Oynayış Rehberi

Tam rehber

Sürüm 0.0 için oynayış rehberi



İçindekiler

Tam rehber, Seed Up Gate'in Sürüm 0.0'ında oyuncunun önüne çıkan bütün yolu aşama aşama anlatır. Kurulum, tuşlar ve ekran öğeleri "İlk saat" rehberinde yer alır ve burada yinelenmez. Buradaki bölümler oyunun kendi sırasını izler: her kısım, oyuncunun o anda ekranda gördüğü pencereyle başlar ve bir sonraki adıma nasıl geçildiğini gösterir. Örneklerde hep aynı iş fikri kullanılır: küçük nakliye firmaları için rota planlama yazılımı "Rota Defteri".

Oyun beş aşamadan oluşur ve görev panelinin üst satırı hangisinde olunduğunu "Aşama 1/5" biçiminde gösterir. İlk aşama "Teknokent'e başvuru" aşamasıdır: sunum izlenir, mentorla tanışılır, dal seçilir ve iş fikri yazılır. İkinci aşama "Kanvas ve karne" aşamasıdır: iş modeli dokuz blokta toplanır ve ön değerlendirme karnesi alınır. Üçüncü aşama "Şirket kuruluşu" aşamasıdır: ev kiralanır, fikir sahada sorulur, mali müşavirle çalışılır ve işletme resmen kurulur. Dördüncü aşama "İlk satış haftası" aşamasıdır: ilk müşteri bulunur ve ilk satış yapılır. Beşinci aşama "İşletme dönemi" aşamasıdır: haftalar planlanır, satış sürer ve ay sonu kapatılır. Rehber beş aşamayı ve şehirde dolaşmayı sırasıyla anlatır.

1 Teknokent'e başvuru 4

Sunum 4
Mentor 5
Dal seçimi 5
Fikrin yazılması 5

2 Kanvas ve karne 7

Dokuz blok 7
Canlı ipucu ve örnek 8
Özet ve gönderim 8
Girişimci testi 9
Karnenin okunması 9
Kararların anlamı 10
Şartlı karnede yapılacaklar 11

3 Şirket kuruluşu 13

Aşamanın kapsamı 13
Yol bulma: görev paneli, "Görevler" penceresi ve harita 13
Gişeler, bankolar ve çanta 14
Ev kiralama 14
Saha anketi 15
Mali müşavir ve şirket türü 15
İş yeri adresi 17
Resmî kuruluş: limited şirket örneği 18
Öteki türlerde kuruluş 19
Aşamanın sonu 20

4 İlk müşteri ve ilk satış 21

Pilot müşteri 21
İlk fatura 21

5 İşletme dönemi 23

İşletme Paneli 23
Hafta sekmesi ve haftanın planı 23
"Hafta durdu" kartları 24
Satış hunisi: aday, teklif, pazarlık 25
Finans sekmesi: kâr ile nakit 25
Vergiler ve beyannameler 26
Ay Sonu Raporu 27
"Öğrenilenler" ve rozetler 28

6 Şehir ve ulaşım 29

Harita ve "Sıradaki adımı göster" 29
Toplu taşıma 29
Taksi ve taksimetre 30
Enerji, tokluk ve yemek 30
Açılış ve kapanış saatleri 31
"Bekle / Uyu" 32
Telefon ve mentora mesaj 32

7 **Sık sorulanlar** 34

Sınıfta kullanım 35

Kurulum ve etkinleştirme 35

Kayıt ve devam 35

Bireysel ya da grup 36

Süre planı 36

Aşamaların öğrettikleri 38

Teknokent'e başvuru 38

Kanvas ve karne 38

Şirket kuruluşu 39

İlk satış haftası 39

İşletme dönemi 39

Öğrenme Raporu ve Katılım Belgesi 41

Öğrenilenler penceresi 41

Öğrenme Raporu 41

Katılım Belgesi 41

Karne ve değerlendirme üzerine 43

Değerlendirme nasıl çalışır 43

Kararların anlamı 43

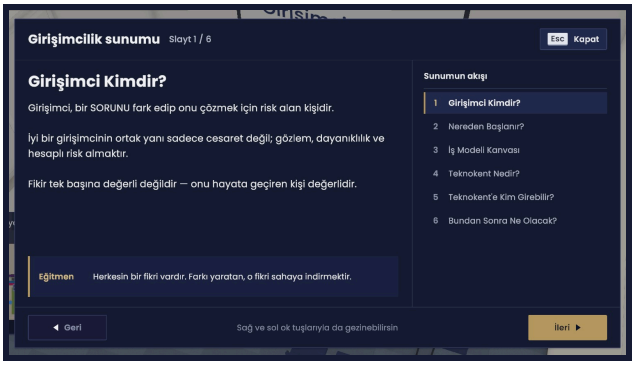
Bölüm 1

Teknokent'e başvuru

Oyun Konya Teknokent binasının önünde başlar ve ilk aşamanın tamamı bu binanın içinde geçer. Görev panelinde aşamanın adının yanındaki sayaç altı adımı birlikte sayar. Bunların ilk dördü bu aşamaya aittir: “Sunumu izle”, “Mentorunla tanış”, “Dalını seç” ve “Fikrini yaz”. Son iki adım, “Kanvası doldur” ve “Ön değerlendirmeni al”, ikinci aşamada tamamlanır. Binaya giriş, yerdeki oklar ve etkileşim halkaları “İlk saat” rehberinde anlatılmıştır.

Sunum

Sunum Salonu'nda sandalyelerin yanında **E** ile “Otur, sunumu izle” seçildiğinde “Girişimcilik sunumu” penceresi açılır. Sunum altı slayttan oluşur ve başlığın yanındaki sayaç “Slayt 1 / 6” biçiminde ilerler.



Oyun içi görüntü · “Girişimcilik sunumu”nun ilk slaytı, sağda “Sunum akışı” listesi

Pencerenin sağındaki “Sunum akışı” listesi altı başlığı sırayla gösterir ve izlenen slaytların yanına bir onay işareti koyar:

1 **“Girişimci Kimdir?”**
Girişimcinin bir sorunu fark edip çözmek için risk alan kişi olduğu anlatılır.

2 **“Nereden Başlanır?”**
Üründen önce sorunun geldiği, sorunu kimin yaşadığının netleştirilmesi ve sahada gerçek insanlara sorulması gerektiği açıklanır.

3 **“İş Modeli Kanvası”**
Bir işletmenin nasıl para kazandığını tek sayfada gösteren dokuz bloklu araç tanıtılır.

4 **“Teknokent Nedir?”**
Teknoloji geliştirme bölgesinin ne olduğu ve girişimciye neler sağladığı özetlenir.

5 **“Teknokent'e Kim Girebilir?”**
Kabul için fikrin yazılım ya da Ar-Ge içermesi gerektiği, uygun ve uygun olmayan iş örnekleriyle gösterilir.

6 **“Bundan Sonra Ne Olacak?”**
Salondan çıkınca sırayla yapılacak beş iş listelenir: mentorla tanışma, dal seçimi, fikrin yazılması, kanvas ve karne.

Her slaytın altında “Eğitmen” satırı o slaytı tek cümleyle özetler. Slaytlar “İleri” ve “Geri” düğmeleriyle ya da **Sağ ok** ve **Sol ok** tuşlarıyla gezilir. Son slaytta “İleri” düğmesinin yerini “Bitir” alır. “Bitir” ile sunum kapanır ve “Sunumu izle” adımı tamamlanır. Sunum daha sonra yeniden açılıp gözden geçirilebilir.

Sunumdaki Teknokent bilgileri 4691 sayılı Teknoloji Geliştirme Bölgeleri Kanunu'na dayanır.

> **İpucu**
> Son slayttaki şu cümle bütün bölümün özeti sayılabilir: “Karne bir not değil, bir yol haritasıdır.”

Mentor

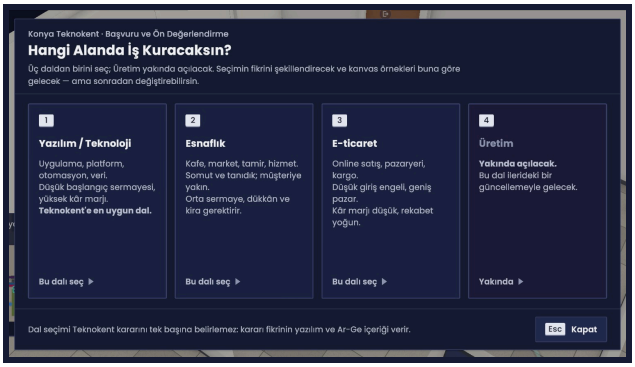
Mentor Ofisi, Sunum Salonu'nun yanındadır. Mentorun yanında E ile “Mentorla konuş” seçilir ve kısa bir tanışma konuşması yapılır. Konuşma bitince “Mentorunla tanış” adımı tamamlanır ve ekranın sağında telefonun “Mesajlar” penceresi açılır. Mentor Batuhan burada, takılınan her anda kendisine yazılabileceğini söyler.

“Mesajlar” penceresinin altında hazır sorular bulunur: “Şimdi ne yapmalıyım?”, “Neler yapabilirim?”, “Teknokent'te ne kadar kalırım?” ve “Diğer sorular”. “Şimdi ne yapmalıyım?” sorusu, o andaki görev adımını ve gidilecek yeri yazılı olarak verir. Bu soru oyunun her aşamasında kullanılabilir.

> **Dikkat**
> Mentorla tanışılmadan Yeni Başvuru bankosu açılmaz. Mentor da sunum izlenmeden tanışma konuşmasına başlamaz. Bu nedenle sıra sunum, mentor, banko biçimindedir.

Dal seçimi

Resepsiyondaki “Yeni Başvuru” bankosunda E ile “Dal seçimi” açılır. Pencerenin üst satırında “Konya Teknokent · Başvuru ve Ön Değerlendirme”, başlığında “Hangi Alanda İş Kuracaksın?” yazar.



Oyun içi görüntü · “Hangi Alanda İş Kuracaksın?” ekranı ve dört dal kartı

Dört kart, dalları oyunun kendi sözleriyle tanıtır:

Kart	Kartta yazan
“Yazılım / Teknoloji”	“Uygulama, platform, otomasyon, veri.” “Düşük başlangıç sermayesi, yüksek kâr marjı.” “Teknokent'e en uygun dal.”
“Esnaflık”	“Kafe, market, tamir, hizmet.” “Somut ve tanıdık” bir iş olduğu, orta sermaye, dükkân ve kira gerektirdiği belirtilir.
“E-ticaret”	“Online satış, pazaryeri, kargo.” “Düşük giriş engeli, geniş pazar.” “Kâr marjı düşük, rekabet yoğun.”
“Üretim”	“Yakında açılacak.” Bu kart Sürüm 0.0'da seçilemez.

İstenen kartta “Bu dalı seç” düğmesine basılır. Seçilen dal, fikir ekranındaki ve kanvastaki örnekleri belirler. Pencerenin açıklaması dalın sonradan değiştirilebileceğini söyler. Alt satırdaki not ise önemli bir ayrımı hatırlatır: dal seçimi Teknokent kararını tek başına belirlemez, kararı fikrin yazılım ve Ar-Ge içeriği verir. “Rota Defteri” örneğinde “Yazılım / Teknoloji” dalı seçilmiştir.

Fikrin yazılması

Dal seçilince aynı bankoda “Fikrin Ne?” penceresi açılır. Pencerede iki alan vardır:

- **“İşletmenin adı”.** İşletmeye verilecek ad buraya yazılır. Alan boş bırakılırsa oyun şunu hatırlatır: “İşletmene bir ad ver — marka tescilinde de bu adı kullanacaksın.”
- **“Fikrin, tek cümleyle”.** Fikir tek cümleyle anlatılır: kime, ne, neden sunulduğu. Alanın köşesinde “En az 15 karakter” yazar. Daha kısa bir cümle kabul edilmez.

Alanların altındaki “Örnek” satırı, seçilen dala uygun bir örnek cümle gösterir. Yazılım dalında bu örnek, yurtta kalan öğrencilere gece yemek siparişi veren bir mobil uygulamadır. “Rota Defteri” için yazılan cümle şudur: “Küçük nakliye firmalarının günlük teslimat adreslerini

ve araç konumlarını birleştirip her araç için en kısa rotayı hesaplayan, rotayı sürücünün telefonuna gönderen bir planlama yazılımı”.

“Onayla” düğmesine basıldığında fikir kaydedilir ve oyun cümleye kısa bir ilk bakış yapar. Sonuç “Fikrine İlk Bakış” kartında görünür.



Oyun içi görüntü · “Fikrine İlk Bakış” kartı, örnek fikir “Rota Defteri”

Kart iki şey söyler. İlk paragraf sıradaki yeri verir: Kanvas Çalışma Alanı, resepsiyondan koridorun sonunda, Sunum Salonu'nun karşısındaki odadır. İkinci paragraf fikrin nasıl okunduğunu belirtir. “Rota Defteri” için kartta “Fikrin anlaşılıyor: kendi geliştirdiğin bir yazılım.” cümlesi ve teknoloji tarafının güçlü göründüğü notu yer alır. Yazılan cümle seçilen daldan çok başka bir dala benziyorsa kart bunu da belirtir ve dal seçimine dönülebileceğini hatırlatır. “Anladım” düğmesi kartı kapatır.



Oyun içi görüntü · Fikir yazıldıktan sonra görev paneli: “Aşama 2/5”, “Kanvas ve karne”

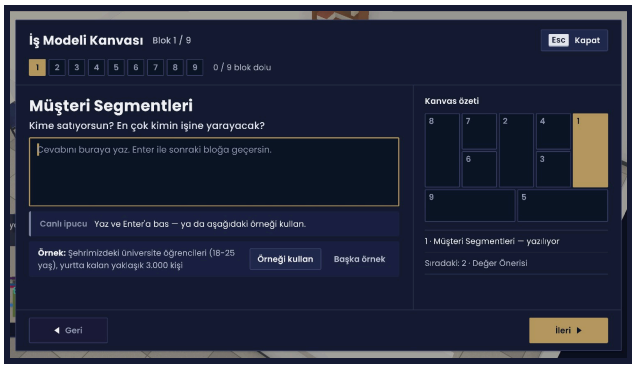
“Fikrini yaz” adımı tamamlandığında görev paneli “Aşama 2/5” satırına ve “Kanvas ve karne” başlığına geçer. Hedef satırı “Kanvas” olur ve yerdeki oklar Kanvas Çalışma Alanı'na yönelir.

> **Öğretmen notu**
> Fikir cümlesi kısa bir yazma alıştırmasıdır. Öğrencilerden cümleyi “kime, neyi, neden” kalıbıyla önceden deftere yazmaları istenirse bankoda geçen süre kısalır ve ilk bakış kartı sınıfta birlikte okunabilir.

Bölüm 2

Kanvas ve karne

İkinci aşamanın iki adımı da Kanvas Çalışma Alanı'nda yapılır. Odadaki tahtanın önünde **E** ile "Kanvas tahtası" seçilir ve "İş Modeli Kanvası" penceresi açılır. Kanvas, dalı seçilmiş ve adı konmuş fikrin iş modelini dokuz kısa cevapta toplar. Cevaplar gönderildiğinde oyun bunları okur ve "Teknokent Ön Değerlendirme Karnesi" hazırlar.



Oyun içi görüntü · "İş Modeli Kanvası"nda ilk blok: soru, yazı kutusu, "Canlı ipucu" ve örnek

Dokuz blok

Kanvas blok blok doldurulur. Başlığın yanında "Blok 1 / 9" yazar. Altındaki dokuz numaralı kare ilerlemeyi gösterir: üzerinde çalışılan blok altın, dolu bloklar turkuaz, boş bloklar koyu renktedir. Karelerin yanındaki sayaç "0 / 9 blok dolu" biçimindedir.

Her blok bir soru sorar. Aşağıdaki tablo dokuz bloğu, oyundaki sorularıyla ve "Rota Defteri" kanvasındaki cevabın başıyla verir.

