanmak kolaydır.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu kullanmak kolaydır
12 yanıt

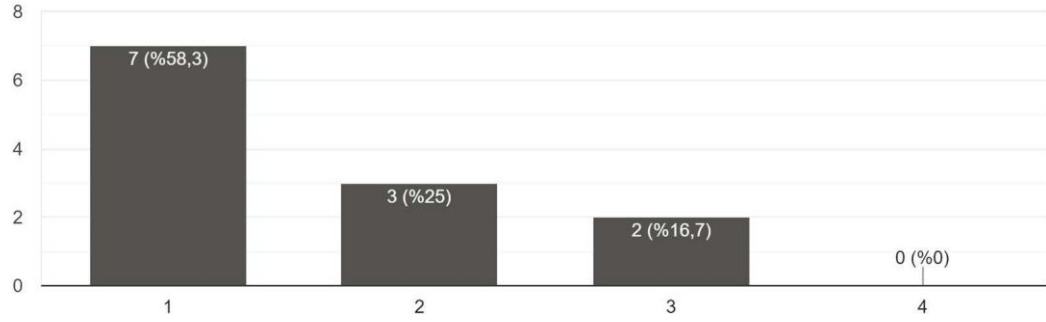


Katılıyorum: I agree, Katılmıyorum: I do not agree

Tüm öğrenciler Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununun kullanımının kolay olduğunu düşünüyor.

4. BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyun grafik tasarımını nasıl değerlendirirsiniz?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun grafik tasarımını nasıl değerlendirirsiniz?
12 yanıt

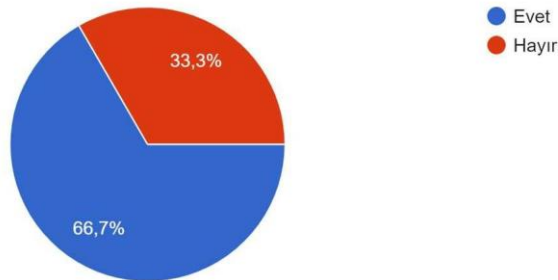


1: Çok iyi, 2: İyi, 3: Kötü, 4: Çok Kötü

Çoğu katılımcı Biz4Fun Virtual World ve Social Game grafiklerinin yeterli olduğunu düşünüyor. Ancak, bazı katılımcılar hala iyileştirme için yer olduğuna inanıyor.

5. Oyun sorunsuz ilerledi mi?

Oyun sorunsuz ilerledi mi?
12 yanıt



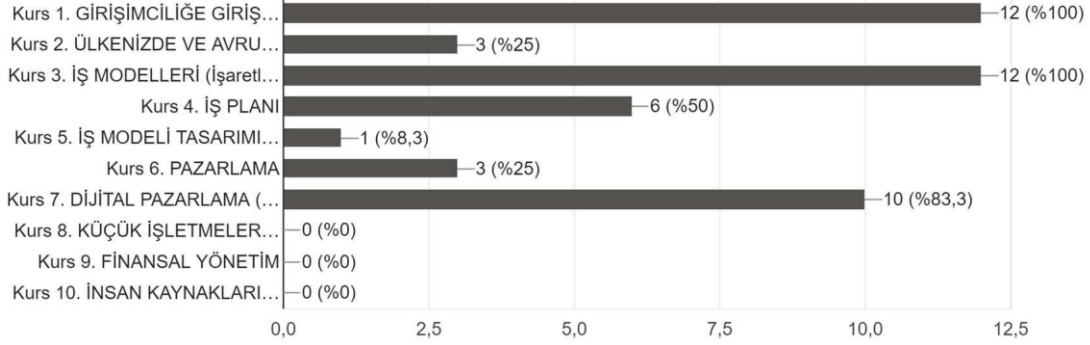
Evet: Yes, Hayır: No

Katılımcıların çoğu oyunu sorunsuz oynarken, %33,3'ü oyunla ilgili sorun yaşadığını bildirdi. Oyunun bazen çöktüğünü söylediler.

6. Hangi dersler denediniz?

Hangi kursları test ettiniz?

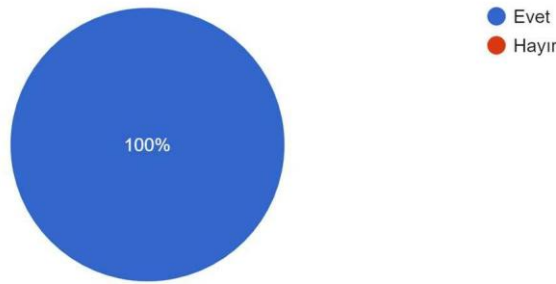
12 yanıt



7. Yeni bir şey öğrendiniz mi?

Yeni bir şey öğrendin mi?

12 yanıt



Evet: Yes, Hayır: No

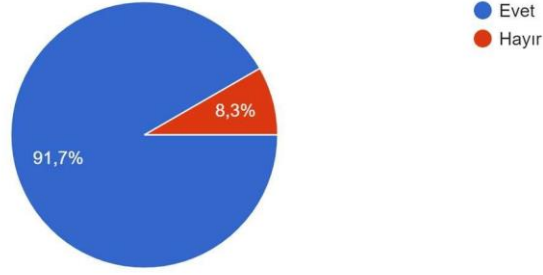
Katılımcıların tamamı bir şeyler öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Bunları şöyle özetleyebiliriz;

- Girişimciliğin detayları
- Fikir geliştirme süreci
- Sanal dünyanın kullanım alanları

8. Okul/Üniversite eğitiminiz için BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununu kullanmak ister misiniz?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu Okul / Üniversite deki çalışmalarınız için kullanmak ister misiniz?

12 yanıt

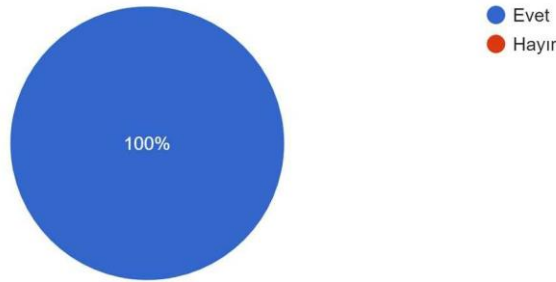


Ankete katılanların neredeyse %92'si Biz4Fun WV'nin kurumlarının sınıfında oynarken görmek istedikleri bir araç olduğunu iddia etti.

10. BİZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyunu okul/akademik amaçlarla kullanmak faydalı olur mu?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu okul / akademik amaçlar için kullanmak yararlı olur mu?

12 yanıt



Ankete katılanların tamamı, Biz4Fun WV'nin okul/akademik amaçlarla kullanılmasının faydalı olacağını belirtti.

11. Biz4Fun VW ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri edinme/geliştirme için etkili bir araç olabilir.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek / geliştirmek için etkili bir araç olabilir.

12 yanıt



12. BIZ4Fun VW ve Social Game'in en büyük gücü nedir?

Katılımcılar, Biz4Fun VW'nin güçlü yönleri hakkında yorum yaptı. Bunları şöyle özetleyebiliriz;

- İyi bir bilgi kaynağı olmak.
- Herkese erişilebilir.
- 3D'de eğlenceli bir tat vermek.
- Etkileşimli oyun.

13. What is the greatest weakness of the game?

Katılımcılar, Biz4Fun VW'nin zayıf yönleri hakkında yorum yaptı. Bunları şöyle özetleyebiliriz;

Bağlantı sorunları.

Düşük grafik seviyesi.

Sanal olduğu için samimiyeti azaltmak.

Katkıda bulunanların çoğuna göre, Biz4Fun VW'nin çok fazla yazı yönü yok.

14. Desteğiniz önemlidir! BIZ4Fun VW ve Social Game'de neyi değiştirir/iyileştirirsiniz?

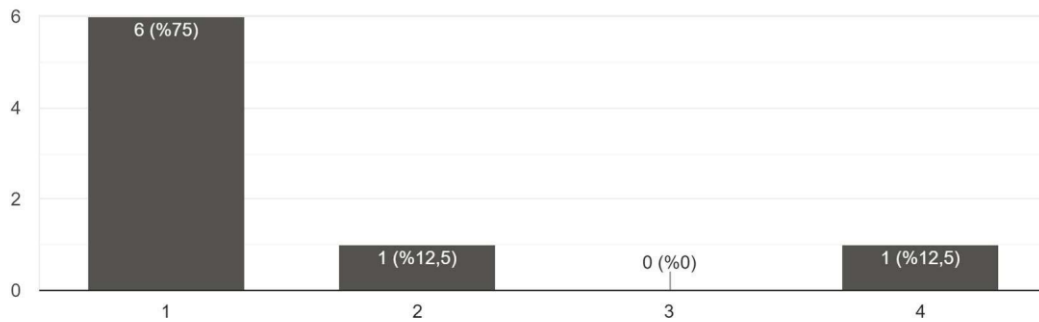
Katılımcıların Biz4Fun VW için önerileri sorun olarak gördükleri ile uyumludur. Bunlar özetle şu şekildedir:

- Bağlantı sorunlarının düzeltilmesi.
- Grafik seviyesinin iyileştirilmesi.
- Yunanca kalan bazı işaretlerin düzeltilmesi.
- Daha farklı özellikler ekleme.
- Daha fazla senaryo ekleme.

