



TÜBİTAK–2209-A ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ARAŞTIRMA PROJELERİ DESTEĞİ PROGRAMI

Başvuru formunun Arial 9 yazı tipinde, her bir konu başlığı altında verilen açıklamalar göz önünde bulundurularak hazırlanması ve ekler hariç toplam 20 sayfayı geçmemesi beklenir (Alt sınır bulunmamaktadır). Değerlendirme araştırma önerisinin özgün değeri, yöntemi, yönetimi ve yaygın etkisi başlıkları üzerinden yapılacaktır.

ARAŞTIRMA ÖNERİSİ FORMU

2022Yılı

2. Dönem Başvurusu

2209/A ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ARAŞTIRMA PROJELERİ DESTEĞİ PROGRAMI
ARAŞTIRMA ÖNERİSİ FORMU

A. GENEL BİLGİLER

Başvuru Sahibinin Adı Soyadı: Esra Sönmez, Nurhan Örs, Mustafa Alp, Mehmet Uğur Şahin
Araştırma Önerisinin Başlığı: Nevşehir'e Gelen Çocuk Turistler İçin Turizm Çekicilikleri Oyunu ve Uygulaması
Danışmanın Adı Soyadı: Doç. Dr. Şenay Güngör
Araştırmanın Yürütüleceği Kurum/Kuruluş: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi-Mimarlık/Mühendislik Fakültesi- Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

ÖZET

Türkçe özetin araştırma önerisinin (a) özgün değeri, (b) yöntemi, (c) yönetimi ve (d) yaygın etkisi hakkında bilgileri kapsamı beklenir. Bu bölümün en son yazılması önerilir.

Kapadokya her yıl ortalama 3 milyon yerli ve yabancı misafir ağırlayan önemli bir turizm destinasyonudur. Lakin bölgeye gelen turistlerin gezme şekilleri ve kiminle geldikleri birbirinden farklıdır. Bu noktada turistler genellikle turizm acentaları ile iş birliği yapmakta veya internet videoları ile blog sayfalarını tercih etmektedir. Bu ise turistler için hem maddi hem de manevi bir zorluk oluşturmaktadır. Gezmek istenilen yerleri tam anlamıyla gezemeyip üstüne bu bölgeler hakkında yanlış ön yargılara ve yorumlamalara ulaşabilirler. Ayrıca çocuklarıyla gelen turistler bu ziyaretlerden yeterince verim alamadığı gibi buraya gelen çocuklar, ebeveynleri kadar bu bölgenin anlamını kavrayamamaktadır. Çocukların dikkatleri sürekli dağılmakta ve konsantre olamamaktadır. Bu projenin temel amacı Kapadokya'ya gelen çocukların bu bölgeyi öğrenmelerini kolaylaştırmaktır. Bunu seyahatleri sırasında aileleriyle beraber oyun oynayarak gerçekleştirmelerini sağlamaktır. Oyun, çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanınması, varlığını (Özer, Gürkan, Ramazanoğlu, 2006). Bunun için ilk olarak Kapadokya Bölgesi'nin Nevşehir'de kalan kısmının gezilecek yerlerinin bir rotasını hazırlanacaktır. Bu rota hem turistlere yardımcı olacak hem de çocukların dikkatini buraya çekecektir. Bu rota üzerinde doğal ve beşeri turizm çekicilikleri işaretlenecektir. Rotalama ve haritalama işleminin çocukların anlayabileceği ve dikkatini çekebilecek görsellikte olmasına özen gösterilecektir. Rota bilgisayar ortamına aktarılacaktır. Uygulama esnasında çocuklar ilgili bölgelere gelindiğinde hediyeler kazanacaktır. Böylece çocuklar hem eğlenecek hem de öğrenecektir. Ayrıca GPS sistemi kullanıldığından bir sonraki bölgeye hareket ederken, bölgeye ait bulmaca, resim, puzzle gibi oyunlarla çocuğun dikkati yeni bölgeye çekilecektir. Proje sonunda bu rota ve harita mobil uygulamaya dönüştürülecektir. Uygulama sayesinde güncellik yakalandığı gibi acentalar ve destinasyon noktalarında yer alacak afişlerle çocuk misafirlere ulaşılacaktır. Bu sayede çocuklar oyun oynarken bu bölgeyi daha iyi öğrenecektir. Ayrıca ebeveynler daha rahat ve verimli bir turistik aktivite gerçekleştirebilecektir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Oyun, Öğrenme, Turist, Kapadokya.