Blok	Oyundaki soru	"Rota Defteri" cevabı
"Müşteri Segmentleri"	"Kime satıyorsun? En çok kimin işine yarayacak?"	"Şehirde her gün teslimat yapan küçük nakliye ve dağıtım firmaları"
"Değer Önerisi"	"Müşterinin hangi derdini çözüyorsun? Neden seni seçsin?"	"Firmalar rotayı her sabah kâğıt üzerinde elle planlıyor, yazılım en kısa rotayı hesaplıyor"
"Kanallar"	"Müşteriye nasıl ulaşacaksın? Nerede bulacaklar seni?"	"Firma sahiplerine birebir ziyaret ve iki haftalık ücretsiz deneme"
"Müşteri İlişkileri"	"Müşteriyle ilişkin nasıl olacak? Nasıl elde tutacaksın?"	"Kurulum firmada yapılıyor, sürücülere yarım günlük eğitim veriliyor"
"Gelir Akışları"	"Para nereden gelecek? Ne için, nasıl ödeyecekler?"	"Firma başına aylık 3.000 TL abonelik"
"Kilit Kaynaklar"	"Bu işi yapmak için elinde ne olmalı? (ekip, ekipman, sermaye)"	"Yazılımı geliştiren iki kurucu, rota hesaplama algoritması, sunucu"
"Kilit Faaliyetler"	"Her gün/hafta yapman gereken temel işler neler?"	"Algoritmayı geliştirmek ve teslimat kayıtlarıyla test etmek"
"Kilit Ortaklar"	"Kimlerle birlikte çalışman gerekir? (tedarikçi, iş ortağı)"	"Nakliye firmaları, harita verisi sağlayan servis, kuluçka merkezi"
"Maliyet Yapısı"	"En büyük giderlerin neler olacak?"	"Kurucu maaşları, sunucu ve harita servisi, firma ziyaretlerinin yakıtı"

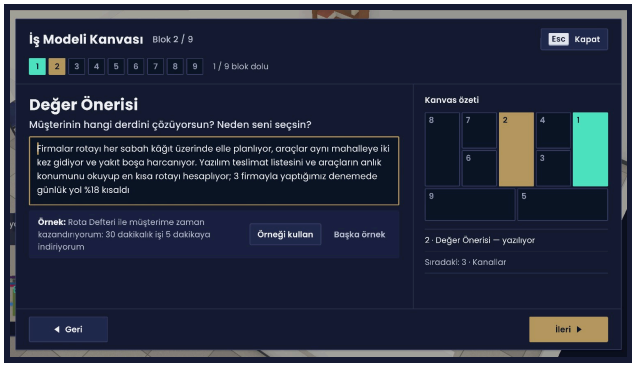
Cevap, sorunun altındaki kutuya yazılır. Kutunun içindeki açık renkli yazı ne yapılacağını söyler: “Cevabını buraya yaz. Enter ile sonraki bloğa geçersin.” Bir bloğun geçilebilmesi için en az 5 karakter yazılmış olması gerekir ve bir kutuya en çok 600 karakter sığar. Boş bırakılan blokta oyun şunu yazar: “Bu bloğu boş geçemezsin — birkaç kelime yaz ya da örneği kullan.” Bloklar arasında “İleri” ve “Geri” düğmeleriyle gezilir.

Pencerenin sağındaki “Kanvas özeti” haritası dokuz bloğun kanvastaki yerini küçük kareler olarak gösterir. Haritanın altındaki iki satır nerede olunduğunu söyler: “1 · Müşteri Segmentleri — yazılıyor” ve “Sıradaki: 2 · Değer Önerisi”.

Canlı ipucu ve örnek

Yazı kutusunun hemen altında “Canlı ipucu” satırı bulunur. Yazmaya başlanmadan önce bu satırda “Yaz ve Enter'a bas — ya da aşağıdaki örneği kullan.” yazar. Yazı durduğunda oyun cevabı okur ve satırı yeniler. İpucunun rengi türünü belli eder: bilgi, uyarı ya da olumlu geri bildirim. Oyunda karşılaşılabilecek ipuçlarından birkaçı şunlardır:

- Gelir bloğunda rakam yoksa: “Gelir Akışları'nda hiç rakam yok.” İpucu, bir fiyat ya da tutar yazıldığında ekonomi tahmininin oyuncunun kendi rakamlarıyla hesaplanacağını ekler.
- Kaynak yazılmış ama gideri yazılmamışsa: “Sahip olduğun her şeyin bir bedeli vardır — maliyet yapını gözden geçir.”
- Bir bloğa başka bir bloğun cevabı yazılmışsa ipucu, o bloğun hangi soruyu sorduğunu hatırlatır.
- Her şey yerindeyse: “Her bloğa kendi sorusunun cevabını yazmışsın — kanvası doğru kullanıyorsun.”



Oyun içi görüntü · “Değer Önerisi” bloğu yazılmış hâlde, sağda “Kanvas özeti” haritası

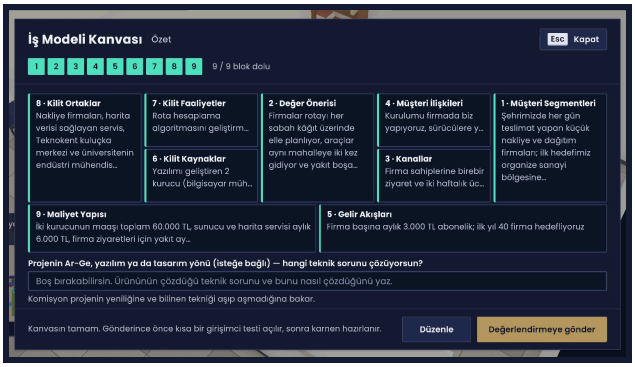
İpucunun altındaki “Örnek” satırı, oyuncunun fikrine göre kurulmuş bir örnek cümle gösterir. “Başka örnek” düğmesi sıradaki örneğe geçer. “Örneği kullan” düğmesi örneği kutuya yazar. Kutuda oyuncunun kendi metni varsa oyun önce uyarır ve değiştirmek için düğmeye ikinci kez basılmasını ister.

> **Dikkat**
> Örnek, başlamak için bir dayanaktır, hazır cevap değildir. Örnek aynen bırakılırsa canlı ipucu şunu yazar: “Kendi müşterini ve rakamlarını yazarak değiştir — karne ancak o zaman senin işini ölçer.” Özet ekranı da hazır örnek kalan blok sayısını bildirir ve kanvas bu hâliyle gönderilirse Teknokent kabulünün çıkmayacağını söyler.

> **İpucu**
> Karne en çok somut bilgiyi ödüllendirir: müşterinin kim olduğu, fiyatın ne olduğu ve giderlerin hangi kalemlerden oluştuğu. “Rota Defteri” kanvasında her üçü de rakamla yazılmıştır.

Özet ve gönderim

Dokuzuncu bloktan sonra “İleri” düğmesi özet görünümünü açar. Başlığın yanında “Özet”, sayaçta “9 / 9 blok dolu” yazar.



Oyun içi görüntü · Kanvasın “Özet” görünümü: dokuz blok, Ar-Ge yönü kutusu ve “Değerlendirmeye gönder” düğmesi

Özet, dokuz bloğu bilinen kanvas düzeninde tek ekranda gösterir. Her hücrede bloğun numarası, adı ve cevabın başı yer alır. Boş ya da çok kısa kalan hücreler turuncu şeritle işaretlenir. Bir hücreye tıklandığında o blok düzenlenmek üzere açılır. “Düzenle” düğmesi de blok görünümüne döndürür.

Hücrelerin altında isteğe bağlı bir kutu daha vardır: “Projenin Ar-Ge, yazılım ya da tasarım yönü (isteğe bağlı) — hangi teknik sorunu çözüyorsun?” Kutunun altındaki satır bunun neden sorulduğunu açıklar: “Komisyon projenin yeniliğine ve bilinen tekniği aşıp aşmadığına bakar.” Kutu boş bırakılabilir.

Kanvas eksiksizse alt satırda “Kanvasın tamam.” yazar ve “Değerlendirmeye gönder” düğmesi kullanılabilir. Gönderimden önce pencere **Esc** ile kapatılırsa yazılanlar saklanır ve tahtaya dönüldüğünde kalınan yerden sürdürülür.

Girişimci testi

“Değerlendirmeye gönder” düğmesine basıldığında karneden önce kısa bir “Girişimci testi” açılır. Giriş ekranı testin ne olduğunu açıkça söyler: doğru ya da yanlış cevap yoktur, test bir öz değerlendirmedir ve sonucu Teknokent kararını ve karneyi değiştirmez. “Başla” düğmesi testi başlatır, “Kanvasa dön” düğmesi kanvasa geri götürür.

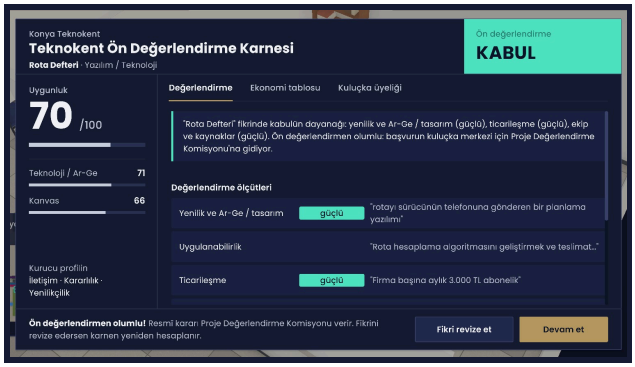


Oyun içi görüntü · “Girişimci testi”nden bir soru

Test 15 sorudan oluşur. Her soru girişimcilikte karşılaşılabilecek kısa bir durumu anlatır ve dört seçenek sunar. Seçenek fareyle ya da rakam tuşuyla işaretlenir, “İleri” ile sonraki soruya geçilir. Son sorudan sonra “Kurucu profilin” ekranı açılır. “Özet” sekmesi sekiz yanı düzeyleriyle listeler: “Liderlik”, “Kararlılık”, “Dayanıklılık”, “Yenilikçilik”, “Tutku”, “Risk yönetimi”, “İletişim ve satış” ve “Finansal okuryazarlık”. Her yanın karşısında “Güçlü”, “Orta” ya da “Gelişmeye açık” gibi bir düzey yazar. “Ayrıntılar” sekmesi her yanın oyunda neyi etkilediğini açıklar. “Değerlendirmeye geç” düğmesi karneyi açar.

Karnenin okunması

Karne penceresinin başlığı “Teknokent Ön Değerlendirme Karnesi”dir. Başlığın altında işletmenin adı ve dalı, sağ üst köşede “Ön değerlendirme” etiketiyle karar rozeti yer alır. Sol sütunda “Uygunluk” puanı, onun altında “Teknoloji / Ar-Ge” ve “Kanvas” çubukları, en altta “Kurucu profilin” özeti bulunur. Sağ taraf sekmelidir ve karne her açılışta ilk sekmede açılır.



Oyun içi görüntü · Örnek karne: “Değerlendirme” sekmesi ve “KABUL” ön değerlendirmesi

“Değerlendirme” sekmesi. En üstteki gerekçe kutusu kararın neye dayandığını tek paragrafta söyler. Altındaki “Değerlendirme ölçütleri” listesi beş ölçütü sıralar: “Yenilik ve Ar-Ge / tasarım”, “Uygulanabilirlik”, “Ticarileşme”, “Ekip ve kaynaklar” ve “Kanvasın tutarlılığı”. Ölçütün yanındaki etiket “güçlü” ya da “zayıf” gibi bir düzey verir. Etiketin sağında oyuncunun kendi kanvasından bir alıntı bulunur. Bu alıntı, oyunun o ölçüt için hangi cümleye baktığını gösterir. Listede aşağıya inildikçe öteki ölçütler görünür.



Oyun içi görüntü · Örnek karne: “Ekonomi tablosu” sekmesi

“Ekonomi tablosu” sekmesi. Tablo üç sütunludur: “Kalem”, “Değer” ve “Kaynak”. Altı satır vardır: “Başlangıç sermayesi”, “Aylık sabit gider”, “Pazar büyüklüğü”, “Kâr marjı”, “Risk” ve “Geri dönüş süresi”. “Kaynak” sütunu her rakamın nereden geldiğini söyler. “Senin rakamın” ya da “Senin rakamların” yazıyorsa değer kanvasa yazılan rakamlardan alınmıştır. “Sektör ortalaması” yazıyorsa kanvasta o konuda rakam yoktur ve oyun dalın ortalamasını kullanmıştır. “Hesaplanan” yazıyorsa değer öteki satırlardan türetilmiştir. Tablonun altındaki “Başabaş” satırı, yazılan fiyat ve giderle sabit giderin kaç müşteriyle karşılanacağını bir cümleyle özetler. Gereken sermaye oyuncunun cebindeki paradan fazlaysa tablo bunu da belirtir.

> **İpucu**
> “Kaynak” sütununda “Sektör ortalaması” görülen her satır, kanvasta eksik kalmış bir rakamı gösterir. “Fikri revize et” ile ilgili bloğa bir fiyat, müşteri sayısı ya da gider tutarı eklendiğinde tablo oyuncunun kendi rakamlarıyla yeniden hesaplanır.



Oyun içi görüntü · Örnek karne: “Kuluçka üyeliği” sekmesi

“Kuluçka üyeliği” sekmesi. Bu sekme ön değerlendirme “KABUL” olduğunda görünür ve “Komisyon kabul ederse kuluçka sana ne kazandırır?” sorusunu cevaplar. Dört satır vardır. “Kuluçka ofisi” satırı indirimli aylık kirayı anlatır ve oranın Teknokent'e göre değiştiğini belirtir. “Mentor desteği” satırı mentorun iş modeli üzerine oyuncuyla çalışacağını söyler. “Vergi avantajı” satırı, Teknokent'te yazılım ve Ar-Ge kazancının vergi istisnasından yararlanabileceğini bildirir. “Ekosistem” satırı üniversite, yatırımcı ve öteki girişimlerle aynı çatı altında olmayı anlatır.

Vergi avantajı satırının dayanağı 4691 sayılı Teknoloji Geliştirme Bölgeleri Kanunu'dur. Oyunda kuluçka kirasının indirim oranı için rakam verilmez.

Kararların anlamı

Karne bir ön değerlendirmedir. Resmî kararı oyunda Proje Değerlendirme Komisyonu verir ve karnenin alt satırı bunu hatırlatır. Rozette dört sonuçtan biri görünür.

Rozet	Anlamı	Sonraki adım
“KABUL”	Ön değerlendirme olumludur. Fikir kuluçka programına uygun görünür.	Başvuru komisyona iletilir.

Rozet	Anlamı	Sonraki adım
“ŞARTLI”	Fikir anlaşılmıştır ama bir yanı zayıftır. Başvuru bu hâliyle komisyonda kabul görmeyebilir.	Zayıf yan güçlendirilip yeniden değerlendirme istenir ya da bir yol kartı seçilir.
“UYGUN DEĞİL”	Fikir Teknokent çerçevesine uymaz. Bu bir değer yargısı değildir, başka destek yolları vardır.	Teknokent dışında devam edilir ya da fikir revize edilir.
“DEĞERLENDİRİLEMEDİ”	Kanvas boş, anlamsız ya da konu dışı kaldığı için puanlanmamıştır.	Bloklar oyuncunun kendi cümleleriyle yeniden yazılır.

Karnenin altında iki düğme vardır. “Fikri revize et” kanvası yeniden açar. Bloklar düzeltilip kanvas yeniden gönderildiğinde karne, karar dahil, baştan hesaplanır. “Devam et” karneyi kapatır ve o kararla yola devam ettirir.

Karar “KABUL” ise “Devam et” düğmesinden sonra “Başvurun komisyona iletildi” kartı açılır. Kart, komisyonun belirli aralıklarla toplandığını ve sonucun Teknokent'teki başvuru masasına sorularak öğrenilebileceğini bildirir. Kartın son paragrafı beklerken yapılacak işi söyler: “Bu arada: sahaya çık.” Görev paneli bundan sonra “Aşama 3/5” satırına ve “Şirket kuruluşu” başlığına geçer. Bu aşama rehberin ikinci bölümünde anlatılır.

Şartlı karnede yapılacaklar



Oyun içi görüntü · Örnek karne: “ŞARTLI” ön değerlendirmesi (başka bir örnek fikir, “Kampüs Kitap”)

“Rota Defteri” kanvası “KABUL” ön değerlendirmesi alır. Şartlı karneyi göstermek için burada başka bir örnek fikir kullanılmıştır: öğrencilerin ders kitaplarını birbirine sattığı bir ilan sitesi olan “Kampüs Kitap”. Bu örnekte iş modeli açıktır ama teknik yan zayıf kalmıştır.

Şartlı karne üç adımda okunabilir:

1. **Gerekçe kutusuna bakılır.**
   Kutu, kesin kabul için hangi ölçütün güçlenmesi gerektiğini adıyla söyler. Örnekte bu ölçüt “Yenilik ve Ar-Ge / tasarım” ölçütüdür.