4.2 VET/HE Kurumlarının çevrimiçi değerlendirmesi**1. BIZ4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar netti?**

Biz4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar açıktı?

8 yanıt

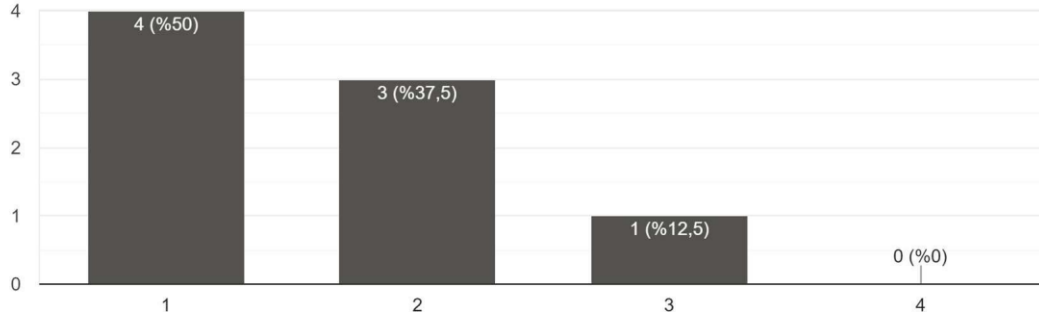


Katılımcıların büyük çoğunluğu projeye ilişkin açıklamaları net bulmuştur. Katılımcılardan biri, "Projenin kapsam ve konu bilgileri yeterince açıktı, bu açıklamalar projenin sürdürülebilirlik hedefleriyle daha ilgili olabilirdi" yorumunu yaptı.

2. BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyun kurallarının açıklamaları ne kadar netti?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun kurallarının açıklamaları ne kadar netti?

8 yanıt



Katılımcıların çoğunluğu Biz4Fun VW kurallarının açıklamalarını net bulmuştur. Katılımcılardan biri, "Sanal dünya ve sosyal oyun kuralları yeterince açıktı, tüm kuralların oyunda bir karşılığı vardı" yorumunu yaptı.

3. BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyunu kullanmak kolaydır.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu kullanmak kolaydır

8 yanıt

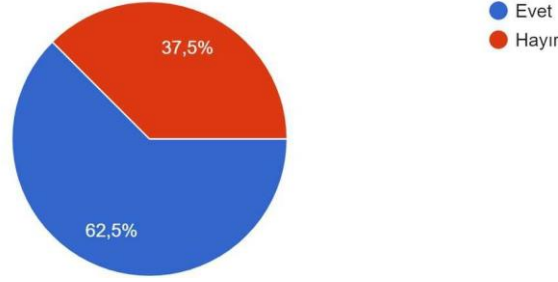


Tüm katılımcılar Biz4Fun VW'nin kullanımının kolay olduğunu düşünüyor. İçlerinden biri "Oyun iyi tasarlanmış ve oynaması çok kolay" dedi.

4. Oyunu kullanmak için herhangi bir ön koşul (ön bilgi) gerekiyor mu?

Oyunu kullanmak için herhangi bir önkoşul (ön bilgi) gerekli mi?

8 yanıt

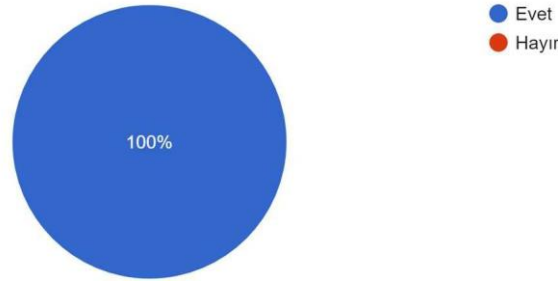


Katılımcıların yaklaşık %63'ü oyunu kullanmak için ön koşulların gerekli olduğunu düşünmektedir. “Sanal kavramlara aşinalık, bilgisayar oyunları ve bilgisayar hareketlerini kullanma deneyimi nedeniyle temel oyun ve bilgisayar kullanım bilgisinin gerekli olduğu” belirtilmektedir. Genel fikir, bazı temel bilgisayar ve oyun bilgilerinin gerekli olduğudur.

5. Oyun sorunsuz ilerledi mi?

Oyun sorunsuz ilerledi mi?

8 yanıt

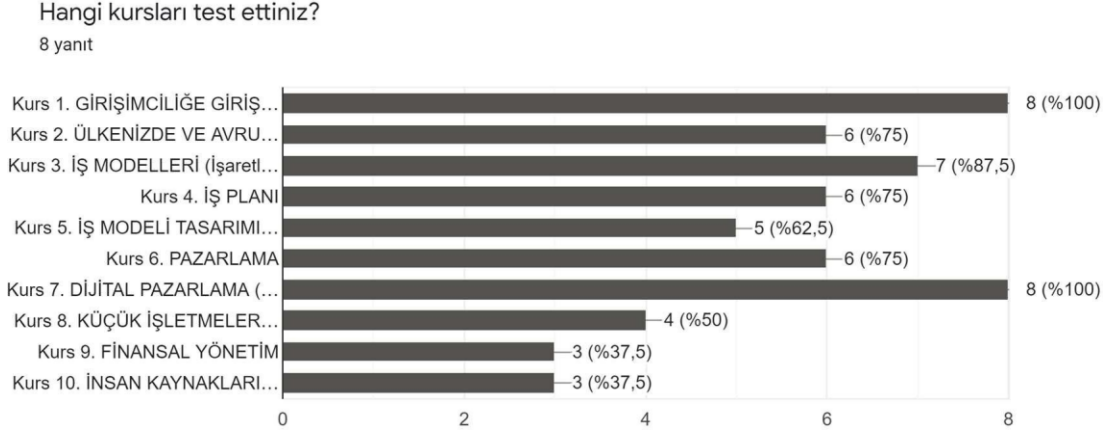


Tüm katılımcılar oyunu sorunsuz kullandı.

7. Lütfen oyunun ana eğlenceli ve eğitici özelliklerini tanımlayın

Oyunun 3 boyutlu olması birçok katılımcı tarafından eğlenceli bir özellik olarak ifade edildi. Ayrıca “Sanal ortamda oyun şeklinde çok sayıda kişinin katılımıyla gerçekleştirilebilmesi eğlenceli bir ortam oluşturabileceği” belirtilmektedir. ve “Karakterin adım adım sistematik ilerlemesi oyunu eğlenceli hale getiriyor.” ve “Uçarak keşif, NPCs ile iletişim, hikaye boyunca oynamak oyunu eğlenceli hale getiriyor.”

8. Hangi dersler denediniz?



Tüm katılımcılar Girişimciliğe Giriş kursunu test etti. Sonrasında ise keşfederek farklı kurslar denemişler gibi görünüyor.

9. Kurslar 3 ila 6 EQF seviyesini kapsar.

Kurslar 3 ila 6 EQF(Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi) seviyesini kapsar.

8 yanıt

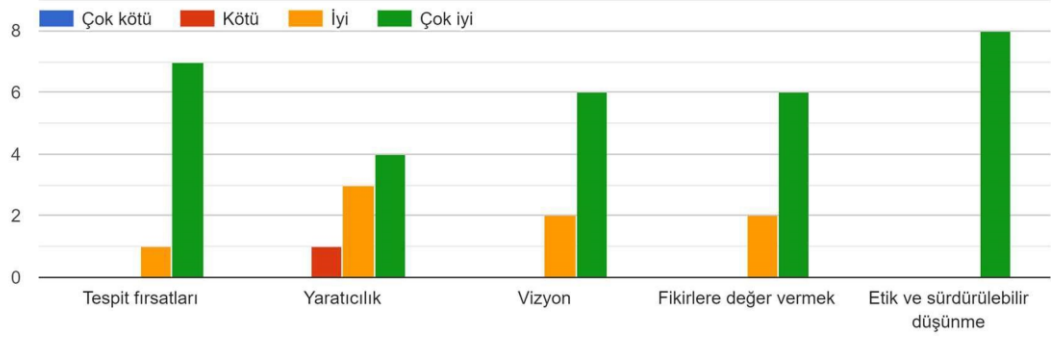


Katılımcılar, kursların EQF seviyesini 3-6 kapsadığını kabul eder. Ayrıca "Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi kapsamında verilmesi gereken becerileri karşılayan dersler çok iyi hazırlanmış" denildi.

Entrecomp Çerçevesinin "FİKİRLER VE FIRSATLAR" Alanına dayalı olarak BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyunun potansiyellerinin değerlendirilmesi (1'in 'çok zayıf' ve 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).

Tespit
fırsatları
Yaratıcılık
Vizyon Değer
Veren fikirler
Etik ve
sürdürülebili
r düşünce

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp.(Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "FİKİRLERİ VE FIRSATLARI" teme... 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).