1. ÖZGÜN DEĞER

1.1. Konunun Önemi, Araştırma Önerisinin Özgün Değeri ve Araştırma Sorusu/Hipotezi

Araştırma önerisinde ele alınan konunun kapsamı ve sınırları ile önemi literatürün eleştirel bir değerlendirmesinin yanı sıra nitel veya nicel verilerle açıklanır.

Özgün değer yazılırken araştırma önerisinin bilimsel değeri, farklılığı ve yeniliği, hangi eksikliği nasıl gidereceği veya hangi soruna nasıl bir çözüm geliştireceği ve/veya ilgili bilim veya teknoloji alan(lar)ına kavramsal, kuramsal ve/veya metodolojik olarak ne gibi özgün katkılarda bulunacağı literatüre atıf yapılarak açıklanır.

Önerilen çalışmanın araştırma sorusu ve varsa hipotezi veya ele aldığı problem(ler)i açık bir şekilde ortaya konulur.

Kapadokya önemli destinasyon alanlarından biri olmasına rağmen, turistler yeni ve güncel rotalara ulaşma noktasında sıkıntı çekebilmektedir. Turistler ya rehberlerin, acentaların rotalarını takip etmekte ya da internet aracılığı ile kendilerine rota oluşturmaktadır. Halbuki önceden planladıkları rotalar sayesinde istedikleri yere daha kısa sürede gidebilecek ve yeni rotaları izleyebileceklerdir (Güngör, 2022). Nevşehir'e gelen turistlerin hepsine olmasa bile bazı turistler basit bir Nevşehir haritasına ulaşmaktadır. Bu yöntem hem yetersiz kalmakta hem de herkese hitap etmemektedir. Özellikle çocuk misafirler sıkılmadan bölgeyi nasıl tanıy ve öğrenir? sorusu temel çıkış noktası olmuştur. Bu kapsamda oyun yolu ile öğrenmenin pozitif etkisini (Şahin, 2017) Kapadokya ve turizm üzerinden görmek mümkün olacaktır. Bu oyunlaştırma yönetimini yapılabilecek en iyi ortam telefonlardır.

2209/A ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ARAŞTIRMA PROJELERİ DESTEĞİ PROGRAMI ARAŞTIRMA ÖNERİSİ FORMU

Telefonlar neredeyse her yaş grubunda hitap etmektedir (Yengil, Güner, Topakkaya, 2019) Hayatımızın bir çok alanına telefonalar girmiş durumdadır. Dolayısıyla bu durumu lehimize çevirerek mobil uygulama kullanılacaktır. Oyun uyumdur (Koçyiğit, Tuğluk, Kök, 2007) savından yola çıkarak, çocuk aile uyumunu güçlendirmek, çocuğun gelişimine katkı sağlamak hedefler arasındadır.

1.2. Amaç ve Hedefler

Araştırma önerisinin amacı ve hedefleri açık, ölçülebilir, gerçekçi ve araştırma süresince ulaşılabilir nitelikte olacak şekilde yazılır.

Bu projenin temel amacı Kapadokya'ya gelen çocukların bu bölgeyi öğrenmelerini kolaylaştırmaktır. Bunu seyahatleri sırasında aileleriyle beraber oyun oynayarak gerçekleştirmelerini sağlamaktır. Çocukların Kapadokya'ya ilgilerini arttırmak amacıyla Nevşehir turizm bölgeleri için turizm haritası uygulaması geliştirilecektir. Bu sayede bölgeye gelen turistler ve çocukları daha verimli zaman geçirebilecektir. Bu doğrultuda;

a) Daha çok çocukların anlayabileceği tasarımların olduğu turizm bölgesi için bir harita tasarlanması.

b) Tasarlanan bu haritada yapılan aktiviteler için çocuklara sanal ortamda ödüller belirlenecektir. Rota üzerinde yer alan turizm çekicilikleri ile ilgili eğlenceli bilgi kartları ile çocuğun dikkatinin çekilmesi.