2. **“zayıf” etiketli satır bulunur.**
   Satırın sağındaki alıntı, oyunun o ölçüt için kanvastan hangi cümleyi okuduğunu gösterir. Düzeltilecek yer çoğunlukla bu cümlenin geçtiği bloktur.

3. **Bir düğme seçilir.**
   “Fikri revize et” ile kanvasa dönülür, zayıf blok güçlendirilir ve kanvas yeniden gönderilir. Teknik yan zayıfsa özet ekranındaki Ar-Ge yönü kutusu da doldurulabilir. “Devam et” seçilirse başvuru bu hâliyle komisyona gider.



Oyun içi görüntü · “Ön değerlendirme: ŞARTLI” kartı

"Devam et" düğmesinden sonra "Ön değerlendirme: ŞARTLI" kartı açılır. Kart, resmî kararın yine komisyonda olduğunu hatırlatır ve bir sonraki ekranı haber verir: yol kartları. Görev panelinde "Yolunu Seç" başlığı ve "Yol kartlarından birini seç" adımı görünür. Yol kartları başvuru masasından ya da mentordan açılır. Şartlı karnede yedi yol sunulur ve her kart yolun kimin için olduğunu, ne kazandırdığını ve ne kadar süreceğini yazar. Teknokent'le ilgili üç yol şunlardır:

- **"Tekrar başvuru".** Kanvasın zayıf blokları güçlendirilir ve komisyonun bir sonraki toplantısı için yeniden başvurulur. Oyunda başvuru sayısı sınırlı değildir. Tek koşul, zayıf çıkan bloklardan en az birinin değişmiş olmasıdır. Hiçbiri değişmemişse başvuru değerlendirilmeden geri döner ve ekranda "Başvuru iade edildi" yazar.
- **"İş Fikri Geliştirme Programı".** Konya Teknokent'teki iş modeli atölyesine katılınır ve mentorla görüşülür. Programı bitirmek tekrar başvuruda yeni bir kanıt sayılır ama komisyonun bir sonraki toplantısını öne almaz.
- **"Şimdilik başvurmuyorum".** İşletme Teknokent dışında kurulur. Oyun bunu geçerli bir seçim olarak görür ve daha sonra yeniden başvurmanın yolunu açık tutar.

Öteki kartlar işletmeyi Teknokent dışında kurmanın yollarını gösterir: kamunun girişimcilik desteği, ev adresiyle şahıs işletmesi ve dala göre esnaflık, çevrim içi mağaza ya da atölye yolları. Bu yolların kuruluş adımları rehberin ikinci bölümündedir.

Hangi yol seçilirse seçilsin oyunun önerisi aynıdır: beklerken ev tutulur ve fikir sahada hedef müşterilere sorulur. Karne alındıktan sonra ekranın altındaki ipucu şeridi bir olanağı daha hatırlatır: "Karneni mentorunla konuşabilirsin".

> **Öğretmen notu**
>
> Şartlı karne sınıf için verimli bir tartışma konusudur. Öğrencilerden gerekçe kutusundaki ölçütü bulmaları, "zayıf" satırındaki alıntının kanvasın hangi bloğundan geldiğini göstermeleri ve o bloğu yeniden yazmaları istenebilir. Karne puanı yerine ölçüt satırlarının konuşulması, karnenin not değil yol haritası olduğu düşüncesini pekiştirir.

Bölüm 3

Şirket kuruluşu

Kanvas değerlendirilip yol seçildikten sonra görev panelinin üst satırı “Aşama 3/5 · Şirket kuruluşu” yazar. Bu aşama, fikrin kâğıttan çıkıp kayıtlı bir işletmeye dönüştüğü bölümdür. Oyunun başındaki “Bu oyunda neler yapacaksın” kartı aşamayı dört sözcükle özetler: ev, anket, müşavir ve sicil başvurusu.

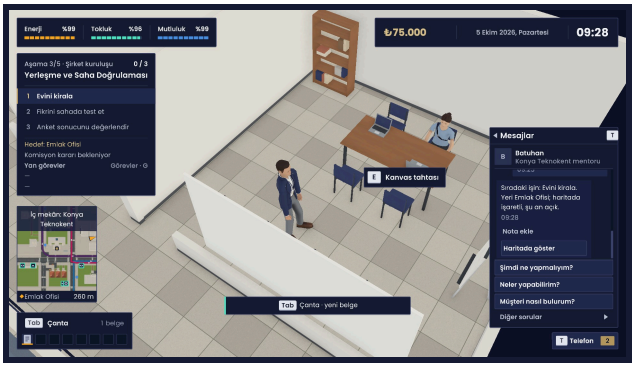
Bu bölümdeki örnekler “Rota Defteri” fikriyle, limited şirket kuran ve Konya Teknokent'e kabul edilen bir oyuncunun kayıtlarından alınmıştır.

Aşamanın kapsamı

Aşama dört alt başlıktan oluşur. Görev paneli her birini kendi adıyla ve adım sayısıyla gösterir.

Panel başlığı	Adımlar	Yer
“Yerleşme ve Saha Doğrulaması”	“Evini kirala”, “Fikrini sahada test et”, “Anket sonucunu değerlendir”	Emlak Ofisi, anket noktası
“Mali Müşavir ve İşletme Türü”	“Mali müşavirin bürosuna git”, “Müşavirle şirket türüne karar ver”, “Müşavir sözleşmesini imzala”, “e-İmza al ya da imza yolunu seç”	Mali Müşavir Bürosu
“İş Yeri Adresi”	“İş yeri adresini belirle”	Emlak Ofisi ya da Kuluçka Merkezi
“Resmî Kuruluş”	Şirket türüne göre değişir	Bilgisayar, Ticaret Odası, banka, Kuluçka Merkezi

“Resmî Kuruluş” başlığının adımları sabit değildir. Oyun, müşavirle verilen karara göre adımları o anda üretir. Limited şirkette altı adım, şahıs işletmesinde türüne göre iki ile altı arasında adım görünür.



Oyun içi görüntü · Aşamanın ilk anı: görev panelinde “Yerleşme ve Saha Doğrulaması”, telefonda mentorun yönlendirmesi

Yol bulma: görev paneli, “Görevler” penceresi ve harita

Bu aşamada şehrin birçok noktasına gidilir. Oyun, sıradaki yeri üç ayrı yerden gösterir.

Görev paneli. Kalın yazılan satır sıradaki adımdır, biten adımların başında onay işareti bulunur. Altındaki “Hedef” satırı gidilecek yeri, uzaklığı ve kurumun o andaki durumunu yazar. Örneğin banka kapalıyken satır “Hedef: Banka · kapalı” ve “Banka: bugün 09:00 açılır” biçimindedir.



Oyun içi görüntü · Görev paneli: "Resmî Kuruluş" adımları ve "Hedef" satırı

"Görevler" penceresi. G tuşuyla açılır. Üstte "Takip ettiğin: Ana görev" yazar. Pencerede "Ana görev", "Yan görevler" ve "Son tarihler" bölümleri bulunur. Seçilen görevin ayrıntısında gidilecek yer ve adımların tam listesi görünür. "Takip et" düğmesi paneli seçilen göreve çevirir, "Ana göreve dön" eski hâline getirir. "Haritada göster" düğmesi haritayı o görevin yerinde açar. Süresi yaklaşan bir iş olduğunda ekranda küçük bir uyarı kartı belirir. Karttaki "Yerini göster" düğmesi "Görevler" penceresini o işin son günü ve yeriyle birlikte açar.

Harita. M tuşuyla açılan haritanın sağındaki "Sıradaki adım" kutusu adımın adını, yerini ve uzaklığını verir. "Sıradaki adımı göster" düğmesi ya da H tuşu haritayı o noktaya getirir. Karakter bir binanın içindeyse kutu "Önce binadan dışarı çık" notunu da ekler.



Oyun içi görüntü · Haritada "Sıradaki adım" kutusu ve "Sıradaki adımı göster" düğmesi

> **İpucu**
> Telefondaki "Mesajlar" uygulamasında mentora "Şimdi ne yapmalıyım?" sorusu sorulabilir. Cevabın altındaki "Haritada göster" satırı aynı yere götürür.

Gişeler, bankolar ve çanta

Kuruluşun büyük bölümü görevlilerle yapılır. Bir gişeye ya da bankoya yaklaşıp E tuşuna basıldığında hep aynı düzende bir pencere açılır. Solda görevli, kurumun adı ve "Bugünkü mesai" bilgisi yer alır. Ortadaki "İşlemler" listesinde her işlemin altında durumu yazar, örneğin "Yapılabilir". Sağda seçilen işlemin açıklaması, "İstenen belgeler", "Ücret", "Süre" ve "Vereceği belge" satırları bulunur. İstenen her belgenin yanında "var" ya da "yok" yazar. "İşlemi başlat" düğmesi işlemi yapar, ücret varsa bakiyeden düşülür.

İki süre bütün işlemlerde aynıdır. Gişe ve banko işlemleri oyun saatinden 20 dakika, telefon ve bilgisayar işlemleri 10 dakika alır. Bu süreler oyunun kendi ayarıdır.

Resmî daireler hafta içi çalışır ve 12:30 ile 13:30 arasında öğle arası verir. Ticaret Odası'nın gişesi 08:00 ile 17:00, banka 09:00 ile 17:00 arasında açıktır. Kapalı bir kuruma gidildiğinde görev paneli ne zaman açılacağını yazar.

Alınan her belge çantaya girer. Ekranın sol altındaki "Çanta" şeridi belge sayısını gösterir ve yeni bir belge geldiğinde "Çanta · yeni belge" yazar. Çanta Tab tuşuyla açılır. Gişeler belgeyi çantadan kendisi okur, oyuncunun ayrıca belge seçmesi gerekmez. Eksik bir belge varsa işlem başlamaz ve pencere hangi belgenin "yok" olduğunu gösterir.

Ev kiralama

İlk adım "Evini kirala" adımıdır ve Emlak Ofisi'nde yapılır. Görevlinin penceresindeki "Ev kirala" işlemi üç ev sunar: paylaşımlı öğrenci evinde bir oda, merkezde bakımlı bir daire ve merkeze uzak, eski binada ferah bir stüdyo.



Oyun içi görüntü · Emlak Ofisi'nde "Ev kirala" işlemi

Ev	Aylık kira	Depozito
Paylaşımlı öğrenci evinde oda	8.500 TL	8.500 TL
Merkezde daire	18.000 TL	18.000 TL
Merkeze uzak stüdyo	10.000 TL	10.000 TL

Depozito ile ilk ayın kirası sözleşmede peşin ödenir. Pencere bu toplamı "17.000–36.000 TL (eve göre)" diye yazar. Sonraki kiralar her ay sözleşme gününde gelir ve satış olmasa da ödenir. Öğrenci evinde kiranın ve depozitonun yalnız oyuncuya düşen payı ödenir. Oyun bu tutarların örnek şehir değeri olduğunu ve şehre göre değiştiğini belirtir.

İşlem bitince çantaya "Kira Sözleşmesi (konut)" girer. Bu belge ileride iki yerde gerekir: müşavir sözleşmesinde istenir, ev adresini iş yeri gösteren şahıs işletmesinde de aranır.

Depozito üç aylık kirayı aşamaz (6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu md. 342). Oyundaki depozitolar bir aylık kiradır.

Saha anketi

İkinci adım "Fikrini sahada test et" adımıdır. Oyun bu adımı "Saha anketi" kartıyla tanıtır: "Kurmadan önce fikrini sahada dene: kanvasındaki müşterin şehirde nerede?" Kanvasta yazılan müşteri kesimine göre bir anket noktası işaretlenir. Örnek kayıtta hedef satırı "Çarşı (anket)" yazar.

Anket noktasında konuşulabilecek kişilerin üzerinde işaret bulunur. İşaretli kişiye yaklaşıp E tuşuna basılır, kişiye sorunu ve bugün bunu nasıl çözdüğü sorulur. İlerleme görev panelinin hedef satırında izlenir. Görüşmeler bitince sonuç kartı gelir ve üçüncü adım "Anket sonucunu değerlendir" tamamlanır. Kartın hatırlattığı gibi, ilgilenenler ileride ilk müşteriler olabilir.

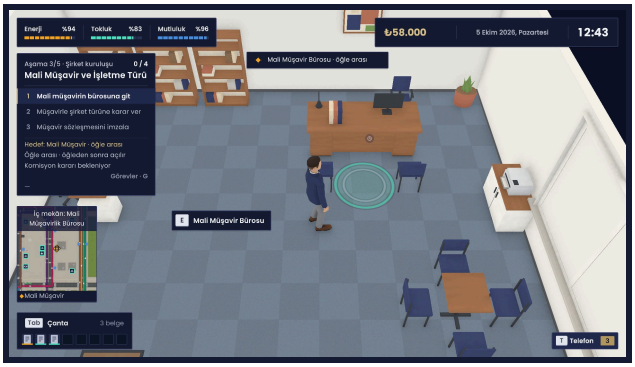


Oyun içi görüntü · Anket noktasında bir görüşme: "Fikrini sahada test et" adımı

> **İpucu**
> İnsanlar gün içinde yer değiştirir. Kart bunu açıkça söyler: "gece sokakta kimse yok." Anket için gündüz saatleri uygundur.

Mali müşavir ve şirket türü

"Mali Müşavir ve İşletme Türü" başlığının dört adımı aynı büroda yapılır.



Oyun içi görüntü · Mali Müşavir Bürosu ve “Mali Müşavir ve İşletme Türü” adımları

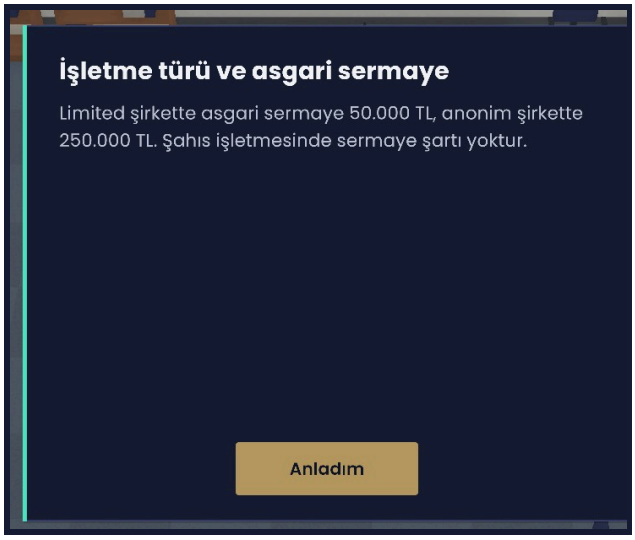
1 **“Mali müşavirin bürosuna git”.** “Mali müşavirle tanışma” işlemi ücret almaz. Müşavir kuruluş sırasını, şirket türlerini ve aylık defter ücretlerini anlatır.

2 **“Müşavirle şirket türüne karar ver”.** “Şirket türünü seç” ekranı üç tür sunar: “Şahıs İşletmesi”, “Limited Şirket” ve “Anonim Şirket”. Müşavir seçilen dala göre bir öneride bulunur, ancak karar oyuncudadır. Şahıs işletmesi seçilirse “Faaliyetinin niteliği” de belirlenir: “Ticari kazanç”, “Serbest meslek”, esnaflık ya da “Evde el emeği”.

3 **“Müşavir sözleşmesini imzala”.** Bu işlem çantada konut kira sözleşmesini arar ve kuruluş hizmet ücretini alır. Çantaya “Müşavir Sözleşmesi” girer.

4 **“e-İmza al ya da imza yolunu seç”.** Limited ve anonim şirkette iki yol vardır. İlki elektronik imza başvurusudur: ücreti yaklaşık 2.790 TL'dir, sertifika yaklaşık 10 iş gününde teslim edilir. İkincisi “Esas sözleşmeyi huzurda imzalarım” seçeneğidir. Bu yolda beklenmez, imza tescil günü Ticaret Sicili Müdürlüğü'nde atılır ve tasdik ücreti tescilde ödenir. Şahıs işletmesinde elektronik imza şart değildir.

Tür seçimi sırasında “İşletme türü ve asgari sermaye” kartı görünür.