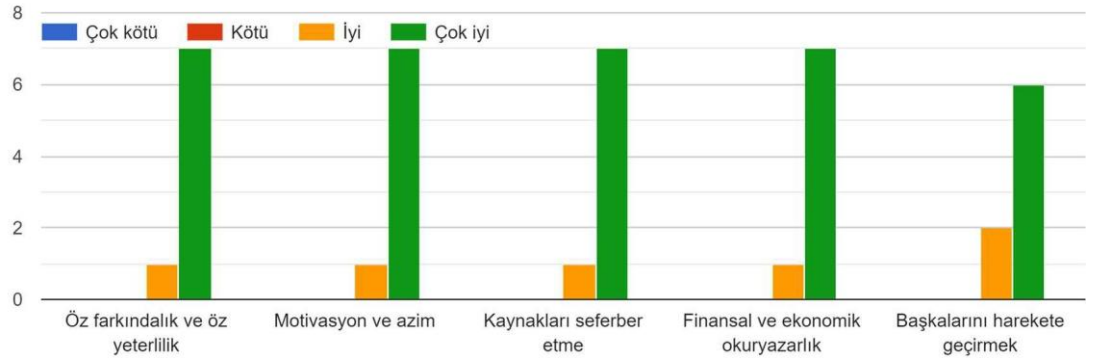


“Fikirler ve Fırsatlar” alanına ilişkin olarak, katılımcıların çoğunluğu oyunların potansiyellerini “çok iyi” ve “iyi” arasında derecelendirmiştir.:

- Tespit fırsatları
- Yaratıcılık
- Görüş
- fikirlere değer vermek
- Etik ve sürdürülebilir düşünce

Özellikle yaratıcılık alanında biraz daha özgürlük beklendiği katılımcıların cevaplarından anlaşılmaktadır.

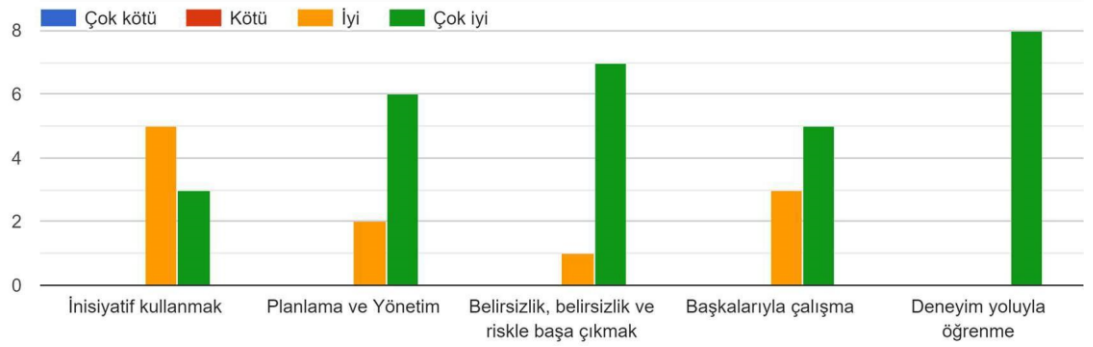
Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp (Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "KAYNAKLARI" temel alınarak de... 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



“Kaynaklar” alanı ile ilgili olarak, katılımcıların çoğunluğu oyunların potansiyellerini aşağıdakiler açısından “çok iyi” ve “iyi” arasında derecelendirmiştir.:

- Öz farkındalık ve öz yeterlilik
- Motivasyon ve azim
- Kaynakları harekete geçirmek
- Finansal ve ekonomik okuryazarlık
- Başkalarını harekete geçirmek

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp (Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "EYLEM İÇİN" temel alınarak de...e 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



“Harekete Geçmek” alanı ile ilgili olarak, katılımcıların çoğunluğu oyunların potansiyellerini aşağıdakiler açısından “çok iyi” ve “iyi” arasında derecelendirdi:

- inisiyatif almak
- Planlama ve Yönetim
- Belirsizlik, belirsizlik ve riskle başa çıkma
- Başkalarıyla çalışmak
- Deneyim yoluyla öğrenme

BIZ4Fun VW ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri edinme/geliştirme için etkili bir araç olabilir.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek / geliştirmek için etkili bir araç olabilir.

8 yanıt



Katılımcılar, Biz4Fun VW'nin başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek/geliştirmek için etkili bir araç olarak kullanılabileceğini düşünüyor. Katılımcılardan biri, “Katılıyorum çünkü insanlara fırsatlar sunuyor” yorumunu yaptı. Bir diğeri ise “Girişimcilik bilgisinin oluşturulmasında kullanılabilecek gerekli altyapının hazırlanmasında kullanılabilir” dedi.

Lütfen aşağıdaki nesnelerin her birini 1-4 arasında derecelendirin, burada 1 'çok zayıf' ve 4 'çok iyi' (çok kötü - kötü - iyi - çok iyi)



Oyun dinamikleri, katılımcıların %50'si tarafından "çok iyi" ve %50'si tarafından "iyi" olarak derecelendirildi. Katılımcıların %75'inden fazlası Oyunun eğitim değerini “çok iyi” ve geri kalanı “iyi” olarak değerlendirdi. Girişimci öğrenme süreçlerini etkinleştirmede oyunun rolüne ilişkin sonuçlar oldukça olumluydu. Ankete katılanların %80'den fazlası oyunun girişimci öğrenmeyi etkinleştirmedeki etkinliğini "çok iyi" olarak değerlendirdi.

BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununun en büyük gücü nedir?

Katılımcılar, Biz4Fun VW'nin güçlü yönleri hakkında yorum yaptı. Bunları şöyle özetleyebiliriz;

- Eğlenceli bir eğitim ortamı sağlamak.
- Katılımcı girişimcilik ile girişimcilik kavramının desteklenmesi.
- Açık kaynak olarak mevcut olmak.
- Benzersizdir ve öğrenme sürecinde farklı bir his verir.
- Eğlence ile gençlere hitap ediyor.
- Ücretsizdir ve herkes tarafından kullanılabilir.

What is the greatest weakness of the BIZ4Fun Virtual Word and Social Game?

Katılımcılar, Biz4Fun VW'nin zayıf yönleri hakkında yorum yaptı. Bunları şöyle özetleyebiliriz;

- Hikaye kurgusu sayesinde sınırlı bir alanda yaratıcılık sunuyor.
- Grafik ve bağlantı altyapısı zayıf.
- Kontrollü oynanmazsa teknoloji bağımlılığını körükleyebilir.
- Teknoloji yayılımının girişimcilik simülasyonunun kullanımı yeterince benimsenmemiştir.
- Şimdilik özelleştirilemez.

BIZ4Fun Sanal Kelime ve Sosyal Oyununda neyi değiştirir/iyileştirirsiniz?

Biz4Fun VW'yi geliştirmek için neler yapılması gerektiğini katılımcılara sorduk.

Cevapları şu şekilde özetlenebilir;

- Hikaye yollarının genişletilmesi ve daha interaktif bir yapıya kavuşturulması aracın etkinliğini artıracaktır.
- Çeviri geliştirme, oyun arayüzü dahil tüm oyunun Türkçe çevirisi.
- Senaryoların özelleştirilebileceği bir sisteme sahip olmak eğitmenler ve eğitim kurumları için çok faydalı olacaktır.

4.3 Politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmesi

Politika yapıcı olarak katılan 3 katılımcımız Biz4Fun VW Game'e yoğun ilgi gösterdi. Naturelde ve diğer proje ortaklarının bu oyunu geliştirmeye ve güncellemeye devam etmeleri gerektiğini ve genç girişimciliği geliştirmek için oyun etrafında yeni proje ve etkinliklerin geliştirilmesine katılacaklarını belirttiler.

1. Biz4Fun VW ve Social Game platformu ve içeriği, hedef grubun girişimcilik yetkinliklerine ne kadar hitap ediyor (Son kullanıcıların ihtiyaçları)

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun platformunun ve içeriğinin hedef kitlenin girişimcilik yetkinliklerine ne kadar hitap ettiğini katılımcılarımıza sorduk. Bir katılımcımız "bugünkü nesle uygun" olduğunu ifade etmiştir. Bir diğeri, "Gençlere hitap ediyor. Ancak orta ve ileri yaş için pek uygun olduğunu düşünmüyorum" dedi. Bir diğer katılımcı ise, "Gençler için paha biçilmez bir kaynak. Özellikle günümüz gençleri kitap okuyan ve okuyan bir nesil olmadığı için bu tür eğlenceli ve eğitici uygulamalara ihtiyaç var. Uygulamadaki bilgiler zenginleştirilmelidir. günden güne çağa ayak uydurun."

2. Biz4Fun VW ve Sosyal Oyun platformunu kendi bağlamınızda nasıl kullanabilirsiniz ve sizce eğitim uygulamanızdaki ana faydaları ve engelleri neler olabilir? (Dış paydaşların kendi çıkarları; faydalar, kullanılabilirlik, etkinlik, uygunluk, maliyet etkinliği/verimlilik, sürdürülebilirlik)

Katılımcılarımıza Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun platformunu kendi bağlamınızda nasıl kullanabileceğinizi ve eğitim uygulamanızın önündeki başlıca faydaların ve engellerin neler olabileceğini düşündüklerini sorduk. Bir katılımcımız ücretsiz olmanın maliyet etkinliğine dikkat çekti. Bir diğeri, "Ücretsiz olması kullanılabilirliğini artırıyor. Teknolojik olarak esnek bir yapıya sahip olup olmamasına göre çeşitli alanlarda kullanılabilir. Girişimcilik faaliyetlerimizde Naturelders ile iş birliği içinde kullanmayı düşünebiliriz." dedi. Bir diğeri katılımcı ise, "Uygulama ilgi çekici olduğu için kesinlikle faydalı olacaktır. Ücretsiz olması kullanımını ve etkisini artıracak en önemli faktörlerden biridir. Maliyet özellikle gençlerimiz için en büyük sorunlardan biridir. . Sürekli güncellemek ve yeni bilgiler ve yeni özellikler eklemek, uygulamayı canlı tutacaktır."