2. YÖNTEM

Araştırma önerisinde uygulanacak yöntem ve araştırma teknikleri (veri toplama araçları ve analiz yöntemleri dahil) ilgili literatüre atıf yapılarak açıklanır. Yöntem ve tekniklerin çalışmada öngörülen amaç ve hedeflere ulaşmaya elverişli olduğu ortaya konulur.

Yöntem bölümünün araştırmanın tasarımı, bağımlı ve bağımsız değişkenleri ve istatistiksel yöntemleri kapsamı gerekir. Araştırma önerisinde herhangi bir ön çalışma veya fizibilite yapıldıysa bunların sunulması beklenir. Araştırma önerisinde sunulan yöntemlerin iş paketleri ile ilişkilendirilmesi gerekir.

Nevşehir'e Gelen Turistler İçin Turizm Haritası Uygulaması 4 aşamadan oluşmaktadır.

İlk aşama turistlerin en çok ziyaret ettiği yerlerin araştırılması ve bu yerlerin yapılacak uygulama için doğru yerler olup olmadığının tespiti.

İkinci aşama çocukların anlayabileceği basit tasarımlı harita tasarlanması blender gibi animasyon uygulamaları ile harita tasarımının yapılması, ziyaret edilecek bölgelere ait çocukların anlayabileceği çizimlerin tasarımlarının yapılması

Üçüncü aşama javascript kütüphanesi olan leaflet kullanarak web harita uygulaması yapmak, bu sayede javascript ile yazılımının geliştirilmesini sağlamak. Bu uygulama ile çocuğun konuma geldiğinde nerede olduğu hangi oyunları oynayacağı puanlar...vs gibi ilgi, alaka ve dikkatlerini devam ettirecek bir harita uygulaması yapılması

Dördüncü aşama ise tasarlanan bu harita ile leaflet kütüphanesini kullanılarak yapılan haritaları birleştirmek ve bunun için Uygulama programlama arayüzü (API) kullanmaktır.

3 PROJE YÖNETİMİ

3.1 İş- Zaman Çizelgesi

Araştırma önerisinde yer alacak başlıca iş paketleri ve hedefleri, her bir iş paketinin hangi sürede gerçekleştirileceği, başarı ölçütü ve araştırmanın başarısına katkısı “İş-Zaman Çizelgesi” doldurularak verilir. Literatür taraması, gelişme ve sonuç raporu hazırlama aşamaları, araştırma sonuçlarının paylaşımı, makale yazımı ve malzeme alımı ayrı birer iş paketi olarak gösterilmemelidir.

Başarı ölçütü olarak her bir iş paketinin hangi kriterleri sağladığında başarılı sayılacağı açıklanır. Başarı ölçütü, ölçülebilir ve izlenebilir nitelikte olacak şekilde nicel veya nitel ölçütlerle (ifade, sayı, yüzde, vb.) belirtilir.

İŞ-ZAMAN ÇİZELGESİ (*)

İP No	İş Paketlerinin Adı ve Hedefleri	Kim(ler) Tarafından Gerçekleştirileceği	Zaman Aralığı (..-.. Ay)	Başarı Ölçütü ve Projenin Başarısına Katkısı
1	Turizm Haritasının nereler olduğunun tespiti	Mehmet uğur Şahin, Nurhan Örs	1Ay	Nevşehir’de turizm bölgelerini bulup tespit etmek Projenin başarıya katkısı(%):25
2	Harita tasarımının yapılması	Mustafa Alp , Esra Sönmez	3-Ay	Çocukların anlayabileceği tasarımlarla basit uygulanabilir harita tasarlanması Projenin başarıya katkısı(%):15
3	Tespit edilen turizm bölgelerinin haritaya aktarılması	Mustafa Alp , Mehmet uğur Şahin	1-2 Ay	Turizm bölgeleri için tasarımlar kullanılması. Bu turizm bölgelerinin kendine ait özelliklerine göre belirtilmesi Projenin başarıya katkısı(%):20
4	Yapılmak istenen uygulamanın bilgisayar ortamında yapılması	Esra Sönmez, Mustafa Alp, Nurhan Örs	2 Ay	Bilgisayar ortamında yapıp test edilmesi ve mobil uygulama için hazırlanması Projenin başarıya katkısı(%):15
5	Uygulamanın mobil uygulamasına çevrilmesinin yapılması	Mehmet uğur Şahin, Nurhan Örs, Mustafa Alp , Esra Sönmez	3 Ay	Harita üzerine uygulamalar ve oyunların işlenmesi Projenin başarıya katkısı(%):25