Oyun içi görüntü · Bilgi kartı “İşletme türü ve asgari sermaye”

	Şahıs işletmesi	Limited şirket	Anonim şirket
Asgari sermaye	Sermaye şartı yok	50.000 TL	250.000 TL
Sermayenin ödenmesi	—	Tescilden sonra 24 ay içinde	Dörtte biri tescilden önce bankada bloke edilir
Sorumluluk	Bütün borçlardan kişisel sorumluluk	Sermayeyle sınırlı	Sermayeyle sınırlı
Müşavirin kuruluş hizmet ücreti	1.288 TL	5.209 TL	6.440 TL

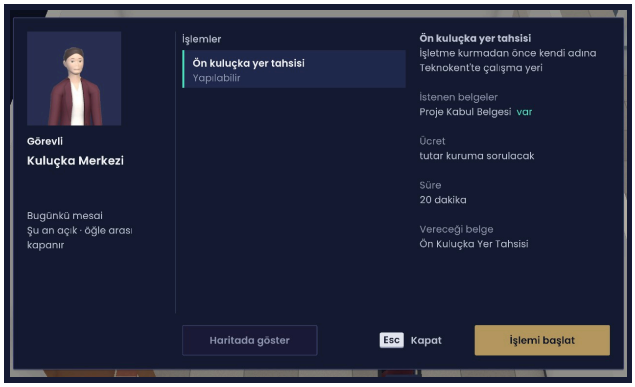
Müşavirin aylık defter ücreti sözleşme günü değil, işletmenin kurulduğu gün başlar.

Asgari sermayeler Ticaret Bakanlığı'nın duyurduğu tutarlardır. Sermayenin ödenme kuralları 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu md. 344 ve md. 585'e dayanır. Kuruluş hizmet ücretleri 2026 yılı mali müşavirlik asgari ücret tarifesindeki, vergiler dahil asgari tutarlardır.

İş yeri adresi

Her işletmenin kayıtlı bir adresi olmalıdır. “İş yeri adresini belirle” adımı oyuncunun yoluna göre iki ayrı yerde tamamlanır.

Konya Teknokent'e kabul edilen oyuncu. Önce Konya Teknokent'teki “Başvuru Takibi Bankosu”nda “Başvurumun sonucunu sor” işlemiyle komisyon kararı öğrenilir. Komisyon henüz toplanmadıysa banko, sonucun en erken hangi gün sorulabileceğini söyler. Kabul gelince çantaya “Proje Kabul Belgesi” girer. Bu belgeyle Kuluçka Merkezi'ndeki görevliden “Ön kuluçka yer tahsisi” alınır. İşlem, işletme kurulmadan önce oyuncunun kendi adına bir çalışma yeri ayırır ve “Ön Kuluçka Yer Tahsisi” belgesini verir. Ücret satırında “tutar kuruma sorulacak” yazar, çünkü oyun doğrulanmamış bir tutar göstermez. Ön kuluçka en fazla 18 ay sürer.



Oyun içi görüntü · Kuluçka Merkezi'nde “Ön kuluçka yer tahsisi” işlemi

Teknokent dışında kuran oyuncu. Emlak Ofisi'ndeki “İş Yeri Adresi” ekranı seçenekleri sıralar: iş merkezi ofisi, ortak ofis, sanal ofis, ev adresi ve dükkân. Uygun olmayan seçeneğin yanında “Uygun değil” yazar. İlk kira sözleşmede peşin ödenir, sonra her ay tekrar eder.

İş yeri	Aylık kira	Depozito
İş merkezi ofisi	20.000 TL	20.000 TL
Dükkân	15.000 TL	15.000 TL
Sanal ofis	850 TL	Sağlayıcıya göre değişir
Ortak ofis	Sağlayıcıya göre değişir	Sağlayıcıya göre değişir
Ev adresi	Ek kira yok	—

Şahıs işletmesi ev adresini iş yeri gösterebilir. Dükkânda ve iş merkezi ofisinde açılıştan önce belediyeden işyeri açma ve çalışma ruhsatı alınır, bu da kuruluş adımlarına “Belediyeden işyeri ruhsatını al” satırını ekler.

Resmî kuruluş: limited şirket örneği

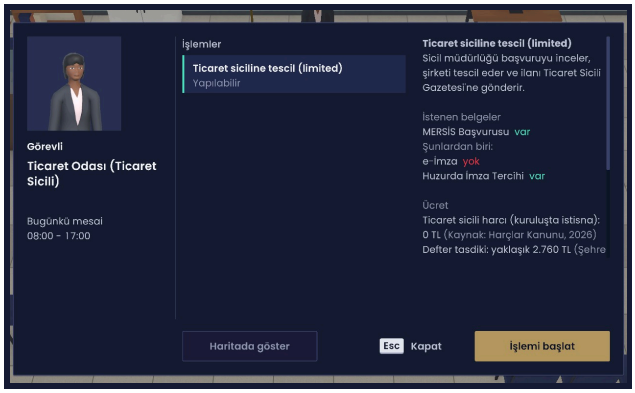
“Resmî Kuruluş” başlığı açıldığında panel altı adımı sıralar. Aşağıdaki sıra, Konya Teknokent'e kabul edilmiş bir limited şirket içindir.

1 **Kuruluş başvurusu, bilgisayarda.** İlk adım bir gişede değil, merkezî sicil kayıt sisteminde yapılır. Oyun bunu “Bu iş bilgisayarda yapılır” kartıyla hatırlatır ve en yakın bilgisayarı gösterir. Örnek kayıtta bu, Kuluçka Merkezi'ndeki masadır. Bilgisayarda sisteme giriş yapılır, ardından esas sözleşme formu açılır. Formda üç alan bulunur: ticaret unvanı, sermaye ve iş yeri adresi. Her alana tıklanarak seçenekler değiştirilir, doğruları bulununca “Onayla” düğmesine basılır. Örnekte unvan “Rota Defteri Yazılım Ltd. Şti.”, sermaye 50.000 TL, adres “Kuluçka Merkezi”dir. Başvuru için ücret alınmaz. İşlem iş yeri belgesini, müşavir sözleşmesini ve seçilen imza yolunu arar. Noter şart değildir.



Oyun içi görüntü · Esas sözleşme formunun alanları ve “Onayla” düğmesi

1 **“Ticaret Sicili'nde şirketi tescil ettir”.** Ticaret Odası'ndaki gişede “Ticaret siciline tescil (limited)” işlemi seçilir. Sicil müdürlüğü başvuruyu inceler, şirketi tescil eder ve ilanı Ticaret Sicili Gazetesi'ne gönderir. Ödenen kalemler aşağıdaki tablodadır. Sonuç bir iş günü içinde gelir.



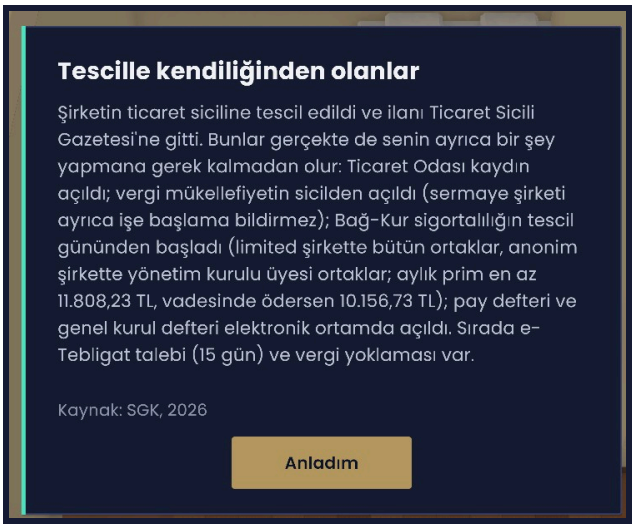
Oyun içi görüntü · Ticaret Odası'nda “Ticaret siciline tescil (limited)” işlemi

Kalem	Tutar
Ticaret sicili harcı	0 TL (sermaye şirketinin kuruluşu harçtan istisnadır)
Defter tasdiki	yaklaşık 2.760 TL
İlan gideri	yaklaşık 250 TL
Ticaret Sicili Gazetesi ilanı	kelime başına 2,48 TL
Rekabet Kurumu payı	sermayenin on binde dördü (50.000 TL sermayede 20 TL)
Huzurda imza tasdik ücreti	yaklaşık 2.160 TL (yalnız huzurda imza yolunda)

“Yaklaşık” diye yazılan tutarlar oda tarifesine dayanır ve şehre göre değişir. Oyun bunları pencerede de “yaklaşık” sözüyle gösterir. Oda kayıt ücreti bu gişede alınmaz. Oyunun verisinde bu kalem için doğrulanmış bir tutar yoktur ve karşılığında “tutar kuruma sorulacak” yazar.

Tescil sonucu geldiğinde “Tescille kendiliğinden olanlar” kartı açılır. Kart, oyuncunun ayrıca bir şey yapmasına gerek kalmadan gerçekleşenleri sayar: Ticaret Odası

kaydı açılır, vergi mükellefiyeti sicilden kendiliğinden başlar, ortakların Bağ-Kur sigortalılığı tescil gününden işlemeye başlar, pay defteri ve genel kurul defteri elektronik ortamda açılır. Kart aylık primin en az 11.808,23 TL, vadesinde ödenirse 10.156,73 TL olduğunu da yazar.



Oyun içi görüntü · Bilgi kartı "Tescille kendiliğinden olanlar"

1 **"e-Tebligat talebini yap".**
Vergi dairesinin yazıları bundan sonra elektronik gelir. Talep telefondan ya da bilgisayardan, vergi dairesinin internet hizmetinden yapılır ve ücret alınmaz. Yeni sermaye şirketi bu talebi 15 gün içinde yapar. Görev paneli son günü hedef satırında gösterir.

2 **"Yoklamayı bekle, levhanı al".**
Vergi dairesinin memuru iş yeri adresine gelir ve işin gerçekten orada yapıldığını tutanağa geçirir. Oyunda yoklama, mükellefiyetin başlamasından yedi gün sonra saat 10:00'da yapılır. Bu adımda yapılacak tek şey beklemektir. Evdeki yatakta açılan "Bekle / Uyu" penceresi "Bekle: Vergi yoklaması" seçeneğini sunar ve varış gününü gösterir. Aynı pencere bu sürede dolacak son tarihleri de listeler. Yoklamadan sonra "Vergi Levhası" çantaya eklenir.



Oyun içi görüntü · "Bekle / Uyu" penceresinde "Bekle: Vergi yoklaması" seçeneği

1 **"Bankada şirket hesabını aç".**
Banka gişesindeki "Şirket hesabı aç" işlemi tescil belgesini ve vergi levhasını ister. Şirketin parası bu andan sonra kurucunun parasından ayrıdır: satış geliri, destekler ve yatırım şirket hesabına girer, sermaye de bu hesaba ödenir. Hesap açma ücreti bankaya göre değişir, oyun bu yüzden tutar yazmaz.

2 **"Kuluçka sözleşmesini imzala".**
Son adım yeniden Kuluçka Merkezi'ndedir. "Kuluçka sözleşmesi" işlemi bu kez oyuncunun değil, işletmenin adına imzalanır ve ücret alınmaz. Kuluçka firması en fazla üç yaşındaki bir işletmedir ve kuluçkada en fazla 36 ay kalır.

Harç istisnası Harçlar Kanunu md. 123'e, yoklama ve e-Tebligat süreleri Gelir İdaresi Başkanlığı'nın işe yeni başlayanlar için yayımladığı rehberlere, kuluçka süreleri Teknoloji Geliştirme Bölgeleri Uygulama Yönetmeliği'ne dayanır. Yoklamanın yedinci günde yapılması, 15 günlük resmî süre içinde seçilmiş bir oyun ayarıdır.

> **Dikkat**
> Yoklama beklenirken son tarihler işlemeye devam eder. "Bekle / Uyu" penceresindeki "Bu sürede dolacak son tarihler" bölümüne onaydan önce bakılabilir. Bekleme güvenliyse bölümde "Bu sürede dolan son tarih yok." yazar.

Öteki türlerde kuruluş

Adım listesi şirket türüne göre değişir. Adımların adları her türde aynı kalır.

Tür	“Resmî Kuruluş” adımları
Anonim şirket	Limited şirketteki adımlara, başvurudan sonra “Bankada sermaye blokajı yaptır” eklenir. Banka “Blokaj Mektubu” verir, tescil bu belge olmadan yapılmaz.
Şahıs işletmesi, ticari kazanç	“İşe başlamayı bildir”, “e-Tebligat talebini yap”, “Yoklamayı bekle, levhanı al”, “Tacir olarak sicile kaydol”, “Bankada ticari hesap aç”
Şahıs işletmesi, esnaf	Aynı sıra, sicil adımı yerine “Esnaf odasına ve sicile kaydol”
Şahıs işletmesi, serbest meslek	“İşe başlamayı bildir”, “e-Tebligat talebini yap”, “Yoklamayı bekle, levhanı al”, “Bankada ticari hesap aç”. Oda ya da sicil kaydı yoktur.
Evde el emeği	“Esnaf muaflığı belgesine başvur” ve “Bankada ticari hesap aç”

Şahıs işletmesinde işe başlama bildirimi üç yoldan verilebilir: telefondan ya da bilgisayardan, vergi dairesinin gişesinden, ya da “İşe başlamayı müşavir bildirsin” işlemiyle. Bildirim iş yerinin açılmasından sonraki 10 gün içinde yapılır ve harç alınmaz. Tacir, işe başladıktan sonra 15 gün içinde ticaret siciline kaydolur. Bu kayıtta ticaret sicili harcı 5.466,10 TL, gazete ilanı 708 TL, tasdikname 895,80 TL'dir. Esnaf, 30 gün içinde odasına ve esnaf siciline kaydolur. Oda kayıt ücreti asgari ücretin onda biri ile yarısı arasında odaca belirlenir, oyun bu kalemde “tutar kuruma sorulacak” yazar.

Konya Teknokent'e kabul edilen şahıs işletmesinde de zincirin sonuna “Kuluçka sözleşmesini imzala” adımı eklenir. Dükkân ya da iş merkezi ofisi seçen işletmede, vergi levhasından sonra “Belediyeden işyeri ruhsatını al” adımı görünür. Ruhsat harcı belediyeye göre değişir ve oyunda tutar olarak gösterilmez.

İşe başlama bildirimi süresi 213 sayılı Vergi Usul Kanunu md. 168'e, tacirin tescil süresi 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu md. 40'a, ruhsat zorunluluğu İşyeri Açma ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmelik'e dayanır.

Aşamanın sonu

Son kuruluş adımı tamamlandığında görev panelinin üst satırı “Aşama 4/5” olur ve “İlk satış haftası” başlar. Çantada bu noktada kira sözleşmesi, müşavir sözleşmesi, iş yeri belgesi, tescil belgesi, e-Tebligat adresi, vergi levhası ve hesap belgesi bulunur. Bu belgeler sonraki aşamalarda gişelerde yeniden aranır, bu nedenle çanta oyunun sonuna kadar oyuncuyla kalır.

Bölüm 4

İlk müşteri ve ilk satış

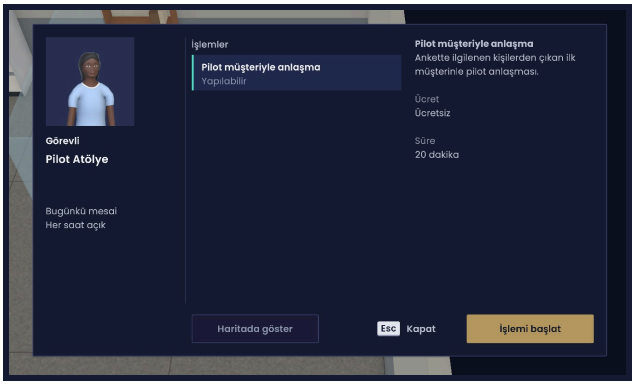
Şirket kuruluşu tamamlandıktan sonra görev panelinde “İlk Müşteri” aşaması açılır. Bu aşamanın iki adımı vardır: “Pilot müşterini bul” ve “Pilot anlaşmasını yap”. Ardından tek adımlı “İlk Satış” aşaması gelir: “İlk faturanı kes”. Bu bölümde örnek olarak yazılım dalındaki “Rota Defteri” fikri izlenir. Başka dallarda yerler ve adlar değişir, sıra aynı kalır.

Pilot müşteri

Pilot müşteri, ürünü ilk kez gerçek bir işte deneyen müşteridir. Oyunda bu kişi gökten inmez: saha anketinde fikre ilgi gösteren kişilerden biri oyuncuyu ilk müşterisiyle tanıştırır. Pilotun kim olduğu dala göre değişir.