3. Biz4Fun VW ve Social Game'in hangi fikirleri, yaklaşımları, araçları ilgili (yerel) stratejiler ve uygulamalara uyum sağlamaya değer ve neden? (Stratejik planlamaya etkisi)

Katılımcılarımıza Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyun'un hangi fikirlerin, yaklaşımların, araçların, ilgili (yerel) stratejilerin ve uygulamaların uyarlanmaya değer olduğunu ve nedenlerini sorduk. Bir katılımcımız teknolojik gelişme açısından gençlere faydalı olabileceğine dikkat çekti. Bir diğeri, "Eğitimin 3 boyutlu ortama taşınması fikri ve uygulaması ilginç. Bu tür eğitimlerin yaygınlaşması hem gençlerin mevcut eğitim sistemine tepkisini azaltacak hem de eğitimin verimini artıracaktır" dedi. Bir diğeri katılımcı ise, "Belediyemizin yetki alanındaki genç girişimcileri her zaman desteklemeye çalışıyoruz. Genç girişimcilerimiz toplumumuzun ve ekonomimizin yapı taşlarıdır. Bu bağlamda uygulamanın faydalı bir araç olacağını düşünüyorum."

4. Biz4Fun VW ve Social Game çevrimiçi öğrenme platformunda (teknikler, işlevler, içerik) neleri geliştirirsiniz ve nasıl? (Zayıflıklar, engeller, tutarsızlıklar, kalite, netlik, yaklaşım, araçlar vb.).

Biz4Fun VW ve Social Game çevrimiçi öğrenme platformunda (teknikler, işlevler, içerik) neleri ve nasıl geliştireceğinizi katılımcılarımıza sorduk. Bir katılımcımız teknik altyapı eksikliğine dikkat çekti. Bir diğeri, "Oyundaki eğitim materyallerinin yanı sıra oyunun kendisinin de Türkçe'ye çevrilmesi gerekiyor. İngilizce, özellikle dezavantajlı gruptaki gençler için sosyal bir engel olabilir. Ancak oyunun kurulum aşamalarını kolaylaştırmak uygun olacaktır. Oyun şu anki haliyle bir eğitmen gözetiminde eğitim ortamında kullanıma uygundur. Tabii ki oyun eğitmenlere iyi anlatılmalı" dedi. Bir diğeri katılımcı ise "Uygulama uluslararası bir projenin sonucu olduğu için bazı genel bilgiler içeriyor. Her ülkenin veya her bölgenin koşulları ve uygulamaları farklıdır. Bölge olarak özelleştirilebilirlik özelliğinin uygulamanın kullanımını ve etkinliğini artıracığına inanıyorum."

5. SONUÇ VE YORUM

Sonuç olarak, anketler Biz4Fun VW Sosyal Oyununun genel olarak iyi karşılandığını gösterdi. Hem öğrenciler hem de öğretmenler oyunun eğitici geleceği için olumlu ve umutluydu. Ancak, hatalar, çökmeler ve gecikmeler gibi bazı küçük sorunların hala düzeltilmesi gerekiyor. Ayrıca, ilgi eklemek ve daha modern bir görünüm sağlamak için grafiklerin güncellenmesi gerekebilir. Oyunun güncel tutulması ve geliştirilmeye devam edilmesi de önemli bir sonuçtur.

Katılımcıların çoğunluğu için oyunun yaratıldığı işlevleri başarıyla yerine getirdiği, dolayısıyla sonucun oyunu kullanmayı düşünen öğrenciler ve öğretmenler için olumlu bir faktör olduğu söylenebilir.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

PILOT ETKINLIK RAPORU (SLOVAKYA)



KA2 Strategic Partnership

1. UYGULAMA HAKKINDA GENEL BİLGİLER

1. Ortak, Ülke	Slovak Business Agency, Slovakia
2. Pilotun başlama tarihi	12.5. 2021
3. Pilotun bitiş tarihi	25.6. 2021
4. Pilot Etkinliğe katılan katılımcı sayısı	Online
5. Biz4Fun VWSG'yi test eden katılımcı sayısı	

1.1 Short Description of the Piloting event

At the end of April and through May and June Slovak Business Agency started with the online testing of the Virtual world and Social game. We did not organize a webinar of meeting. Approximately 50 questionnaires were sent to potential focus group: 8 VET providers, 9 policy makers and entrepreneurs/start ups, and 35 students (30 of them through their teachers). Feedback was received from 6 students, 2 policy makers and from 5 entrepreneurs & start ups. We try to call the people, ask them to play the Game, through the emails, phone calls, etc.

2. KATILIMCILAR - Öğrenme senaryolarını test eden katılımcı sayısı

Sosyo-demografik değişkenler	Katılımcı sayısı
1. Cinsiyet	
<i>Erkek</i>	9
<i>Kadın</i>	5
Toplam:	14
2. Profil	
<i>Öğrenici</i>	7
<i>ME/YE Kurumları</i>	0
<i>Karar Alıcılar</i>	7
Toplam:	14

D2 Meno a priezvisko

Risposte: 7 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Zuzana Vrchovská	6/23/2021 12:19 PM
2	Katarína Salamonová	6/1/2021 11:38 AM
3	Daniel Pavlíkovič	6/1/2021 11:35 AM
4	Matus Cechovic	6/1/2021 11:26 AM
5	Michaela Vojtechová	5/13/2021 11:15 AM
6	Roman Kapuš	5/8/2021 11:59 PM
7	Marko Satina	4/19/2021 10:16 PM

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D4 Uved'te prosím svoju pozíciu v inštitúcii

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	majiteľ, konateľ	5/15/2021 11:46 AM
2	Sales manager	5/14/2021 11:43 AM
3	Obchodný zástupca	5/13/2021 10:58 AM
4	majiteľ	5/9/2021 8:11 PM
5	referent	4/20/2021 5:57 PM

3. UYGULANAN ÖĞRENME SENARYOLARI

Kurslar	Pilot etkinlikte uygulanan kurslar
1. GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ	X
2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ	X
3. İŞ MODELLERİ	
4. İŞ PLANI	X
5. BİR İŞ MODELİ TASARIM VEYA YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI	
6. PAZARLAMA	X
7. DİJİTAL PAZARLAMA	X

8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ	
9. FİNANSAL YÖNETİM	
10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	X

4. ONLINE DEĞERLENDİRME SONUÇLARI

Test oturumlarının sonunda, katılımcılardan çevrimiçi bir anket doldurmaları istendi.

Değerlendirme için lider bir ortak olarak EGINA Srl, farklı hedef gruplara (Öğrenciler, Mesleki Eğitim/Öğretim Kurumları, politika yapıcılar) yönelik üç çevrimiçi değerlendirme anketi tasarladı ve 3B Sanal dünyanın test edilmesi ve geliştirilen sosyal oyun hakkında önemli bilgiler toplamayı amaçladı.

4.1 Öğrencilerin çevrimiçi değerlendirmesi

Katılımcılardan 16 soruya cevap vermeleri istenmiştir.

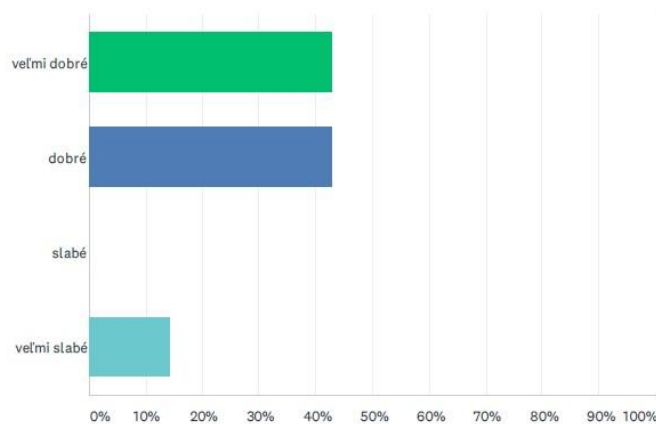
İlk alan, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal dünya ve sosyal oyunun talimatının ve açıklamasının netliğine odaklanır.

