



MEHMET AKİF ERSOY EDEBİYAT MÜZE KÜTÜPHANESİNİ YAPAY ZEKA İLE NASIL TANIRIM?

Akif'in İzinde Oyunu ile Mehmet Akif Ersoy'un eşsiz dünyasını keşfedin ve edebiyat dolu bir maceraya katılın!



Oyun Adı: Akif'in İzinde: Dijital Edebiyat Keşifleri
"Akif'in İzinde" adlı oyun, Mehmet Akif Ersoy Edebiyat Müze Kütüphanesi'ni keşfetmek ve şairin eserleri hakkında bilgi edinmek için hazırlanmış interaktif bir maceradır.
Amaç: Kullanıcıların kütüphaneyi keşfetmeleri, kütüphane kaynaklarını bulmaları, kütüphane hizmetleri hakkında bilgi sahibi olmalarını oyunlaştırma yoluyla sağlamaktır.

Karakterler

Kütüphane Rehberi (Yapay Zeka Karakteri): Oyunculara rehberlik eden yapay zeka karakteri, görevlerin tanımını yapar; ipuçları verir ve oyuncuların sorularını yanıtlar.

Mehmet Akif Ersoy (Temsil Edilen Karakter): Mehmet Akif Ersoy, oyun boyunca görsel olarak temsil edilir. Oyuncular, onun eserlerini ve yaşamını keşfederken Akif'in ruhunu deneyimlemiş olurlar.

Oyun Adımları

- Hoş Geldiniz ve Tanıtım:** Oyuncular, oyunun ana sayfasında hoş geldiniz mesajıyla karşılanır ve oyun hakkında bilgilendirilir.
- Kütüphane Keşfi:** Oyuncular, kütüphanenin dijital ortamdaki odalarını gezerek kütüphane bölümlerini keşfederler.
- Görevlerin Alınması:** Oyuncular, kütüphane rehberinden alacakları görevleri ve yapılacak aktiviteleri öğrenirler.

Eser Bulmacası Çözme Görevi: Oyuncular, Mehmet Akif'in belirli bir şiiri veya makalesine ilişkin bulmacayı çözmeye çalışır. Yapay zeka rehberi, oyunculara ipuçlarını verir ve oyuncuların doğru cevaba ulaşmalarına yardımcı olur.

Zaman Tüneli Yolculuğu: Oyuncular, Mehmet Akif'in yaşamına yapay zeka yardımıyla bir zaman tüneli yolculuğu yapar. Akif'in çocukluk yıllarından başlayarak yetişkinliğine kadar olan önemli anları ve eserlerini keşfederler. Hayatı ve eserleriyle ilgili oyun adımlarını tamamlayarak edebiyat bilgilerini test eder ve puan kazanırlar.

Edebi Sohbet ve Tartışma: Oyuncular, Akif'in eserleri üzerine bir tartışma veya sohbet ederler. Yapay zeka rehberi, konuyla ilgili bilgiler sunar ve oyuncular arasındaki etkileşimi sağlar.

- Görevlerin Tamamlanması:** Oyuncular, aldıkları görevleri tamamlamak için kütüphanenin dijital ortamdaki bölümlerine gider ve ilgili etkinlikleri gerçekleştirirler.
- Puanlama ve Ödüller:** Her görevi tamamlayan oyuncular puan alır ve belirli başarılar elde ederler. En yüksek puanı alan oyuncular, liderlik tablosunda yer alır ve ödüller kazanır. (Bu ödüller Kütüphane tarafından belirlenmiş kültür-sanat etkinliklerinden oluşmaktadır.)

Katılım Koşulları

- Oyun, kütüphane üyeliği olan kullanıcılara ücretsiz olarak sunulmaktadır.
- Oyuna, internet tarayıcıları üzerinden erişilebilir.
- Her yaş grubundan kullanıcılara açıktır.

Yöntem

Yapay Zeka Destekli Dijital Platformlu Oyun

Kullanılan Araçlar

Web Tabanlı Platform: Oyun, web tarayıcıları üzerinden erişilebilen bir platformda sunulur.

Yapay Zeka (AI): Kütüphane rehberi olarak kullanılır. Oyunculara görevlerde rehberlik eder, ipuçları verir ve oyuncuların sorularını yanıtlar.

Sanal Harita ve Gezinti Aracı: Oyunculara kütüphanenin dijital bir haritası sunulur. Bu harita, oyuncuların kütüphanenin farklı bölümlerini keşfetmelerine ve görevleri tamamlamalarına yardımcı olur.

Ödül ve Başarı Sistemi: Oyuncuların başarılarını ve puanlarını izlemek için kullanılır. Her görevin tamamlanması veya doğru cevap verilmesi durumunda puanlar kazanılır ve belirli başarılar elde edilir.



Yapay Zeka Macerası Bilgi Dünyasında Yenilikçi Bir Adımı Keşfedin!



Sonuç

- Kütüphanenin interaktif tanıtımı,
- Kütüphaneye ziyaretçi çekme, ilgiyi artırma,
- Hedef kitleye ulaşma ve üye sayısını artırma,
- Edebiyat ve kültürel mirasın tanıtımı,
- Kütüphane hizmetlerinin görsel sunumu,
- Dijital platformlarda kütüphane tanıtımı.