(*) Çizelgedeki satırlar ve sütunlar gerektiği kadar genişletilebilir ve çoğaltılabilir.

2209/A ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ARAŞTIRMA PROJELERİ DESTEĞİ PROGRAMI
ARAŞTIRMA ÖNERİSİ FORMU

3.2 Risk Yönetimi

Araştırmanın başarısını olumsuz yönde etkileyebilecek riskler ve bu risklerle karşılaşıldığında araştırmanın başarıyla yürütülmesini sağlamak için alınacak tedbirler (B Planı) ilgili iş paketleri belirtilerek ana hatlarıyla aşağıdaki Risk Yönetimi Tablosu'nda ifade edilir. B planlarının uygulanması araştırmanın temel hedeflerinden sapmaya yol açmamalıdır.

RİSK YÖNETİMİ TABLOSU*

İP No	En Önemli Riskler	Risk Yönetimi (B Planı)
1	Uygulamadaki oyunların çocukların istediği çeşitlilik için yetersiz kalması	Uygulama içindeki oyun çeşitliliğinin fazla olması ses ve müzikle desteklenmesi

(*) Tablodaki satırlar gerektiği kadar genişletilebilir ve çoğaltılabilir.

3.3. Araştırma Olanakları

Bu bölümde projenin yürütüleceği kurum ve kuruluşlarda var olan ve projede kullanılacak olan altyapı/ekipman (laboratuvar, araç, makine-teçhizat, vb.) olanakları belirtilir.

ARAŞTIRMA OLANAKLARI TABLOSU (*)

Kuruluşta Bulunan Altyapı/Ekipman Türü, Modeli (Laboratuvar, Araç, Makine-Teçhizat, vb.)	Projede Kullanım Amacı
Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi- Mimarlık/Mühendislik Fakültesi- Bilgisayar Mühendisliği Bölümü laboratuvar	Haritaların derlenmesi, uygulama için yapılacak yazılım ve oyunlar için temel sarf malzemelerin kullanılması
Turizm bölgelerine ulaşım araçları	Harita çıkarma uygun bölgelerin tespiti
Uygulama geliştirilirken satın alınması gereken programlar	Uygulama yapmak için alınacak programlar

(*) Tablodaki satırlar gerektiği kadar genişletilebilir ve çoğaltılabilir.

4. YAYGIN ETKİ

Önerilen çalışma başarıyla gerçekleştirildiği takdirde araştırmadan elde edilmesi öngörülen ve beklenen yaygın etkilerin neler olabileceği, diğer bir ifadeyle yapılan araştırmadan ne gibi çıktı, sonuç ve etkilerin elde edileceği aşağıdaki tabloda verilir.