Biz4Fun Projesi hakkında yapılan açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu, %40'tan fazlası Biz4Fun projesini çok iyi buldu. Ayrıntılı sonuçlar aşağıda özetlenmiştir:

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D5 Ako jasné bolo predstavenie projektu Biz4Fun?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA		RISPOSTE	
veľmi dobré		42.86%	3
dobré		42.86%	3
slabé		0.00%	0
veľmi slabé		14.29%	1
TOTALE			7

#	ODŮVODNĚTE PROSÍM SVOJÍ ODPOVĚĎ	DATE
1	SBA veľmi jasne a štruktúrovane komunikovala projekt a jeho aktivity v rámci mailovej komunikácie ako aj počas podujatia, na ktorom boli všetky projektové výsledky veľmi dobre odprezentované a aj prakticky odskúšané.	6/23/2021 12:19 PM
2	Možno trochu stručnejší výklad ale tak chápem že je nutný široký obsah	6/1/2021 11:35 AM
3	Stránka mi nešla, nedalo sa prihlásiť	5/13/2021 11:15 AM

Katılımcılardan 16 soruya cevap vermeleri istenmiştir.

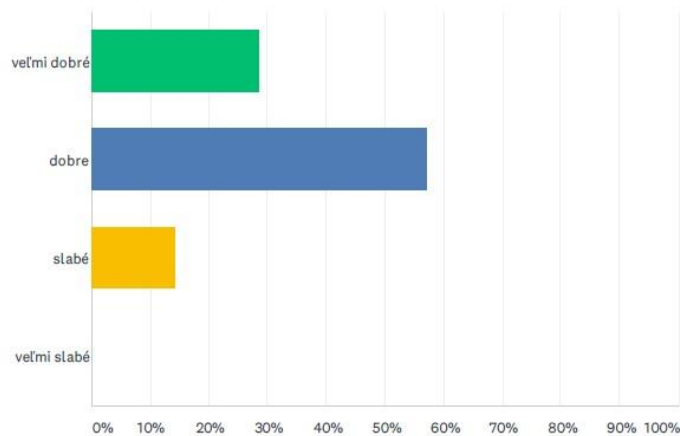
İlk alan, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal dünya ve sosyal oyunun talimatının ve açıklamasının netliğine odaklanır.

Biz4Fun Projesi hakkında yapılan açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu, %40'tan fazlası Biz4Fun projesini çok iyi buldu. Ayrıntılı sonuçlar aşağıda özetlenmiştir:

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D6 Ako jasné bolo vysvetlenie pravidiel Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
veľmi dobré	28.57%	2
dobré	57.14%	4
slabé	14.29%	1
veľmi slabé	0.00%	0
TOTALE		7

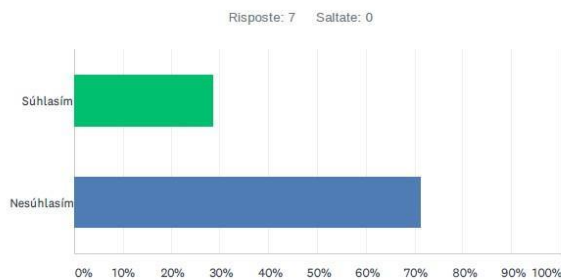
#	ODÔVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Vysvetlenie hry a manuál bol dobre popísaný, avšak mala som komplikácie pri pripojení, ktoré boli do veľkej mier spôsobené mojimi chýbajúcimi skúsenosťami s hrami a virtuálnym svetom.	6/23/2021 12:19 PM
2	Pravidla boli stručné a jednoduché	6/1/2021 11:35 AM

Platformun kullanıcı dostu olmasıyla ilgili olarak, aşağıda gösterildiği gibi sonuçlar çok olumlu değildi. En önemli nedenler şunlardır:

- "Uzun kurulum - oyuna girmeyi basitleştirmek gerekiyor, bazıları
- insanlar onu çalıştıramadı"
- "Kafa karıştırıcı dil ayarları oyunları"
- "Avatar'ı kontrol etmek çok kolay değil"
- "Oyunun böyle bir sorunu yok, sorun şu ki mevcut oturma açma ve indirme
- oynamak için her zaman net olmayan çok fazla gereksiz adım var"

Platformun olumlu yönü “Sanal dünyanın ve Sosyal oyun Biz4Fun'un en büyük avantajı eğitim potansiyelidir”.

D7 Virtuálny svet a Sociálnu hru Biz4Fun možno ľahko používať.

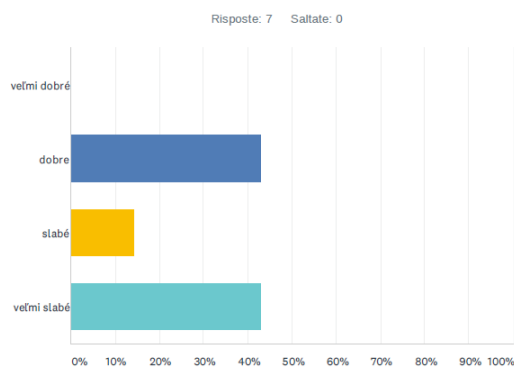


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Súhlasím	28.57%
Nesúhlasím	71.43%
TOTALE	7

#	ODŮVODNITE PROŠÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Odpoveď je subjektívna, prihladnuc na moje chýbajúce skúsenosti a zručnosti s digitálnymi hrami bolo spustenie hry ako aj samotná hra komplikovanejšie.	6/23/2021 12:19 PM
2	Ovládanie je jednoduché priam až blbuvzdorné len by sa hodilo povedať že je základné nastavenie pohybu na šípkách a nie W,A,S,D	6/1/2021 11:35 AM
3	Stránka nebola zabezpečená a nedalo sa tam prihlásiť	5/13/2021 11:15 AM
4	Zdihavá inštalácia - je potrebné zjednodušiť vstup do hry, neprehľadné nastavenie jazyka hry, avatar sa ťažšie ovláda	5/8/2021 11:59 PM
5	Hra ako taká nemá problém. V čom vidím problém je že na samotné prihrasenie a stiahnutie hry je prísť s veľa zbytočných a nie vždy jasných krokov. Aj keď sa jedna o medzinárodný a nie špičkovu financovaný projekt. Väčšina "indehier" má lepšie spracovanie	4/19/2021 10:16 PM

Grafik tasarımının değerlendirilmesi – Ankete katılanların %40'ı grafikleri “iyi” ve aynı yüzde (%40) “çok kötü” olarak değerlendirdi. %10'dan fazlası grafikleri "zayıf" olarak değerlendirdi. “Grafikler 2021 kalitesine tekabül etmiyor” diyorlar.

D8 Ako by ste ohodnotili grafický dizajn Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun?



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
veľmi dobré	0.00%
dobré	42.86%
slabé	14.29%
veľmi slabé	42.86%
TOTALE	7

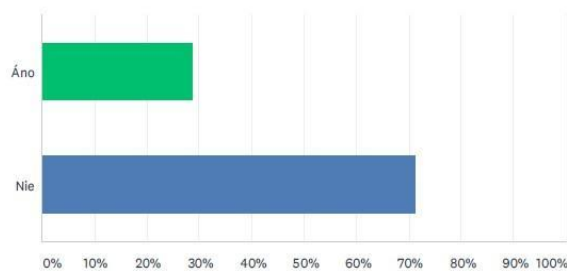
#	ODŮVODNITE PROŠÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Grafika nebola úplne najaktuálnejšia, ale z môjho pohľadu to nevadí.	6/23/2021 12:19 PM
2	Na rok 2021 z grafického hľadiska nič moc ale tak na vzdelávaciu hru v pohode	6/1/2021 11:35 AM
3	Grafika nezodpovedá kvalitou roku 2021	5/8/2021 11:59 PM

Oyunu oynamakla ilgili olarak, %70'i Oyunu oynamanın karmaşık olduğunu belirtti. Katılmak ve oynamaya başlamak uzun zaman aldı. Çoğunlukla en başında.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D9 Mala hra hladký priebeh?