Dal	Pilot müşteri	Anlaşmanın konusu
Yazılım	Sanayi sitesindeki atölye	Atölye yazılımı kendi işinde bir ay dener
Çevrim içi mağaza	Mağazanın ilk alıcısı	İlk sipariş hazırlanır ve gönderilir
Esnaflık	Açılış gününün ilk müşterisi	İlk müşteriye hizmet verilir
Üretim	Numune isteyen işletme	Numune üretilip teslim edilir

“Rota Defteri” için yön oku sanayi sitesindeki atölyeyi gösterir. Atölyedeki görevliyle E tuşuyla konuşulduğunda görevli penceresi açılır. Pencerede “Pilot müşteriyle anlaşma” işlemi seçilir ve “İşlemi başlat” düğmesine basılır. İşlem için ücret alınmaz ve oyun saatinden 20 dakika gider.



Oyun içi görüntü · “Pilot Atölye” görevlisinde “Pilot müşteriyle anlaşma” işlemi: ücret yok, süre 20 dakika

Anlaşma çantaya bir kanıt olarak girer. Oyun bu kâğıdın resmî belge olmadığını açıkça yazar: anlaşma, tarafların ne yapacağını gösteren bir oyun içi kayıttır. Atölye yazılımı kullanır, oyuncu kurulumu ve desteği verir, bedeli karşılığında fatura düzenlenir.

> **İpucu**
> Pilot çalışma her zaman iyi bitmez. Müşteri fiyatı ürüne biçtiği değerin üstünde bulursa aboneliği sürdürmez ve oyun bunu “Pilot müşterin” kartıyla bildirir. Bu bir yenilgi sayılmaz, fiyatın yeniden düşünülmesi için bir işarettir.

İlk fatura

“İlk faturanı kes” adımında yön okunun gösterdiği yerde fatura penceresi açılır. Bu “Satış belgesi” penceresinde üç alan vardır: “Alıcı”, “Belge türü” ve “Tutar (KDV hariç)”. Tutar yazılınca oyun KDV'yi, varsa stopajı ve hesaba girecek parayı kendisi hesaplar. “Düzenle” düğmesi faturayı keser.



Oyun içi görüntü · "E-Arşiv fatura" penceresi: 25.000 TL tutarındaki ilk fatura ve KDV istisnası notu

Belge türünü oyuncu keyfine göre seçemez, işletmenin türü belirler:

- Bilanço esasına göre defter tutan şirket faturayı yalnız e-Arşiv olarak düzenler, kâğıt fatura yoktur.
- Serbest meslek erbabı fatura değil serbest meslek makbuzu düzenler. Alıcı bir işletmeyse gelir vergisi stopajını alıcı keser ve öder.
- Esnaf muaflığından yararlanan oyuncu fatura kesmez, satış bedeli hesabına gelir.

Örnekteki "Rota Defteri Yazılım Ltd. Şti." Teknokent'te kuluçka masasında çalışır. Pencerenin "KDV" satırında şu not görünür: "KDV istisnası: Teknokent'te üretilen yazılım satışı KDV'den istisna (31.12.2028 tarihine kadar)." Bu yüzden 25.000 TL'lik faturanın toplamı da 25.000 TL'dir. Teknokent dışındaki bir yazılım satışında genel KDV oranı yüzde 20'dir ve müşteriden alınan KDV şirketin parası değildir, beyannameyle vergi dairesine ödenir.

> **Dikkat**
>
> Fatura, mal tesliminden ya da hizmetin yapılmasından sonra en geç 7 gün içinde düzenlenir. Oyun bu süreyi sayar. Geç kesilen fatura vergi cezası doğurur.

213 sayılı Vergi Usul Kanunu md. 231/5 (fatura düzenleme süresi), md. 353/1 (özel usulsüzlük cezası).

İlk faturadan sonra görev panelindeki aşama "İşletme dönemi" olur. Kesilen faturalar telefondaki "Faturalarım" uygulamasında "Kesilen", "Tahsil" ve "Açık" tutarlarıyla izlenir.

Bölüm 5

İşletme dönemi

İşletme döneminde oyun günleri tek tek yaşatmaz. Oyuncu haftasını planlar, hafta akar ve yalnız karar gerektiren anlarda durur. Bütün yönetim tek bir ekrandan yapılır: “İşletme Paneli”.

İşletme Paneli

“İşletme Paneli” oyuncunun kendi masasındaki bilgisayarda açılır. Bu masa evdeki bilgisayar, kiralanan ofis ya da Teknokent'teki kuluçka masası olabilir. Görev panelinde hedef olarak “Bilgisayar (kuluçka masası)” yazıyorsa yön oku o masayı gösterir.

Panelin altı sekmesi vardır: “Hafta”, “Satış hunisi”, “Müşteriler”, “Finans”, “Ekip” ve “Takvim”. Her sekmenin yanında bir rakam durur. Bu rehberde ilk satıştan sonra en çok kullanılan üç sekme anlatılır.

> **İpucu**
> Oyun, panelin bir yerinde şunu hatırlatır: “Pazar ve müşteri davranışı bir oyun modelidir.” Vergi oranları, süreler ve cezalar gerçek mevzuattan gelir. Müşterinin bir teklife nasıl karşılık vereceği ise oyunun kurduğu bir modeldir.

Hafta sekmesi ve haftanın planı

Kurucunun bir haftası oyunda 45 saattir: beş iş günü, günde dokuz saat. Oyun bu sayının nereden geldiğini de söyler. Bir çalışanın normal haftalık çalışma süresi en çok 45 saattir, kurucu için ise bu bir yasal sınır değildir.

4857 sayılı İş Kanunu md. 63.

Bu 45 saat dört iş arasında paylaştırılır:

İş	Ne işe yarar	Saat ayrılmazsa
“Ürün”	Müşteri desteği, proje ve ürün geliştirme	Destek ve geliştirme bekler
“Satış”	Adaylarla görüşme, teklif ve takip	Teklif ve görüşme bekler
“Pazarlama”	Kanallardan yeni müşteri adayı	Yeni aday beklenmez
“İdari”	Fatura, tahsilat takibi, müşavir yazışması	Faturalar gecikir

İlk haftada oyun bir dağılım önerir: “Ürün” 15, “Satış” 12, “Pazarlama” 10 ve “İdari” 8 saat. Sonraki haftalar bir önceki haftanın dağılımıyla açılır. Her satırın yanındaki “−” ve “+” düğmeleri saati azaltır ve artırır. Bir işe saat eklemek için önce başka bir işten saat almak gerekir, çünkü toplam değişmez.



Oyun içi görüntü · “İşletme Paneli” “Hafta” sekmesi: haftanın kalan 9 saati dört işe dağıtılmış, sağda “Son tarihler”

Sekmenin sağ yanında üç kutu durur. “Randevular” o haftaki görüşmeleri, “Son tarihler” yaklaşan kira, müşavir ücreti ve beyanname günlerini, “Geçen hafta” ise bir önceki haftanın yeni aday, kazanılan müşteri ve tahsilat sayılarını gösterir.

Planla ilgili üç ayrıntı işinizi kolaylaştırır:

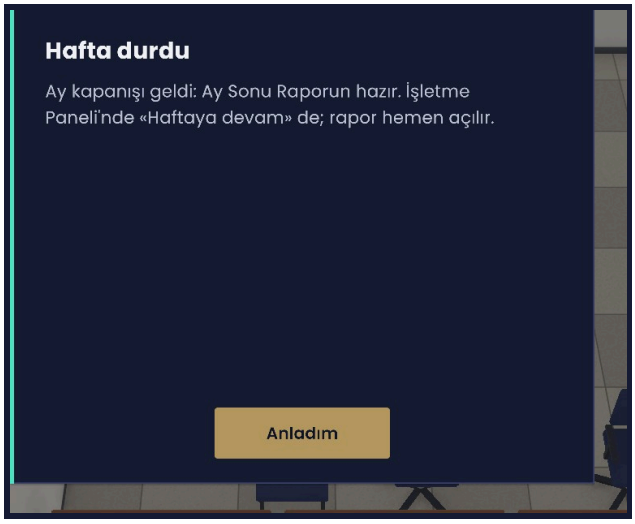
- **“Geçen hafta gibi”** düğmesi önceki haftanın dağılımını geri getirir.
- **“Cumartesi de çalış”** kutusu haftaya 8 saat ekler. Karşılığında enerji ve mutluluk düşer.
- **“İdari” işe 2 saatten az** ayrılırsa oyun “İdari saat az: faturalar gecikebilir” uyarısını verir.

Plan hazır olunca “Haftayı başlat” düğmesine basılır. Hafta başladıktan sonra saatler o hafta boyunca değiştirilemez, yeniden dağıtım hafta bitince yapılır.

> **Dikkat**
> Enerji yüzde 20'nin ya da mutluluk yüzde 30'un altındayken başlayan gün “yorgun” sayılır ve o günün saatleri daha az iş çıkarır. İşletme döneminde yemek ve uyku, şirketin verimini doğrudan etkiler.

“Hafta durdu” kartları

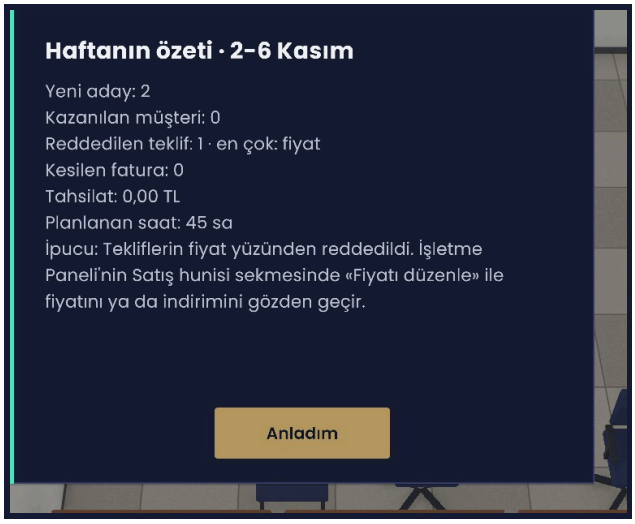
Hafta kendiliğinden akarken dört durumda durur: bir randevuda, bir son tarihte, bir olayda ya da nakit uyarısında. Durduğunda ekrana “Hafta durdu” kartı gelir ve neden durduğunu söyler. Kart kapatıldıktan sonra oyuncu şehirde dolaşabilir, işini görebilir ve hazır olduğunda “İşletme Paneli”ndeki “Haftaya devam” düğmesiyle haftayı sürdürür.



Oyun içi görüntü · “Hafta durdu” kartı: ay kapanışı geldi, rapor “Haftaya devam” ile açılır

Nakit uyarısı, önümüzdeki 7 günün zorunlu ödemeleri hesaptaki parayı aşacak gibi göründüğünde çıkar. Böyle bir uyarıda “Finans” sekmesine ve bekleyen alacaklara bakmak yerinde olur.

Planlı haftanın son iş günü saat 18:00'de “Haftanın özeti” kartı gelir. Kart yeni aday, kazanılan müşteri, reddedilen teklif, kesilen fatura ve tahsilat sayılarını verir. Altındaki ipucu çoğu zaman bir sonraki haftanın ne yöne çekileceğini söyler.

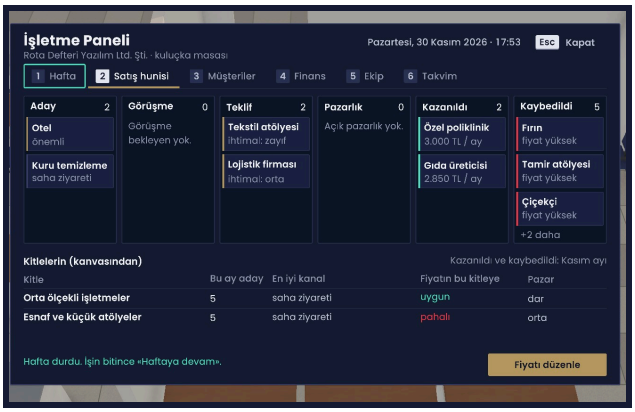


Oyun içi görüntü · “Haftanın özeti · 2–6 Kasım”: bir teklif fiyat yüzünden reddedilmiş, ipucu “Fiyatı düzenle” düğmesini gösteriyor

Yeni hafta pazartesi 08:30'da başlar ve oyun bunu bir bildirimle haber verir.

Satış hunisi: aday, teklif, pazarlık

“Satış hunisi” sekmesi bir müşterinin ilk temastan satışa kadar geçtiği yolu altı sütunda gösterir: “Aday”, “Görüşme”, “Teklif”, “Pazarlık”, “Kazanıldı” ve “Kaybedildi”. Her kutu bir müşteridir. “Pazarlama” saatleri “Aday” sütununu doldurur, “Satış” saatleri adayları sağa doğru ilerletir.



Oyun içi görüntü · “Satış hunisi” sekmesi: iki kazanılan müşteri, fiyat yüzünden kaybedilenler ve “Kitlelerin (kanvasından)” tablosu

“Kaybedildi” sütunundaki kutuların altında nedeni yazar. Örnekte fırın, tamir atölyesi ve çiçekçi için neden aynıdır: “fiyat yüksek”. “Kazanıldı” sütununda ise aylık geliri yazan iki abone durur: 3.000 TL / ay ve 2.850 TL / ay.

Sekmenin alt yarısındaki “Kitlelerin (kanvasından)” tablosu, bölüm 1'de doldurulan kanvasın işletme dönemine nasıl taşındığını gösterir. Kanvasta yazılan müşteri kesimleri burada satır olur. Her satırda o ayki aday sayısı, o kitleye en iyi ulaşan kanal, fiyatın o kitleye “uygun” mu “pahalı” mı geldiği ve pazarın genişliği yazar. Örnekte aynı fiyat orta ölçekli işletmelere “uygun”, esnaf ve küçük atölyelere “pahalı” gelmektedir.

Fiyat ve teklif

“Fiyatı düzenle” düğmesi fiyatın, indirimin ve vadenin değiştirildiği pencereyi açar. Teklifte seçilebilen vadeler peşin, 15, 30, 45 ve 60 gündür. Uzun vade müşterinin kabul etmesini kolaylaştırır, ancak paranın hesaba girişini geciktirir.

Oyun reddedilen tekliflerin nedenini üç başlıkta toplar ve hafta özetinde hangisinin öne çıktığını bildirir: fiyat, vade ya da başka bir neden. Başka nedenlerde müşterinin huni satırına bakılır.

Pazarlık

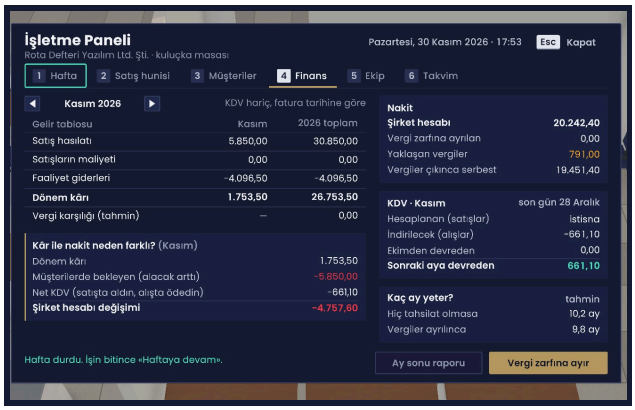
Bazı müşteriler teklifi doğrudan kabul ya da reddetmez, pazarlık ister. Pazarlık telefonla ya da yüz yüze yapılır. Telefonda oyuncunun en çok 2, yüz yüze görüşmede en çok 4 cevap hakkı vardır. Müşteriler telefon görüşmesine 09:00 ile 18:00 arasında açıktır.

Oyunun “Pazarlık” kartı işin özünü şöyle anlatır: “Pazarlıkta yalnız fiyatı değil, ödeme koşullarını da konuşabilirsin: avans nakdini hemen artırır, uzun vade ise paranın geç gelmesi demektir.” Bedeli belli bir sözleşme imzalanırsa damga vergisi doğar. Oran sözleşme bedelinin binde 9,48'idir.

488 sayılı Damga Vergisi Kanunu, ekli (1) sayılı tablo (2026 oranı).

Finans sekmesi: kâr ile nakit

“Finans” sekmesi iki soruya cevap verir: şirket bu ay kâr etti mi, ve hesapta ne kadar para var. Oyunun öğrettiği en önemli ders bu ikisinin aynı şey olmadığıdır.