ARAŞTIRMA ÖNERİSİNDEN BEKLENEN YAYGIN ETKİ TABLOSU

Yaygın Etki Türleri	Önerilen Araştırmadan Beklenen Çıktı, Sonuç ve Etkiler
Bilimsel/Akademik (Makale, Bildiri, Kitap Bölümü, Kitap)	Çalışmadan çıkan sonuçların bir kongrede sunulması ve makaleye dökülmesi.
Ekonomik/Ticari/Sosyal (Ürün, Prototip, Patent, Faydalı Model, Üretim İzni, Çeşit Tescilli, Spin-off/Start-up Şirket, Görsel/İşitsel Arşiv, Envanter/Veri Tabanı/Belgeleme Üretimi, Telif Konu Olan Eser, Medyada Yer Alma, Fuar, Proje Pazarı, Çalıştay, Eğitim vb. Bilimsel Etkinlik, Proje Sonuçlarını Kullanacak Kurum/Kuruluş, vb. diğer yaygın etkiler)	1) Çalışmanın Nevşehir turizmine ekonomik destek vermesi beklenmektedir 2) Turistlerin daha verimli vakit geçirmeleri beklenmektedir. 3) Çocuk turistlerin Nevşehir ve Kapadokya bölgesini eğlenirken öğrenmeleri beklenmektedir
Araştırmacı Yetiştirilmesi ve Yeni Proje(ler) Oluşturma (Yüksek Lisans/Doktora Tezi, Ulusal/Uluslararası Yeni Proje)	Ulusal ve uluslararası öğrenci proje yarışmalarına başvurulacaktır.

2209/A ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ARAŞTIRMA PROJELERİ DESTEĞİ PROGRAMI
ARAŞTIRMA ÖNERİSİ FORMU

5. BÜTÇE TALEP ÇİZELGESİ

Bütçe Türü	Talep Edilen Bütçe Miktarı (TL)	Talep Gerekçesi
Sarf Malzeme	200 TL	Kullanılacak sarf malzemeleri için
Makina/Teçhizat (Demirbaş)	3.800 TL	Mobil Uygulama için Tablet gereksimi
Hizmet Alımı	1.000 TL	Kullanılacak Photoshop ve animasyon programların ve alınacak uygulamaların ücretlerini ödemek
Ulaşım	1000 TL	Harita çıkarma işlemi için oluşabilecek yol giderleri
TOPLAM	6.000 TL	

NOT: Bütçe talebiniz olması halinde hem bu tablonun hem de TÜBİTAK Yönetim Bilgi Sistemi (TYBS) başvuru ekranında karşınıza gelecek olan bütçe alanlarının doldurulması gerekmektedir. Yukardaki tabloda girilen bütçe kalemlerindeki rakamlar ile, TYBS başvuru ekranındaki rakamlar arasında farklılık olması halinde TYBS ekranındaki veriler dikkate alınır ve başvuru sonrasında değiştirilemez.

6. BELİRTMEK İSTEDİĞİNİZ DİĞER KONULAR

Sadece araştırma önerisinin değerlendirilmesine katkı sağlayabilecek bilgi/veri (grafik, tablo, vb.) eklenebilir.

7. EKLER

EK-1: KAYNAKLAR

<https://www.turizmgunlugu.com/2022/10/05/kapadokyada-ziyaretci-rekoru>

<https://www.cnnturk.com/turkiye/kapadokyada-turist-sayisinda-rekor-kirildi?page=1>

https://www.ntv.com.tr/galeri/seyahat/kapadokyayi-2021-yilinda-2-milyon-285-bin-kisi-ziyaret-etti,aNI0lNbI7Ua2fKW_snMSmg/xsPwVaenaEevDx8IGn8A5w

Şahin, M. & Samur, Y. (2017). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma . Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi , 1 (1) , 1-27 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/eetd/issue/29867/306559>

Güngör, Ş. (2022). KAPADOKYA KÜLTÜR YOLU'NUN ALTERNATİF TURİZM ROTASI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ . Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi , 12 (3) , 1784-1802 . DOI: 10.30783/nevsosbilen.1140505

Özer, A. , Gürkan, A. C. & Ramazanoğlu, O. (2006). OYUNUN ÇOCUK GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİLERİ . Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi , 4 (3) , 54-57 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/fudad/issue/47088/592221>

Erhan YENGİL Pınar Döner Güner Ömer Kerim TOPAKKAYA" Okul Öncesi Çocuklarda ve Ebeveynlerinde Teknolojik Cihaz Kullanımı . MKÜ Tıp Dergisi 2019; 10(36): 14-19

Koçyiğit, S. , Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2010). ÇOCUĞUN GELİŞİM SÜRECİNDE EĞİTSEL BİR ETKİNLİK OLARAK OYUN . Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi , 0 (16) , 324-342 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>