Risposte: 7 Saltate: 0

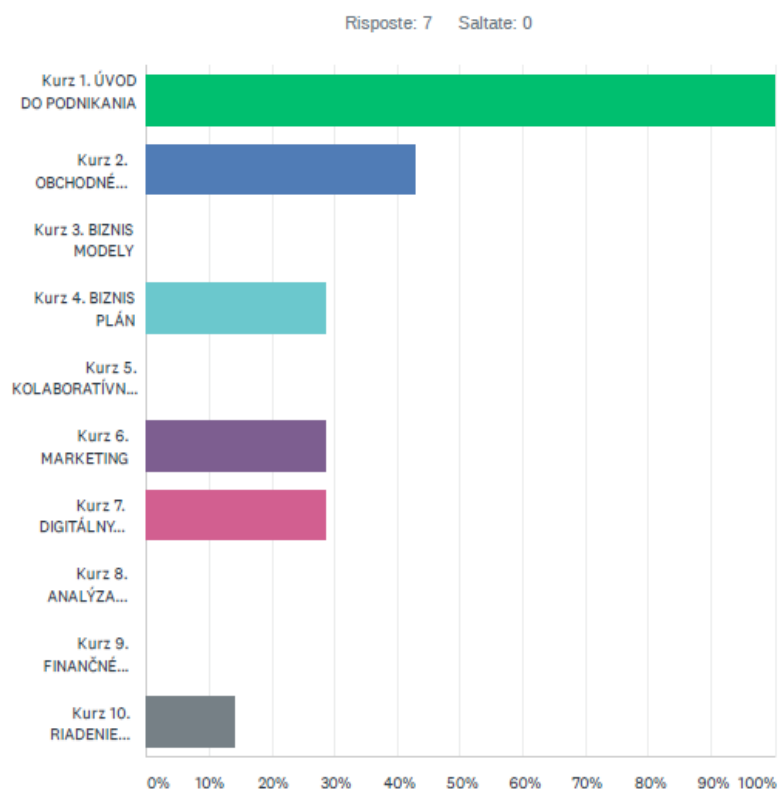


OPZIONI DI RISPOSTA		RISPOSTE
Áno		28.57% 2
Nie		71.43% 5
TOTALE		7

#	AK JE ODPOVEĎ NA VYŠŠIE UVEDENÚ OTÁZKU "NIE", UVEĎTE ĎALŠIE INFORMÁCIE NIŽŠIE	DATE
1.	Ako som už uviedla, trvalo mi kým sa zorientujem ale to aj preto lebo hry bežne nehrávam.	6/23/2021 12:19 PM
2.	Neboli mi hneď na začiatku celkom jasné pravidlá ako aj smer hry /princíp	6/1/2021 11:38 AM
3.	Zložitejšie ovládanie, občasné miznutie quizov, neprehľadnosť	6/1/2021 11:26 AM
4.	Nevedela som ju spustiť	5/13/2021 11:15 AM
5.	Pokiaľ má hra zaujať mladých ľudí, ktorí sú zručná v digitálnych hrách, treba hru ešte doladiť	5/8/2021 11:59 PM

Katılımcılar test için 6 konu seçtiler. Bunların %100'ü Girişimciliğe Giriş konularına karar verdi. %40'tan fazlası İş modellerini, %30'a yakını ise İş Planı, Pazarlama ve Dijital pazarlama konularını test etti. İnsan kaynakları yönetimini test etmek için sadece %10'u vardı. Tabloda görmek mümkün.

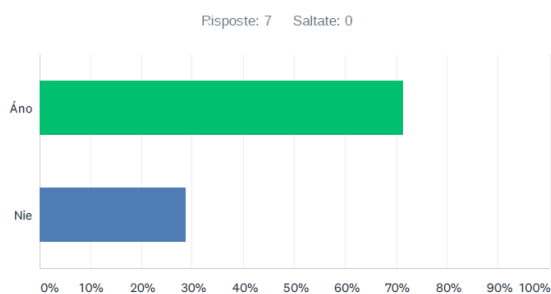
D10 Ktoré kurzy ste testovali? Prosím vyberte 3 testované kurzy:



Yeni bir şey öğrendiler mi sorusuna %70'i evet, %30'u hayır dedi. Oyunun içeriği öğreticiydi. Çok sayıda faydalı bilgi ve tanım içerir.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAŽNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D11 Naučili ste sa niečo nové?



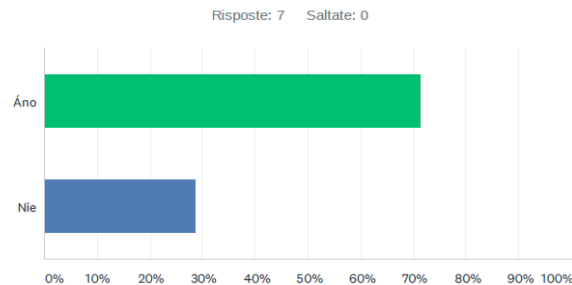
OPZIONI DI RISPOSTA		RISPOSTE
Áno		71.43% 5
Nie		28.57% 2
TOTALE		7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Obsahovo je hra dobrá a naučná, niektoré časti boli ťažšie formulované.	6/23/2021 12:19 PM
2	V hre je uvedených veľa užitočných informácií a definícií	6/1/2021 11:38 AM
3	Hra je po odbornej stránke poučná	5/8/2021 11:59 PM

Bir sonraki soru, Sanal dünya ve sosyal oyun Biz4Fun'un Üniversitede çalışmanın amacı doğrultusunda kullanılmasıyla ilgiliydi. %70'i bunu çalışmada kullanmak istiyor ancak Oyunun daha da geliştirilmesi gerekecek.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D12 Chceli by ste použiť Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun pre vaše štúdium na škole /univerzite?



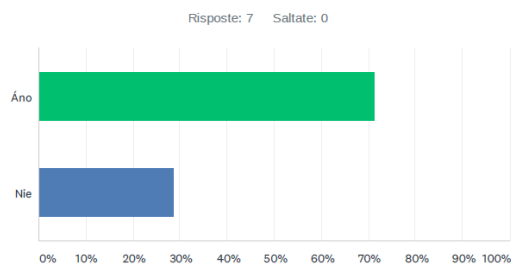
OPZIONI DI RISPOSTA		RISPOSTE	
Áno		71.43%	5
Nie		28.57%	2
TOTALE			7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Bolo by to zaujímavé ozvláštnenie výučby a zlepšila by som si moje hrácke zručnosti.	6/23/2021 12:19 PM
2	Určite hlavne pri distancnom vzdelávaní by to bola pecka	6/1/2021 11:35 AM
3	Iba ak bude v lepšom stave	6/1/2021 11:26 AM
4	Hra má potenciál a aj veľmi dobrý štart ale v tomto štádiu by som to nedoporučoval	4/19/2021 10:16 PM

Aşağıdaki tabloda yer alan katılımcıların %70'i, Oyunu özellikle genç nesil için akademik amaçlar için çok yararlı ve etkili bir öğrenme aracı olarak görmektedir.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D13 Bolo by užitočné používať Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun pre školské / akademické účely?



OPZIONI DI RISPOSTA		RISPOSTE	
Áno		71.43%	5
Nie		28.57%	2
TOTALE			7

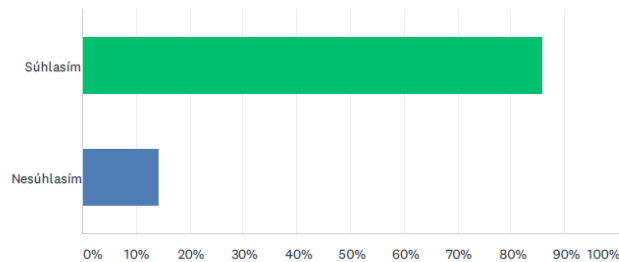
#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Hlavne pre mladšie generácie študentov by táto forma mohla byť atraktívna.	6/23/2021 12:19 PM
2	Študenti by sa mali možnosť naučiť niečo nové a zdokonaľiť digitálnu gramotnosť	6/1/2021 11:38 AM
3	Iba ak bude v lepšom stave	6/1/2021 11:26 AM

%80'den fazlası sanal dünyanın ve sosyal oyunun başarılı girişimciliğin başlaması için gerekli bilgi ve yetkinliklerin geliştirilmesinde etkili bir araç olabileceğine katılıyor.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D14 Virtuálny svet a Sociálna hra Biz4Fun môže byť účinným nástrojom pre získanie / rozvoj kompetencií potrebných pre začatie úspešného podnikania.

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Súhlasím	85.71% 6
Nesúhlasím	14.29% 1
TOTALE	7

#	ODŮVODNĚTE PROSÍM SVOJÍ ODPOVĚĎ	DATE
1	Nájdú v nej užitočné informácie.	6/23/2021 12:19 PM
2	Doporučoval by som hlavne doladiť odpovede a s materialmi lebo pri niektorých otázkach boli odpovede zavádzajúce	6/1/2021 11:35 AM

Katılımcılardan ayrıca bize aşağıdaki gibi güçlü ve zayıf yönleri bildirmeleri istenmiştir:

Güçlü Yönler	Zayıf Yönler
Kaliteli eğitim materyali	Oyuna daha karmaşık giriş
Yararlı bilgi edinmenin eğlenceli bir şekli	Geri bildirimden sonra muhtemelen kaldırılacak olan rekabetçi olmayan grafik ve güncel hatalar.
Kullanıcı dostu ve daha fazla insan oynadığında eğlenceli olabilir	Bazı yerlerde doğru Slovakça çeviri yok, yanlış formüle edilmiş sorular ve bunlara verilen cevaplar
Orjinal	Teknik eksiklikler
Yeni bilgi almanın daha kolay bir şekli	Teknik işleme – içinde oynamaktan/devam etmekten vazgeçirebilecek oyuna karmaşık bir giriş.
Eğitim potansiyeli	Grafik işleme

Son aşamada, katılımcılardan Sanal dünyayı ve Sosyal Oyunu değiştirecek veya iyileştirecek bazı yönler önermeleri de istendi. Geri bildirim şu şekilde özetlenebilir:

- Oyuna müzik ekleyerek oynatıcı sesi açabilir/kapatılabilir. Böylece kurbağaların sesi duyulmayacaktı.
- Grafik işleme, kontrolleri basitleştirme, hataları düzeltme, Oyunu daha anlaşılır hale getirme
- Daha iyi çeviri
- Oyuncuları devam etmekten caydırmamak için girişin basitleştirilmesi gerekiyor.