Oyun içi görüntü · “Finans” sekmesi, Kasım 2026: dönem kârı 1.753,50 TL iken şirket hesabı 4.757,60 TL azalmış

Sol üstteki “Gelir tablosu” KDV hariç ve fatura tarihine göre tutulur. Örnek ayda rakamlar şöyledir:

Satır	Kasım
“Satış hasılatı”	5.850,00 TL
“Faaliyet giderleri”	-4.096,50 TL
“Dönem kârı”	1.753,50 TL

Hemen altındaki “Kâr ile nakit neden farklı?” kutusu aynı ayın parasını izler. Şirket 1.753,50 TL kâr etmiştir, ama kestiği 5.850,00 TL'lik faturaların parası henüz gelmemiştir. Bu tutar “Müşterilerde bekleyen” satırında -5.850,00 TL olarak durur. Alışlarda ödenen KDV de -661,10 TL olarak eklenir. Sonuç: “Şirket hesabı değişimi” -4.757,60 TL. Kârlı bir ayda hesaptaki para azalmıştır.

Sağ yandaki üç kutu geleceğe bakar:

- **“Nakit”**: şirket hesabındaki para, “Vergi zarfına ayrılan” tutar, “Yaklaşan vergiler” ve “Vergiler çıkınca serbest” kalan para.
- **“KDV”**: o ayın hesaplanan ve indirilecek KDV'si ile beyannamenin son günü.
- **“Kaç ay yeter?”**: hiç tahsilat olmasa şirketin düzenli giderlerini kaç ay karşılayabileceğinin tahmini. Örnekte 10,2 ay, vergiler ayrılınca 9,8 ay. Gösterim 12 ayın üstünü “12+” olarak yazar.

“Vergi zarfına ayır” düğmesi, yaklaşan vergiler kadar parayı hesabın içinde ayrı tutar. Para şirkette kalır, ama “serbest” görünmez. Böylece vergi günü geldiğinde harcanmış olmaz.

Vergiler ve beyannameler

Oyunda beyannameleri oyuncu hazırlamaz. Mali müşavir dönem beyannamesini son günden 8 gün önce hazırlar ve onaya sunar. Onaylanmamış bir beyanname için son günden 3 gün önce telefona uyarı düşer. Beyanname günleri “Hafta” sekmesindeki “Son tarihler” listesinde ve telefondaki “Takvim”de görünür.

Beyanname	Dönem	Son gün
KDV beyannamesi	Aylık	İzleyen ayın 28'i

Beyanname	Dönem	Son gün
Muhtasar ve prim hizmet beyannamesi	Aylık	İzleyen ayın 26'sı
Geçici vergi beyannamesi	Üç aylık	Dönemi izleyen ikinci ayın 17'si
Yıllık gelir vergisi beyannamesi (şahıs)	Yıllık	Mart ayı
Kurumlar vergisi beyannamesi (şirket)	Yıllık	–

Bilinmesinde yarar olan birkaç kural:

- Her KDV beyannamesinin 791,00 TL maktu damga vergisi vardır. Satış KDV'den istisna olsa bile beyanname verilir ve bu tutar ödenir. Örnek ayın "Yaklaşan vergiler" satırındaki 791,00 TL budur.
- Bir ayda alışlarda ödenen KDV satışlarda hesaplanandan çoksa fark kaybolmaz, "Sonraki aya devreden" satırına yazılır.
- Yıllık gelir vergisi iki taksitte ödenir: Mart ve Temmuz.
- Vadesinde ödenmeyen vergiye her ay için yüzde 3,7 gecikme zammı işler.

3065 sayılı KDV Kanunu md. 29/2 (devreden KDV), 193 sayılı Gelir Vergisi Kanunu md. 117 (taksitler), 6183 sayılı Kanun md. 51 (gecikme zammı).

Ay Sonu Raporu

Ayın son iş gününde hafta durur ve "Ay Sonu Raporu" hazır olur. "Haftaya devam" düğmesine basıldığında rapor açılır. Rapor numaralı bölümlerden oluşur ve tutarların hepsi TL'dir.



Oyun içi görüntü · "Ay Sonu Raporu · Kasım 2026": altı bölüm, "Bu ayın dersi" ve isteğe bağlı karar

1. **"Satış"**
   : kesilen faturalar, tahsil edilen, bekleyen ve vadesi geçmiş alacak, yeni ve ayrılan müşteri sayısı, aylık tekrarlayan gelir.
2. **"Gelir tablosu (KDV hariç)"**
   : hasılat, giderler ve kâr.
3. **"Kâr ile nakit"**
   : kârdan şirket hesabındaki değişime giden yol.
4. **"Önümüzdeki son günler"**
   : önümüzdeki 60 günde dolacak kira, vergi ve prim günleri, tutarlarıyla.
5. **"Kaç ay yeter?"**
   : şirket hesabı, vergiler ayrılınca kalan para ve sabit ödemelerin kaç ay karşılanacağı.
6. **"Bir karar (isteğe bağlı)"**
   : gelecek ay için tek bir yön seçimi. Örnekteki seçenekler "Yatırımcıyla görüş", "Destek başvurusu hazırla", "Yeni kanal dene: mesajlaşma grupları" ve "Şimdilik karar yok".

Raporun ortasındaki "Bu ayın dersi" kutusu o ayın rakamlarından tek cümlelik bir sonuç çıkarır. Örnek ayın dersi şudur: "Bu ayı kârla kapattın ama paranın çoğu müşterinde." Kira, müşavir ücreti ve sigorta primi gibi düzenli ödemeler vadesinde hesaptan kendiliğinden düşer ve hepsi telefondaki "Banka" uygulamasının hareketlerinde görünür.

Rapor “Kaydet ve kapat” düğmesiyle kapatılır. İstenirse önce “Vergi zarfına ayır” düğmesine basılabilir.

“Öğrenilenler” ve rozetler

Esc menüsündeki “Öğrenilenler” ekranı oyunda karşılaşılan her şeyi toplar. Dört sekmesi vardır: “Kavramlar”, “Bilgi kartları”, “Karnelerin ve dersler” ve “Rozetler”. Üst köşedeki sayaç o ana kadar görülen kavram, bilgi kartı ve başvuru sayısını verir.



Oyun içi görüntü · “Öğrenilenler” ekranının “Rozetler” sekmesi: “Dokuz blok”, “Sahaya çık” ve “Şahıs mı, şirket mi?”

Oyun rozeti şöyle tanımlar: “Rozet, oyunda doğru uyguladığın bir kuralı ya da yaptığın bir öğrenme adımını gösterir. Oynanışı değiştirmez.” Sürüm 0.0'da altı grupta 19 rozet vardır. Bu bölümle ilgili olanlar şunlardır:

Rozet	Nasıl kazanılır
“Satış tahsilatla biter”	Vadeli bir satışın parası tahsil edilir
“Pazarlıkta vade”	Pazarlıkta fiyatla birlikte ödeme koşulu da konuşulur
“Kâr nakit değildir”	“Ay Sonu Raporu”nda kâr ile nakit farkı görülür ve ay kapatılır
“Saatler sınırlı”	Bir haftanın saatleri işlere bölüştürülür ve hafta başlatılır
“Zamanında beyan”	İlk beyanname son gününe kadar verilir

Ekranın altında ayrıca “Rapor ve belge” düğmesi bulunur.

> **Öğretmen notu**
> “Kâr nakit değildir” rozeti sınıfta tartışma açmak için iyi bir duraktır. Öğrencilerden kendi “Finans” sekmelerindeki “Dönem kârı” ile “Şirket hesabı değişimi” satırlarını yan yana yazmaları ve farkın hangi satırdan geldiğini bulmaları istenebilir.

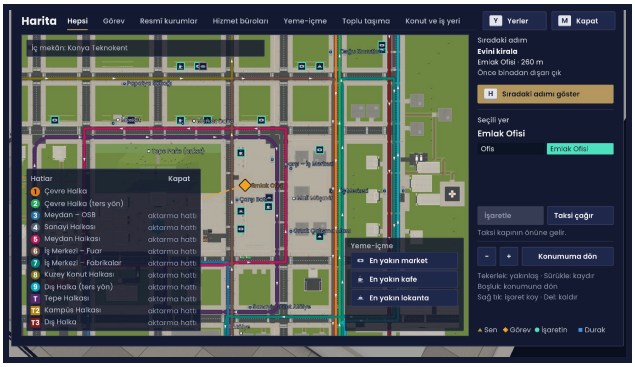
Bölüm 6

Şehir ve ulaşım

İşletme döneminde de hayat şehirde geçer: müşteri ziyaret edilir, daireye gidilir, yemek yenir. Oyunda bir gerçek saniye bir oyun dakikasıdır, bu yüzden yolda geçen süre gerçek bir maliyettir. Bu bölüm şehirde vakit kaybetmeden dolaşmanın yollarını anlatır.

Harita ve “Sıradaki adımı göster”

Harita M tuşuyla açılır. Temel kullanımı “İlk saat” bölümünde anlatılmıştır. Burada işletme döneminde en çok işe yarayan parçalar özetlenir.



Oyun içi görüntü · “Harita”: sağ üstte “Sıradaki adımı göster”, solda “Hatlar” listesi, sağ altta “Yeme-içme” kutusu

- **Süzgeçler.** Üstteki “Hepsi”, “Görev”, “Resmî kurumlar”, “Hizmet büroları”, “Yeme-içme”, “Toplu taşıma” ve “Konut ve iş yeri” başlıkları haritada yalnız o türdeki yerleri bırakır.
- **“Sıradaki adımı göster”.** Sağ üstteki bu düğme ya da H tuşu haritayı takip edilen görevin yerine götürür. Üstünde adımın adı, yerin adı ve uzaklığı yazar. Oyuncu bir binanın içindeyse “Önce binadan dışarı çık” satırı da eklenir.
- **“Hatlar”.** Sol alttaki liste şehrin dokuz otobüs ve üç tramvay hattını renkleriyle gösterir.
- **“Yeme-içme”.** “En yakın market”, “En yakın kafe” ve “En yakın lokanta” düğmeleri en yakın yeri seçer.
- **“İşaretle” ve “Taksi çağır”.** Seçili bir yere kişisel işaret konabilir ya da oraya gitmek üzere taksi çağrılabilir.

Toplu taşıma

Şehirde ışınlanma yoktur. Bir yere otobüsle ya da tramvayla gitmek için durağa yürünür, araç beklenir ve binilir. Ağ, şehrin her noktası bir durağa yürüme mesafesinde olacak biçimde kurulmuştur ve bir yolculukta en çok iki aktarma gerekir.



Oyun içi görüntü · Tramvay durağı: araç durağa yanaşıyor, binmek için durakta E tuşu kullanılır

Şehir Kart

Binmek için “Şehir Kart” gerekir. Kartı olmayan oyuncuya oyun “Binmek için önce Şehir Kart al.” der.

Kalem	Tutar
Tam kart (durakta, “Kart al”)	40 TL
Tam biniş	29 TL
İndirimli biniş	12 TL
Kişiye özel kart (indirimli tarife için)	70 TL
Yükleme seçenekleri	50 TL, 100 TL, 200 TL
Aylık abonman, tam (30 gün)	1.800 TL

Kalem	Tutar
Aylık abonman, indirimli (30 gün)	450 TL

İndirimli tarife yalnız kişiye özel, fotoğraflı kartla geçerlidir. Bu karta üniversite öğrencileri ile 20 yaşın altındaki gençler başvurabilir. Başvuru "Belediye"deki kart gişesinde kimlikle yapılır, kart yaklaşık 2 iş gününde hazırlanır ve aynı gişeden teslim alınır. Tam kartta kalan bakiye yeni karta aktarılır.

Telefondaki "Şehir Kart" uygulaması bakiyeyi ve son yolculukları gösterir. Yükleme ve abonman buradan da yapılabilir.

Durakta ve araçta

Durakta E tuşu durak panelini açar. Paneldeki "Nasıl giderim?" satırı, takip edilen göreve ya da haritada işaretlenen yere hangi hatla gidileceğini söyler. Hat seçilir, araç beklenir. Beklerken ve yolculuk sırasında Boşluk zamanı hızlandırır.

Araçtayken ekranın üstündeki şerit inilecek durağı gösterir: "Hedefe en yakın durak" ya da aktarma gerekiyorsa "Hedef için burada in · aktarma". "Sonraki durakta in" seçeneği ya da E tuşu inişi başlatır.

Seferlerin saatleri de gerçeğe göredir. Tramvaylar 06:00 ile 24:00 arasında, otobüsler yaklaşık 06:00 ile 23:00 arasında çalışır. Gece yarısından sonra geriye taksi ve yürümek kalır.

Taksi ve taksimetre

Taksiye üç yoldan binilir: "Meydan taksi durağı"nda bekleyen sıradaki araca gidilir, yolda boş geçen bir taksi Q ile çevrilir ya da telefondan çağrılır. Telefonla çağrı "Rehber" ya da "Harita" uygulamasından yapılır ve çağrılan araç kapının önüne gelir. Araç gelmeden çağrı iptal edilirse ücret alınmaz.

Binince şoför "Nereye gidiyoruz?" diye sorar ve varış yeri listeden seçilir. Yolculuk boyunca ekranda "Taksimetre" kutusu durur.

Tarife	Tutar
Açılış	55 TL
Kilometre başına	50 TL
Kısa mesafe ücreti (en az ödenen)	200 TL
Beklemede zaman ücreti	Saati yaklaşık 345 TL

Gece tarifesi ve bagaj ücreti yoktur. Durağa 50 metreden yakın bir yerde yoldan taksi çevrilemez, şoför durağa yönlendirir. Taksimetre açılmazsa bunun bildirileceği çağrı hattını oyun ilk binişteki bilgi kartında yazar.

Yolculuk iş içinse ödeme sırasında fiş şirket adına istenebilir. O zaman tutar şirket hesabından çıkar ve şirket gideri yazılır. Oyun işle ilgisi olmayan bir yolculukta buna izin vermez: "Bu yolculuk iş yolculuğu değil; şirket adına fiş kesilmez."

Enerji, tokluk ve yemek

Enerji, tokluk ve mutluluk göstergeleri "İlk saat" bölümünde anlatılmıştır. İşletme döneminde bunların önemi artar, çünkü yorgun başlayan günün iş saatleri daha az iş çıkarır. Tokluk sıfıra inerse enerji bir buçuk kat hızlı düşer.

Yemek yerlerinin her birinin kendi saati vardır:

Yer	Açılış	Kapanış	Günler
Lokanta	07:00	21:00	Her gün
Pide salonu	10:00	22:00	Her gün
Kafe	08:00	23:00	Her gün
Çay ocağı	07:00	20:00	Pazar hariç

Yer	Açılış	Kapanış	Günler
Fırın	06:00	20:00	Her gün
Belediye lokantası	11:30	15:00	Hafta içi
Teknokent kafeteryası	08:00	18:00	Hafta içi
Market	09:00	22:00	Her gün
Mahalle marketi	09:00	21:00	Her gün
Meydan'daki büfe	24 saat	–	Her gün
Benzinlik marketleri	24 saat	–	Her gün

Akşam 21:00'den sonra lokantalar kapanır, 23:00'te son kafe de kapanınca şehirde açık kalan yerler Meydan'daki büfe ile iki benzinlikteki marketlerdir. Oyun geç saatte kapalı bir kapıya gelen oyuncuya bunu kendisi hatırlatır: “Meydan'daki büfe gece de açık”.



Oyun içi görüntü · Saat 23:18: Meydan'daki büfe açık, tezgâhta “Etkileşim” istemi görünüyor

Lokantada ve kafede oturarak yenen yemek de zaman alır: bir öğün 25, bir atıştırma 15, bir içecek 10 dakika sürer. Belediye lokantasında dört çeşitlik menü 100 TL'dir ve herkese açıktır. Telefondaki “Yemek siparişi” uygulaması yalnız eve ya da iş yerine teslim eder. Sipariş yaklaşık 15 dakikada hazırlanır, 20 dakikada yola gider ve seçilen yemek yeri o saatte kapalıysa sipariş verilemez.

Açılış ve kapanış saatleri

Şehirdeki her kapının bir mesaisi vardır ve oyun saati buna göre işler.