4.3 Politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmesi

Diğer bir katılımcı kategorisi ise politika yapıcılar, yeni kurulan şirketler ve girişimciler olmuştur: CEO, kurucu, Sahip, satış yöneticileri, iş temsilcisi. Aşağıdaki soruları yanıtladılar:

Biz4Fun Sanal dünya ve Sosyal oyununun platformu son kullanıcıların ihtiyaç veya beklentilerini ne ölçüde karşılıyor? Cevap verenler cevap verdi:

- oyun oynarken, oyun girişimciliğin temellerini kapsıyordu. Platform ortamı, hedef kitlenin ihtiyaçlarına göre değiştirilebilen geniş bir içerik yelpazesi sunar. Bu aşamada iyi bir temel sağlar.
- Yine de son kullanıcıların ihtiyaçlarına ince ayar yapmak istiyor.
- Kısmen, birçok mesleki eğitim bilgisi var, kullanımını basitleştirmenizi tavsiye ederim.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D7 Do akej miery rieši platforma Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun a jej obsah podnikateľskej kompetencie cieľové skupiny (potreby koncových užívateľov)

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	častočne	5/15/2021 11:46 AM
2	Platforma poskytuje prostredie použiteľné pre širokú škálu obsahu, ktorý je možné modifikovať podľa potrieb cieľovej skupiny. V tejto fáze poskytuje dobrý základ.	5/14/2021 11:43 AM
3	chcelo by to este doladiť potreby koncových užívateľov	5/13/2021 10:58 AM
4	častočne	5/9/2021 8:11 PM
5	Častočne, veľa odborných školiacich informácií, odporúčam zjednodušenie	4/20/2021 5:57 PM

Sanal Dünya Platformunu ve Sosyal Oyunu kendi bağlamınızda nasıl kullanabilirsiniz ve hangi engelleri görebilirsiniz? İşte en önemli cevaplar:

- Oyun, onu herhangi bir yararlı şekilde kullanmak için yeterince düzgün oluşturulmamıştır. Oyunun ne yapmak istediği net değil, karakterin kontrolü zor, bazı temel işlevler eksikken, kavramayı zorlaştıran çok sayıda işe yaramaz işlev var.
- Oyun, genç neslin iş dünyasına ilgisinin artması için bir araç olarak hizmet ediyor. Artan ilgi, aile içinde iki neslin değişiminin daha kolay yönetilmesine yardımcı olabilir.
- Oyun, bu aracın daha da geliştirilmesi için iyi bir başlangıç noktasıdır.
- Oyunlaştırma öğelerinden maksimum düzeyde yararlanmalı, kullanıcıyı aksiyonun içine çekmeli ve orada biraz özlediğim rekabete biraz gerilim ve boyut getirmelidir.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D8 Ako by ste mohli používať platformu Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun vo vašom kontexte a aké by podľa vás boli hlavné výhody a prekážky vo vašej školiace praxi? (Vlastné záujmy externých zainteresovaných strán; prínosy, užitočnosť, účinnosť, relevantnosti, nákladová efektívnosť / účinnosť, udržateľnosť)

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Pomoc vzbudiť záujem mladšej generácie k podnikaniu a učiť ich čeliť podnikateľskému riziku. Vzbudenie záujmu môže pomôcť ľahšie zvládať generačnú obmenu v rodinných podnikoch.	5/15/2021 11:46 AM
2	Virtuálny svet v našom kontexte musí byť čo najjednoduchšie použiteľný pre kohokoľvek, kto sa ho rozhodne využívať. V prípade ak jeho obsah vystihne potreby je efektívnym nástrojom kopírujúcim reálne prostredie v ktorom človek pracuje. Výhodou je možnosť prispôbiť vzdelávací obsah konkrétnym potrebám študentov / zamestnancov. Podľa môjho názoru je kľúčom obsah. Forma prostredníctvom virtuálneho prostredia je OK.	5/14/2021 11:43 AM
3	nemohol	5/13/2021 10:58 AM
4	nákladová efektívnosť, návratnosť	5/9/2021 8:11 PM
5	Výhodou je vyvolanie záujmu, gamifikácia. Nevýhodou menej zrozumiteľné niektoré zastavenia v hre.	4/20/2021 5:57 PM

Bu Sanal Dünya ve Sosyal Oyun Platformunda neleri geliştirirsiniz?

Yanıtlar şunlardı:

- Kaydolmanın ve Oyunu başlamanın daha kolay bir yolu, mevcut çocukların uzun bir kurulumla yeterli sabrı yok. Harika fikir, sadece geliştirilmesi gerekiyor.
- Oyunu teknik olarak geliştirmek gerekiyor. Ana engel karmaşık bir başlangıçtır.

- Kullanıcı işlevlerinin sayısı sınırlandırılmalıdır. Uçmaya, koşmaya ve zıplamaya değil, içeriği çalıştırmaya odaklanın – görevleri çözme. Kullanıcının başarılı olması durumunda, motive olması için kullanıcıyı ödüllendirmekten çekinmem.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D10 Čo by ste vylepšili na online vzdelávacej platforme Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun (technickú stránku, funkcie, obsah) a ako? (Slabiny, bariéry, nekonzistentnosť, kvalita, jasnosť, prístup, nástroje atď.).

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Jednoduchší spôsob registrácie a "rozbehania" hry. Deti momentálne žijú v podstatne rýchlejšom svete, ako žili generácie pred nimi a nemajú dostatok trpezlivosti s inštaláciou a spúšťaním hier. Nápad vynikajúci, len ho treba zdokonaľovať.	5/15/2021 11:46 AM
2	V prvom rade by som obmedzil to množstvo užívateľských funkcií na jednoduchú situáciu v ktorej by som sa nesústredil na lietanie, beh s skoky ale na prácu s obsahom - riešenie úloh a v prípade úspechu by som neváhal odmeniť používateľa tak, aby bol motivovaný.	5/14/2021 11:43 AM
3	technickú stránku, barierov je komplikovaný začiatok	5/13/2021 10:58 AM
4	zjednodušiť, a časovo skrátiť	5/9/2021 8:11 PM
5	Asi zjednodušiť niektoré príliš odborné texty; na začiatku vysvetliť, o čo v hre pôjde, postup; občas sú šípky stále červené; možno osvetliť prostredie	4/20/2021 5:57 PM



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

PILOT ETKİNLİK RAPORU (ÇEK CUMHURİYETİ)



KA2 Strategic Partnership

1. Ortak, Ülke	Edu Consulting, z.u.
2. Pilotun başlama tarihi	April 1, 2021
3. Pilotun bitiş tarihi	May 31, 2021
4. Pilot Etkinliğe katılan katılımcı sayısı	NA
5. Biz4Fun VWSG'yi test eden katılımcı sayısı	

1.1 UYGULAMA HAKKINDA GENEL BİLGİLER

Edu Danışmanlık, z.u. Mart 2021'de pilot değerlendirme düzenlemeye başladı ve Nisan 2021'de insanlara bir davetiye gönderildi. Davetin bir kısmı, 3D Sanal Dünya ve 3D Sanal'da nasıl oturum açılacağına özel odaklanan projenin kısa sunumuydu. Dünya. 16 Nisan 2021 Cuma günü EUC, pilot paydaşların EUC'den araştırmacılarla buluşabileceği ve onlara proje ve çıktıları hakkında soru sorabileceği kısa bir sanal toplantı düzenledi.

1.2 KATILIMCILAR - Öğrenme senaryolarını test eden katılımcı sayısı

Sosyo-demografik değişkenler	Katılımcı sayısı
1. Cinsiyet	
<i>Erkek</i>	15
<i>Kadın</i>	6
<i>Toplam:</i>	21
2. Profil	
<i>Öğrenici</i>	17
<i>ME/YE Kurumları</i>	3
<i>Karar Alıcılar</i>	1
<i>Toplam:</i>	21

Kurs	Plot etkinlikte uygulanan kurslar
1. GİRİŞİMCİLİĞE GİRİŞ	X
2. ÜLKENİZDE VE AVRUPA'DAKİ İŞ FIRSATLARI VE PAZAR TRENDLERİ	
3. İŞ MODELLERİ	X
4. İŞ PLANI	X
5. BİR İŞ MODELİ TASARIM VEYA YENİLİK İÇİN İŞBİRLİĞİ ARAÇLARI	
6. PAZARLAMA	X
7. DİJİTAL PAZARLAMA	
8. KÜÇÜK İŞLETMELER İÇİN EN İYİ PAZARLAMA STRATEJİLERİ ÜZERİNE ANALİZ	
9. FİNANSAL YÖNETİM	
10. İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ	x

3 ONLINE DEĞERLENDİRME SONUÇLARI

Test oturumlarının sonunda, katılımcılardan çevrimiçi bir anket doldurmaları istendi.