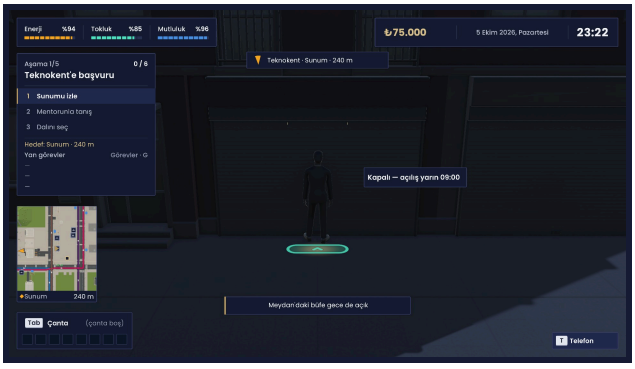
Yer	Açılış	Kapanış	Öğle arası
Resmî daireler	08:30	17:30	12:30–13:30
Banka	09:00	17:00	12:30–13:30
Ticaret odası	08:00	17:00	–
Giyim mağazası	10:00	22:00	–

Resmî daireler, banka ve oda yalnız hafta içi açıktır. Marketler, lokantalar ve mağazalar hafta sonu ve resmî tatilde de çalışır.

Kapanış saatinde dükkânların kepengi iner. Kapalı bir kapıya gelindiğinde E istemi yerine kapının ne zaman açılacağı yazar.



Oyun içi görüntü · Gündüz: market açık

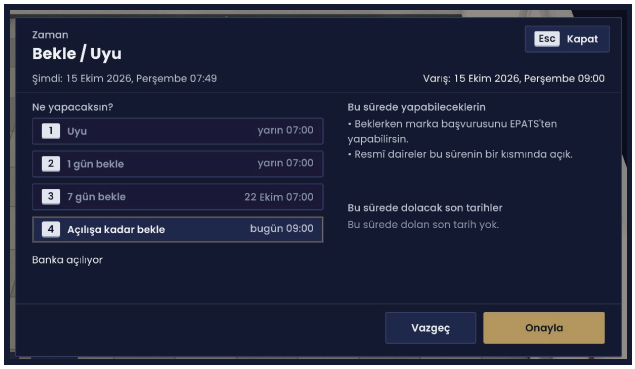


Oyun içi görüntü · Saat 23:22: market kapısında “Kapalı — açılış yarın 09:00” yazısı

Görev panelinde de aynı bilgi durur: takip edilen işin yeri kapalıysa hedef satırına kapalı olduğu ve ne zaman açılacağı eklenir. Öğle arasına denk gelen bir işte mentor, daire açılana kadar yemek yenebileceğini hatırlatır.

“Bekle / Uyu”

Kapalı bir dairenin açılmasını ya da bir başvurunun sonucunu beklemek için saatlerce dolaşmak gerekmez. Telefondaki “Bekle / Uyu” uygulaması zamanı ileri alır.



Oyun içi görüntü · “Bekle / Uyu”: banka açılışına kadar bekleme seçili, sağda “Bu sürede dolacak son tarihler”

Pencerede dört seçenek vardır: “Uyu”, “1 gün bekle”, “7 gün bekle” ve o an beklenen bir şey varsa “Açılışa kadar bekle”. Her seçeneğin yanında varılacak gün ve saat yazar. Sağ yandaki iki liste karar vermeden önce okunmaya değer: “Bu sürede yapabileceklerin” beklerken kaçırılacak fırsatları, “Bu sürede dolacak son tarihler” ise bekleme sırasında geçecek ödeme ve beyan günlerini gösterir. Seçim “Onayla” ile kesinleşir.

Uyumak için oyuncunun kendi kiraladığı evdeki yatak kullanılır. Henüz evi olmayan oyuncu geceyi “Bekle / Uyu” ile ailesinin yanında geçirir. Bekleme sırasında önemli bir olay olursa oyun beklemeyi keser ve nedenini söyler.

İşletme döneminde aynı pencerede “Haftayı başlat” ve “Haftaya devam” seçenekleri de görünür. Bu seçenekle başlayan hafta, bir önceki haftanın saat dağılımını kullanır.

Telefon ve mentora mesaj

İşletme döneminde telefonun işi artar. En sık açılan uygulamalar şunlardır:

- “Faturalarım”: kesilen, tahsil edilen ve açık faturalar, “Yeni fatura” düğmesi.
- “Müşteriler”: müşteri listesi.
- “Bütçe”: önümüzdeki 30 günün ödemeleri.
- “Banka”: hesap hareketleri.
- “Takvim”: randevular ve son günler.
- “Şehir Kart”, “Harita”, “Yemek siparişi” ve “Bekle / Uyu”.

Ne yapılacağı belli olmadığında en kısa yol mentora sormaktır. “Mesajlar” uygulamasında mentorun yazışması açılır ve altta hazır sorular durur. “Şimdi ne yapmalıyım?” sorusu o anki duruma göre cevaplanır: mentor sıradaki işi, yerini ve o yerin açık olup olmadığını söyler. İşletme döneminde cevap çoğu zaman haftanın planlanmasıdır ve yer haritada işaretlenir. “Neler yapabilirim?” sorusu ise zorunlu olmayan seçenekleri sıralar. “Diğer sorular” satırı o aşamaya özgü soruları açar.

Mentor yalnız sorulduğunda konuşmaz. Hafta durduğunda nedenini mesajla da yazar, örneğin: “Hafta durdu: Ay kapanışı: Kasım 2026. İşin bitince İşletme Paneli'nde «Haftaya devam» de.”

Bölüm 7

Sık sorulanlar

“İşletme Paneli” neden açılmıyor?

Panel yalnız oyuncunun kendi masasındaki bilgisayarda açılır: evdeki bilgisayar, kiralanan ofis ya da kuluçka masası. Başka bir binadaki bilgisayar paneli açmaz. Görev panelindeki hedef satırı doğru bilgisayarı gösterir.

Hafta başladıktan sonra saatler neden değişmiyor?

Hafta başladığında plan kilitlenir. Saatler ve cumartesi kararı hafta bitince yeniden düzenlenebilir.

Ay kârla kapandı, hesaptaki para neden azaldı?

Kâr fatura kesildiğinde, nakit ise para tahsil edildiğinde oluşur. Vadeli satışların parası “Müşterilerde bekleyen” satırında durur. “Finans” sekmesindeki “Kâr ile nakit neden farklı?” kutusu farkı satır satır gösterir.

Teklifler sürekli reddedilirse ne yapılabilir?

“Haftanın özeti” kartı en sık ret nedenini yazar. Neden fiyatsa ya da vadeyse “Satış hunisi” sekmesindeki “Fiyatı düzenle” düğmesi kullanılır. “Kitlelerin (kanvasından)” tablosu fiyatın hangi kitleye “pahalı” geldiğini gösterir.

Satış KDV'den istisnaysa yine de beyanname verilir mi?

Evet. Beyanname her ay verilir ve her KDV beyannamesinin 791,00 TL damga vergisi ödenir.

Gece her yer kapalıyken nerede yemek bulunur?

Meydan'daki büfe ve iki benzinlikteki marketler 24 saat açıktır. Çantada yiyecek varsa <kbd>Y</kbd> ile yenir.

Otobüse binilemiyorsa nedeni ne olabilir?

Üç olasılık vardır: “Şehir Kart” yoktur, kartta yeterli bakiye yoktur ya da sefer saati bitmiştir. Kart ve yükleme durakta yapılır. Otobüsler yaklaşık 23:00'e, tramvaylar 24:00'e kadar çalışır.

Gidilecek daire kapalıysa beklemek gerekir mi?

Hayır. Kapıda açılış saati yazar. Telefondaki “Bekle / Uyu” uygulamasında “Açılışa kadar bekle” seçeneği zamanı o saate alır.

Öğretmenler için

Sınıfta kullanım

Seed Up Gate, Türkiye'de bir girişimin nasıl kurulduğunu tanıtan eğitici bir oyundur. Bu notlar oyunu derste ya da atölyede kullanacak öğretmenler ve eğitmenler için yazılmıştır. Oyunun adım adım anlatımı "İlk saat" ve "Tam rehber" parçalarındadır. Burada yalnız sınıf düzeni, her aşamanın öğrettikleri, Öğrenme Raporu, Katılım Belgesi ve karnenin nasıl okunacağı anlatılır.

Kurulum ve etkinleştirme

Oyun internet olmadan çalışır. Kurulum programı yönetici izni istemez ve internete bağlanmaz. Sınıf ya da laboratuvar kurulumunu çoğu kurumda bilişim sorumlusu yapar. Onun için ayrıntılı anlatım oyun paketindeki "Kurum Kurulum Kılavuzu" belgesindedir. Öğretmenin bilmesinde yarar olan noktalar şunlardır:

- **Kurum lisansı.** Kuruma bir lisans dosyası verildiyse bu dosya kurulum sırasında bilgisayardaki bütün kullanıcılar için konur. Dosya yerindeyken öğrenciler etkinleştirme ekranını görmez ve kod yazmaz.
- **Kurum anahtarı.** Lisans dosyası yerine 25 karakterlik bir kurum anahtarı verildiyse anahtar "Erken erişim etkinleştirme" ekranındaki "Etkinleştirme kodu ya da kurum anahtarı" kutusuna yazılır ve "Etkinleştir" düğmesine basılır.
- **Kişisel kod.** Tek bir bilgisayarda denemek isteyen öğretmen kişisel kodla da açabilir. Kişisel kod yalnız etkinleştirildiği bilgisayarda geçerlidir.
- **Lisansın son günü.** Süre bitince oyun açılışta "Lisans süresi bitti" der ve yeni lisans ister. Oyunun yeniden kurulması gerekmez.
- **Tarih ve saat.** Bilgisayarların tarihi ve saati doğru olmalıdır. Saat geri alınmış görünürse oyun açılmaz.
- **Dondurma yazılımı.** Her yeniden başlatmada eski hâline dönen laboratuvar bilgisayarlarında kayıtların kalıcı bir sürücüde tutulması gerekir. Bu ayar kurulumda yapılır. Yapılmadıysa öğrencilerin kayıtları dersler arasında kaybolur.

> **Dikkat**
> İlk dersten önce bir bilgisayarda oyunun açıldığı, ana menünün geldiği ve bir kaydın bilgisayar yeniden başlatıldıktan sonra da yerinde durduğu denenebilir. Dondurma yazılımı olan sınıflarda en sık karşılaşılan sorun kaybolan kayıtlardır.

Öğrencinin ilk açılışta göreceği ekranlar, tuşlar ve ekran öğeleri "İlk saat" parçasında anlatılır. Bu parça ilk dersten önce öğrencilere dağıtılabilir.

Kayıt ve devam

Kurum lisansıyla açılan oyunda kayıt ekranında 30 kayıt yuvası bulunur. Yuvalar üçerli sayfalarla gösterilir ve "Önceki" ile "Sonraki" düğmeleriyle geçilir. Kişisel kodla açılan oyunda 3 yuva vardır. Oyun seçilen yuvaya bağlanır ve otomatik kayıtlar da o yuvaya yazılır. Oyuncu Esc menüsündeki "Kaydet" düğmesiyle elle de kaydedebilir.

Kayıtlar oyunun klasöründe değil, kullanıcı hesabının kayıt klasöründe durur. Bu yüzden bir öğrenci sonraki derste aynı bilgisayara ve aynı kullanıcı hesabına oturduğunda kaldığı yerden sürdürür. Kayıtlar bilgisayarlar arasında kendiliğinden taşınmaz.

Öğrenciler aynı kullanıcı hesabını paylaşıyorsa her öğrencinin karakterine kendi takma adını vermesi yeterlidir. Yuva satırı karakterin adını gösterir ve öğrenci kendi kaydını bu addan tanır.

> **Öğretmen notu**
> Bir oturma planı işi kolaylaştırır. Her öğrencinin hangi bilgisayarda ve hangi yuvada oynadığı ilk derste not edilirse sonraki derslerde “Yükle” ekranında arama yapılmaz.

Oyun oyuncuyu tanıtan hiçbir bilgiyi toplamaz ve internete göndermez. Karakter adı ve kayıtlar yalnız bilgisayarda durur. Kurum lisansında ad sorulmaz.

Bireysel ya da grup

Oyun tek oyuncu içindir. Her kayıt tek bir girişimin öyküsünü tutar ve bilgisayarlar arasında ortak oyun yoktur. Sınıfta iki düzen de kurulabilir:

- **Bireysel.** Her öğrenci kendi fikrini yazar ve kendi karnesini alır. Öğrenme Raporu öğrencinin kendi yazısını gösterdiği için değerlendirme açısından en temiz düzen budur.
- **İkili ya da küçük grup.** Bir bilgisayarı paylaşan öğrenciler tek bir girişimi birlikte yürütür. Kanvasın dokuz bloğu ve işletme dönemindeki kararlar grup içinde tartışılarak verilir. Bu düzende rapor grubun ortak işidir ve katkılar ayrıca gözlenebilir.

Süre planı

Oyun beş aşamadan oluşur ve görev paneli öğrencinin bulunduğu aşamayı “Aşama 3/5” biçiminde gösterir. Aşağıdaki plan bir öneridir ve oturum sırasını verir.

Oturum	Aşama	Odak
1	Teknokent'e başvuru	Açılış, karakter, sunum, mentor, dal seçimi ve fikir
2	Kanvas ve karne	Dokuz blok, gönderim, karnenin okunması ve gözden geçirme
3	Şirket kuruluşu	Ev, saha anketi, mali müşavir, iş yeri ve resmî kuruluş adımları
4	İlk satış haftası	İlk müşteri, satış belgesi ve haftanın sonu
5 ve sonrası	İşletme dönemi	Hafta planı, tahsilat, beyanlar ve Ay Sonu Raporu

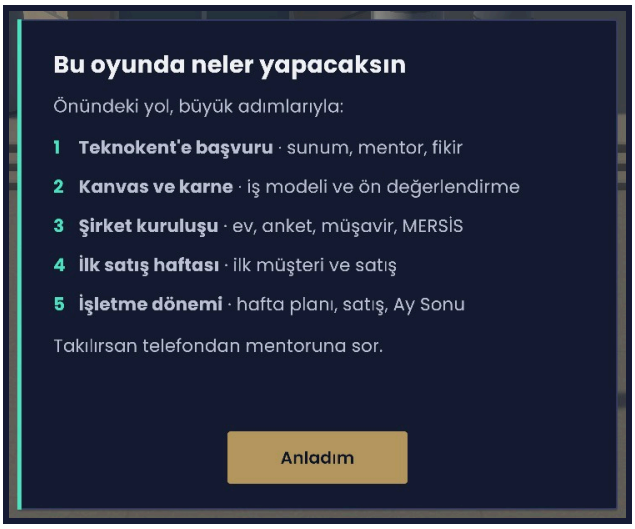
Planı kendi ders saatine uyarlarken oyunun saati yardımcı olur. Oyunda saat sürekli akar ve gerçek bir saniye oyunda bir dakikadır. Buna göre 07:00 ile 22:00 arasındaki etkin gün, kesintisiz akışta on beş dakika sürer. İşletme dönemi açık uçludur. Oyun bu sürümde bir kapanış ekranıyla bitmez, öğrenci istediği kadar ay oynayabilir. Bu nedenle beşinci oturumdan sonrası ders takvimine göre uzatılabilir ya da kısaltılabilir.

> **İpucu**
>
> Kanvas yazımı en çok düşünme isteyen bölümdür. Öğrenciler fikirlerini dersten önce kâğıt üzerinde taslak olarak hazırlarsa ikinci oturumda oyun içi süre yazmaya değil karneyi okumaya kalır.

Öğretmenler için

Aşamaların öğrettikleri

Yeni oyunun başında açılan “Bu oyunda neler yapacaksın” kartı beş aşamayı sırayla gösterir. Her aşamanın adımları “Tam rehber” parçasında anlatılır. Bu bölüm her aşama için kazanımları, tartışma sorularını ve bir sınıf etkinliği önerisini verir.



Oyun içi görüntü · Yeni oyunun başındaki kart beş aşamayı sırayla gösterir

Teknokent'e başvuru

Oyuncu Teknokent'teki sunumu izler, mentoruyla tanışır, bir dal seçer ve fikrini yazar.

Kazanımlar

- Bir teknokentin ve kuluçka programının girişimciye ne sunduğunu açıklar.
- Bir iş fikrini kısa ve anlaşılır biçimde yazıya döker.
- Fikrin hangi dala yakın olduğunu gerekçesiyle söyler.

Tartışma soruları

- Bir fikri “iş fikri” yapan nedir? Bir hobi ile arasındaki fark nerede başlar?
- Mentorun söylediklerinden hangisi beklenmedikti?
- Seçilen dal fikrin geleceğini nasıl etkileyebilir?

Sınıf etkinliği. Her öğrenci fikrini iki cümleyle bir kâğıda yazar ve sıra arkadaşına okur. Arkadaşı fikri kendi sözleriyle geri anlatır. İki anlatım arasındaki fark, fikrin ne kadar açık yazıldığını gösterir.

Kanvas ve karne

Oyuncu fikrini İş Modeli Kanvası'nın dokuz bloğunda yazar, değerlendirmeye gönderir ve “Teknokent Ön Değerlendirme Karnesi”ni okur.

Kazanımlar

- İş Modeli Kanvası'nın dokuz bloğunu ve blokların birbirine nasıl bağlandığını açıklar.
- Müşteri kesimini ve değer önerisini somut cümlelerle yazar.
- Yazılı bir geri bildirimi okur, en zayıf yanı bulur ve metnini buna göre geliştirir.

Tartışma soruları

- Karnede en zayıf çıkan ölçüt hangisiydi ve neden öyle çıkmış olabilir?
- Aynı fikir daha iyi yazıldığında değerlendirme neden değişir?
- Kanvasta gelir ile maliyet blokları birbirini tutuyor mu?

Sınıf etkinliği. Öğrenciler kanvaslarını sıra arkadaşıyla değiştirir. Her öğrenci arkadaşının kanvasında en güçlü ve en zayıf bulduğu bloğu işaretler, sonra bu görüş karnedeki ölçütlerle karşılaştırılır.

> **Öğretmen notu**
> Oyunda hazır kanvaslar da bulunur. Hazır kanvasla yapılan deneme Öğrenme Raporu'nda ayrıca belirtilir ve rapor o metinlerin öğrencinin kendi yazısı olmadığını yazar.

Şirket kuruluşu

Oyuncu şehre yerleşir, fikrini sahada sınar, mali müşavirle görüşür, işletme türünü seçer ve resmî kuruluş adımlarını sırasıyla tamamlar.



Oyun içi görüntü · "Saha anketi" kartı: kurmadan önce fikir sahada gerçek insanlara sorulur

Kazanımlar

- Bir fikrin kurulmadan önce sahada, olası müşterilere sorularak sınanabileceğini görür.
- Şahıs işletmesi ile şirket arasındaki farkları mali müşavirin anlatımıyla karşılaştırır.
- Resmî kuruluşun bir sıra izlediğini ve her adımın bir belge ürettiğini fark eder.

Tartışma soruları

- Saha anketi fikirle ilgili hangi varsayımı doğruladı, hangisini çürüttü?
- İşletme türü seçilirken hangi ölçütler ağır bastı?
- Kuruluş adımlarından biri atlansaydı sonraki adımda ne olurdu?

Sınıf etkinliği. Kuruluş adımları karışık sırayla tahtaya yazılır. Gruplar adımları doğru sıraya dizer ve her adımın hangi kurumda yapıldığını söyler. Sıra, öğrencilerin çantasındaki belgelerle doğrulanabilir.

İlk satış haftası

Oyuncu ilk müşterisini bulur, anlaşır, satış belgesini düzenler ve haftayı kapatır.

Kazanımlar

- İlk müşteriye ulaşmanın yollarını ve bir satışın aşamalarını anlatır.
- İşine uygun satış belgesinin hangisi olduğunu ve neden gerektiğini açıklar.
- Fatura kesmek ile parayı tahsil etmek arasındaki farkı görür.

Tartışma soruları

- İlk müşteri nereden geldi? Saha anketindeki kişilerle bir bağı var mıydı?
- Fiyat belirlenirken neler hesaba katıldı?
- Vadeli bir satış işletmenin kasasını nasıl etkiler?

Sınıf etkinliği. İkili canlandırma yapılabilir. Bir öğrenci satıcı, öteki müşteri olur ve fiyat ile ödeme süresi üzerine pazarlık eder. Sınıf, anlaşmanın satıcının nakdine etkisini tartışır.

İşletme dönemi

Oyuncu haftanın çalışma saatlerini işler arasında dağıtır, satış yapar, alacaklarını izler, beyannamelerini zamanında onaylar ve her ayın sonunda "Ay Sonu Raporu"nu okur.



Oyun içi görüntü · "Ay Sonu Raporu": kâr ile hesaptaki paranın neden farklı olduğu aynı ekranda görünür

Kazanımlar

- Sınırlı zamanı işler arasında planlar ve planın sonucunu izler.

- Kâr ile nakit arasındaki farkı kendi işletmesinin rakamlarıyla açıklar.
- Vergi ve sigorta yükümlülüklerinin birer son günü olduğunu ve gecikmenin bir bedeli bulunduğunu görür.

Tartışma soruları

- Ay kârla kapandığı hâlde hesaptaki para neden azalmış olabilir?
- Haftanın saatleri hangi işe ayrıldı ve bu seçim neye mal oldu?
- "Bu ayın dersi" kutusunda yazan cümle sınıftaki öteki işletmeler için de geçerli mi?

Sınıf etkinliği. Her öğrenci ya da grup son Ay Sonu Raporu'ndaki "Bu ayın dersi" cümlesini sınıfa okur ve o aya dair tek bir kararını savunur. Farklı dallardaki işletmelerin dersleri yan yana konulduğunda ortak örüntüler görünür.

Oyundaki kurallar resmî kaynaklara dayanır ve derste doğrudan örnek olarak kullanılabilir. Hafta planındaki haftalık 45 saat, sigortalı işe giriş bildirgesinin çalışma başlamadan önce verilmesi ve aylık KDV beyannamesinin izleyen ayın 28'inci gününe kadar verilmesi bu örneklerdendir. Hafta planı kartı, 45 saatin çalışanlar için yasal üst sınır olduğunu, kurucu için ise böyle bir sınır bulunmadığını da belirtir.

Haftalık çalışma süresi: 4857 sayılı İş Kanunu, md. 63. İşe giriş bildirgesi: 5510 sayılı Kanun, md. 8. KDV beyannamesinin verilme süresi: 149 No.lu Vergi Usul Kanunu Sirküleri.

Öğretmenler için

Öğrenme Raporu ve Katılım Belgesi

Öğrenilenler penceresi

Oyun, oyuncunun karşılaştığı her kavramı ve kazandığı her rozeti “Öğrenilenler” penceresinde toplar. Pencere Esc menüsündeki “Öğrenilenler” düğmesiyle açılır ve dört sekmesi vardır: “Kavramlar”, “Bilgi kartları”, “Karnelerin ve dersler” ve “Rozetler”.



Oyun içi görüntü · “Öğrenilenler” penceresinde “Rozetler” sekmesi ve alttaki “Rapor ve belge” düğmesi

Rozetler bir ödül sistemi değildir. Oyunun kendi açıklamasıyla: “Rozet, oyunda doğru uyguladığın bir kuralı ya da yaptığın bir öğrenme adımını gösterir. Oynanışı değiştirmez.” Her rozet bir öğrenme hedefine bağlıdır. Rozetler altı başlıkta toplanır: “Fikir ve başvuru”, “Kuruluş”, “Satış ve para”, “İşletme”, “Dallar” ve “Kurslar”. Örnekler arasında “Dokuz blok”, “Sahaya çık”, “Şahıs mı, şirket mi?”, “Satış tahsilatla biter”, “Kâr nakit değildir” ve “Zamanında beyan” bulunur. Kabul almaya bağlı bir rozet yoktur, biriktirme yoktur ve kazanılan rozet geri alınmaz.

> **Öğretmen notu**
> Rozetler bir yarış aracı olarak değil, bir kontrol listesi olarak okunabilir. Bir öğrencide “Geri bildirimle geliştir” rozetinin bulunması, karnesindeki en zayıf bloğu yeniden yazıp o bloğu güçlendirdiğini gösterir.

Öğrenme Raporu

Öğrenme Raporu, öğrencinin oyunda yaptıklarını öğretmen ya da kurum için özetleyen bir belgedir. Başlığı “Seed Up Gate · Öğrenme Raporu”dur. Rapor iki yoldan hazırlanır:

1. **Oyunun içinden.**
   Esc menüsünde “Öğrenilenler” açılır, pencerenin altındaki “Rapor ve belge” düğmesine basılır ve açılan pencerede “Öğrenme raporunu hazırla” seçilir.

2. **Ana menüden.**
   “Yükle” ekranında dolu her yuvanın yanında “Rapor” düğmesi bulunur. Bu düğme, kayıt yüklenmeden aynı “Rapor ve belge” penceresini açar.

İkinci yol öğretmen için elverişlidir. Ders sonunda bir bilgisayardaki yuvalar sırayla açılarak her öğrencinin raporu oyuna girmeden alınabilir.

“Rapor ve belge” penceresinde isteğe bağlı iki kutu vardır: “Belgede görünecek ad” ve “Okul ya da kurum”. Bu kutulara yazılanlar yalnız hazırlanan dosyaya girer, kayda yazılmaz ve pencere her açılışta boş gelir. Rapor bir sayfa dosyası olarak bilgisayardaki Belgeler klasörünün altında “Seed Up Gate” klasörüne yazılır ve tarayıcıda açılır. Dosyanın tam yolu pencerede görünür. Rapor tarayıcıdan yazdırılabilir.

Raporun bölümleri şunlardır:

Bölüm	İçeriği
“Öğrenci ve oyun”	Rapora yazılan ad, okul ve oyunun genel bilgisi
“İlerleme”	Aşamaların durumu: “Tamamlandı”, “Şu an”, “Sırada” ya da “Bu yolda gerekmedi”
“Teknokent başvurusu”	Fikir ve son kanvas, karne denemeleri, değerlendirme ölçütleri ve karnenin gerekçesi
“Kararlar”	Yol seçimi, işletme türü, iş yeri, hafta planları, ay sonu ve olay kararları
“İşletme özeti”	Son ayın özeti ve aylara göre işletme tablosu
“Öğrendikleri”	Oyunun öğrenciye yazdığı dersler, karşılaştığı kavramlar, bilgi kartları ve rozetler
“Notlar”	Raporun nasıl hazırlandığına dair açıklamalar

Rapordaki rakamlar öğrencinin oyundaki kendi verisidir. Karnelerdeki ve derslerdeki cümleler, oyunun öğrenciye yazdığı biçimiyle aktarılır. Rapor bu bilgisayarda hazırlanır ve internete gönderilmez. Notlar bölümü raporun resmî bir belge olmadığını da yazar.

> **Öğretmen notu**
> Rapor bir not çizelgesi değildir. En verimli kullanım, raporu öğrenciyle birlikte okumaktır. “Kararlar” bölümü bir kararın neden verildiğini sormak için, “Teknokent başvurusu” bölümündeki denemeler ise öğrencinin geri bildirimle metnini nasıl değiştirdiğini görmek için iyi bir başlangıçtır.

Katılım Belgesi

Katılım Belgesi aynı “Rapor ve belge” penceresindeki “Katılım belgesini hazırla” düğmesiyle üretilir. Düğme, öğrenci kanvasını gönderip ön değerlendirme karnesini aldıktan sonra etkinleşir. Daha önce düğme pasiftir ve pencere nedenini tek cümleyle yazar.

Belgenin başlığı “Seed Up Gate · Katılım Belgesi”dir. Belgede ad çizgisi, tarih ve “Oyunda tamamladığı bölümler” listesi bulunur. Liste öğrencinin ulaştığı yere kadar uzar: kanvasın yazılıp ön değerlendirmenin alınması, yol seçimi, resmî kuruluş, ilk satış, ilk ayın Ay Sonu Raporu'yla ve ilk yılın Yıl Sonu Karnesi'yle değerlendirilmesi. Kazanılan rozetler ve oyunda bitirilen kurslar da belgeye eklenir. Ad, penceredeki “Belgede görünecek ad” kutusundan gelir. Kutu boş bırakılırsa belge basıldıktan sonra ad elle yazılabilir.

Belge, oyunu oynayan ve en az karne aşamasına ulaşan öğrenciye verilir. Belgede karne kararı ve puan yer almaz. Dolayısıyla belge bir başarı sıralaması değil, katılımın ve ulaşılan bölümlerin kaydıdır.

> **Dikkat**
> Katılım Belgesi resmî bir belge değildir. Belgenin en altında oyunun kendi satırı yer alır: “Bu belge oyun tarafından hazırlanmıştır.” Aynı satır belgenin hiçbir kurumun katılım belgesi olmadığını ve hiçbir başvuruda kullanılamayacağını bildirir. Belge öğrencilere dağıtılırken bu durumun söylenmesinde yarar vardır.

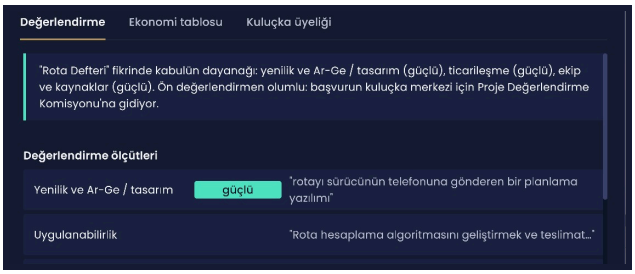
Öğretmenler için

Karne ve değerlendirme üzerine

Değerlendirme nasıl çalışır

Karneyi üreten değerlendirme oyunun içindedir. Bilgisayarda çalışır, internete bağlanmaz ve bir kişinin ya da dışarıdaki bir yapay zekâ hizmetinin hükmü değildir. Değerlendirme kurallıdır: öğrencinin yazdığı kanvası önceden belirlenmiş ölçütlere göre okur. Öğrenme Raporu bunu şu cümleyle belirtir: “Oyunun yerleşik ön değerlendirmesidir; gerçek bir Teknokent başvuru sonucu değildir.”

Karne beş ölçüt üzerinden okunur: “Yenilik ve Ar-Ge / tasarım”, “Uygulanabilirlik”, “Ticarileşme”, “Ekip ve kaynaklar” ve “Kanvasın tutarlılığı”. Her ölçüt “güçlü”, “orta” ya da “zayıf” düzeyiyle gösterilir ve yanında öğrencinin kendi kanvasından alınmış bir cümle yer alır. Böylece öğrenci, bir düzeyin hangi yazdığına dayandığını görür.



Oyun içi görüntü · Karnede her ölçüt bir düzeyle ve öğrencinin kendi cümlesiyle gösterilir

Kararların anlamı

Karnenin köşesindeki rozet ön değerlendirmenin sonucunu verir.

Karar	Öğrenciye ne söyler
“KABUL”	Ön değerlendirme olumludur. Fikir kuluçka programına uygun görünür ve başvuru komisyona iletilir.
“ŞARTLI”	Fikir anlaşılmıştır ama bir yanı zayıftır. Zayıf yan güçlendirilip yeniden değerlendirme istenebilir ya da bir yol kartı seçilir.
“UYGUN DEĞİL”	Fikir Teknokent çerçevesine uymaz. Bu, fikrin değersiz olduğu anlamına gelmez. Oyun Teknokent dışındaki yollarla sürer.

Kanvas boş ya da konu dışı kaldığında karne bir karar vermez ve kanvasın yeniden yazılmasını ister. Kararların ayrıntısı ve şartlı karneden sonraki yollar “Tam rehber”in “Kanvas ve karne” bölümündedir.

Sınıfta üç noktanın vurgulanması yararlı olur:

- **Karar bir ön değerlendirmedir.** Oyunda da resmî kararı Proje Değerlendirme Komisyonu verir. Karne gerçek bir başvurunun sonucu sayılmaz.
- **“UYGUN DEĞİL” bir başarısızlık notu değildir.** Her fikir bir teknokentin çerçevesine girmez. Bir esnaf işletmesi ya da çevrim içi satış fikri iyi bir iş olabilir ve oyunda kendi yolundan kurulur.
- **Karar değişebilir.** “Fikri revize et” düğmesi kanvası yeniden açar ve karne baştan hesaplanır. Öğrenmenin büyük bölümü bu ikinci denemede gerçekleşir.

> **Öğretmen notu**
> Karnedeki sayının ders notuna çevrilmemesi önerilir. Değerlendirme, kanvasın nasıl yazıldığını ölçer. Öğrencinin emeğini ise denemeler arasındaki gelişme, verdiği kararların gerekçesi ve işletme dönemindeki dersleri daha iyi gösterir. Bunların hepsi Öğrenme Raporu'nda yer alır.