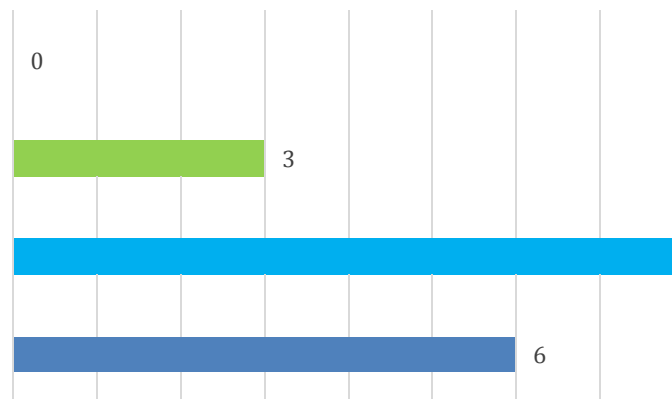
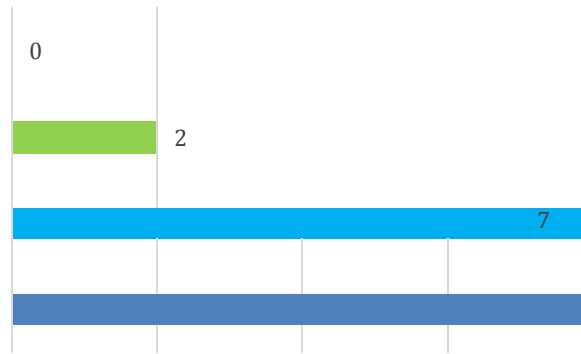
Değerlendirme için lider bir ortak olarak EGIInA Srl, farklı hedef gruplara (Öğrenciler, Mesleki Eğitim/Öğretim Kurumları, politika yapıcılar) yönelik üç çevrimiçi değerlendirme anketi tasarladı ve 3B Sanal dünyanın test edilmesi ve geliştirilen sosyal oyun hakkında önemli bilgiler toplamayı amaçladı.

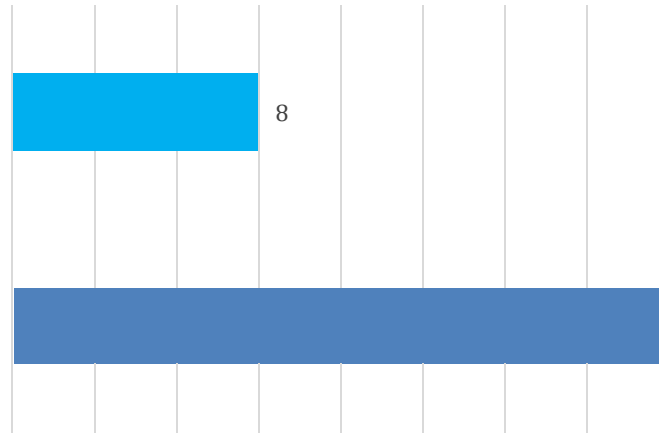
3.1 Learners' online evaluation

Katılımcılardan 16 soruya cevap vermeleri istenmiştir.

İlk alan, BIZ4Fun Projesi ve 3D Sanal dünya ve sosyal oyunun talimatının ve açıklamasının netliğine odaklanır.

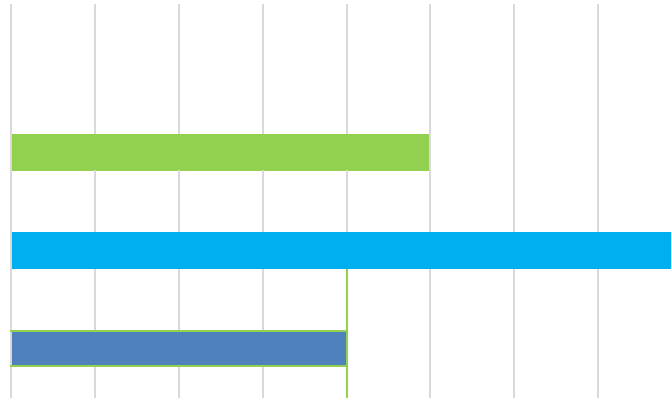
Biz4Fun Projesi hakkında yapılan açıklamaların netliği ile ilgili sonuçlar oldukça olumluydu, %88'den fazlası Biz4Fun projesini çok iyi veya iyi olarak değerlendirdi. Ayrıntılı sonuçlar aşağıda özetlenmiştir.



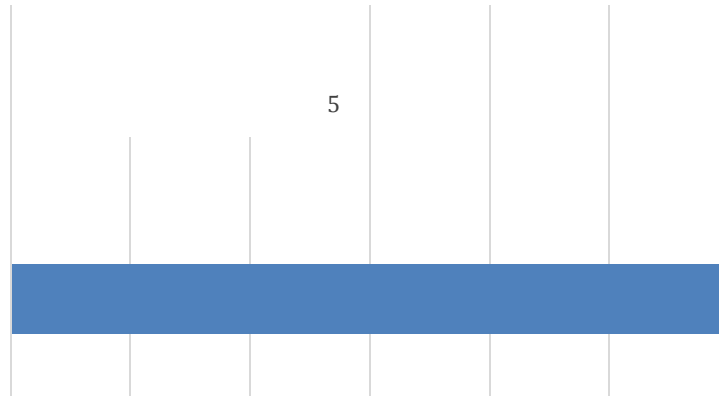
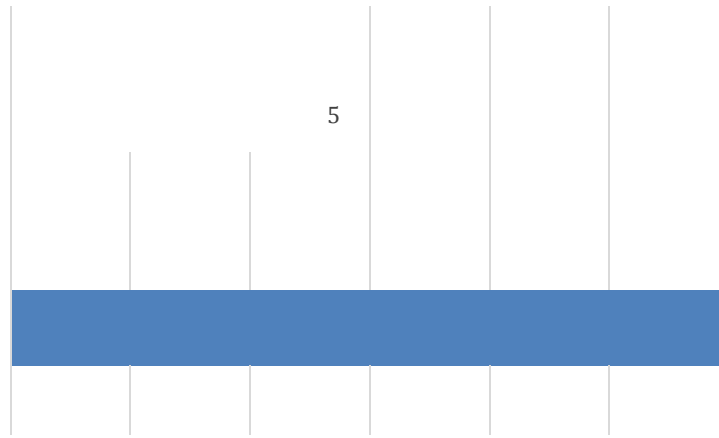


En kritik yorumlar bu soru için bulunabilir ve kurulum ve oturum açmanın karmaşık süreci ile ilgilidir.

Ayrıca öğrenciler - genellikle genç insanlar - gerçek çevrimiçi 3D oyunun oyuncu karakterlerini kontrol etmenin daha kolay olduğu gerçeğine dikkat çekti. Öte yandan, katılımcılar, öğrenme içeriği sunmanın bu şekilde büyük bir potansiyele sahip olmasının olumlu yönünü vurgulamaktadır.



Genellikle oyunun başında, katılımcıların avatari kontrol etmek için teknik sorunları veya sorunları vardı. Ancak, sonunda sorunların çoğu çözüldü.



Pilot değerlendirme katılımcılarının bazı teknik sorunları olsa ve avatarı nasıl kontrol edeceklerini öğrenmek için zamana ihtiyaçları olsa bile, %70'den fazlası 3B Sanal Dünya'yı ve sosyal oyunu okullar için bir eğitim aracı olarak önermektedir.

Güçlü Yönler:

- eğitim içeriği sunmak için ilginç kanal,
- yenilik ve özgün yaklaşım,
- genç neslin tercihleri doğrultusunda,
- öğrenme içeriği sunmak için destekleyici bir kanal olarak büyük potansiyel.

Zayıf Yönler:

- teknik beceriler gereklidir,
- çeviriyi geliştirmek gerekli, bazı sunumlar İngilizce,
- karmaşık kurulum – “indir ve oynat” şeklinde çalışmalıdır.

3.2 VET/HE Kurumlarının çevrimiçi değerlendirmesi

İki öğretmen ve bir MEÖ kurumu temsilcisi her gün COVID sonrası okul hayatıyla çok meşgul olduğundan, onlardan anketi doldurmalarını istemedik, teknik danışma sırasında sunulan notlarını ve fikirlerini özetledik:

- Oyunun çok karmaşık kurulumu,
- 3B Sanal Dünya ve sosyal oyun, öğrencilerin/öğrencilerin konuya olan ilgisini artırmak için ilginç bir araç olma potansiyeline sahiptir. Okullarla daha yakın işbirliği çok ilginç materyaller geliştirebilir örn. biyolojide, fizikte veya kimyada.
- Bazı işlevlerin iyileştirilmesi, örn. Oyuncular arasındaki ses/iletişim, değerli bir potansiyel getirebilir.

3.3 Politika yapıcılarının çevrimiçi değerlendirmesi

Yalnızca bir politika yapıcı – yerel parlamento üyesi – katılım sağladığından, çevrimiçi anket kullanmadık, görüşmedeki soruları kullandık. En alakalı bilgiler aşağıda listelenmiştir:

- Biz4Fun 3D Sanal Dünyası, eğitim sürecini destekleyici bir araç olma potansiyeline sahiptir.
- İlk/orta okullardaki öğretmenlerin karmaşık kurulumla “zamanlarını boşa harcama” kapasitesi yoktur.
- Sorun ayrıca bazı öğrencilerin/öğrencilerin yetersiz donanımı olmalıdır.
- Olumlu tarafı, “oyun” unsuru var ve gelecekte öğretmenlerle daha yakın işbirliği sonunda çok ilginç sonuçlar getirebilir.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

PILOT ETKINLIK RAPORU (ROMANYA)

Şuradan indirin: http://etcenter.eu/biz4fun/TR_Pilot_event_report_Romania.pdf