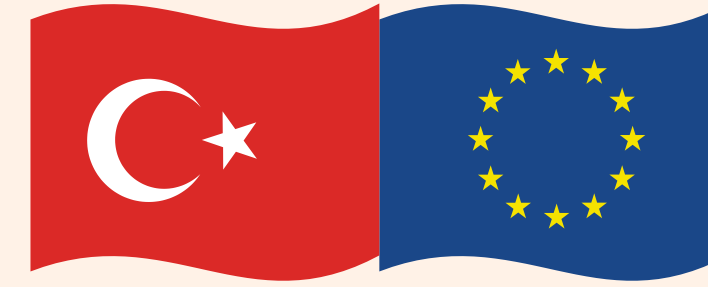


PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

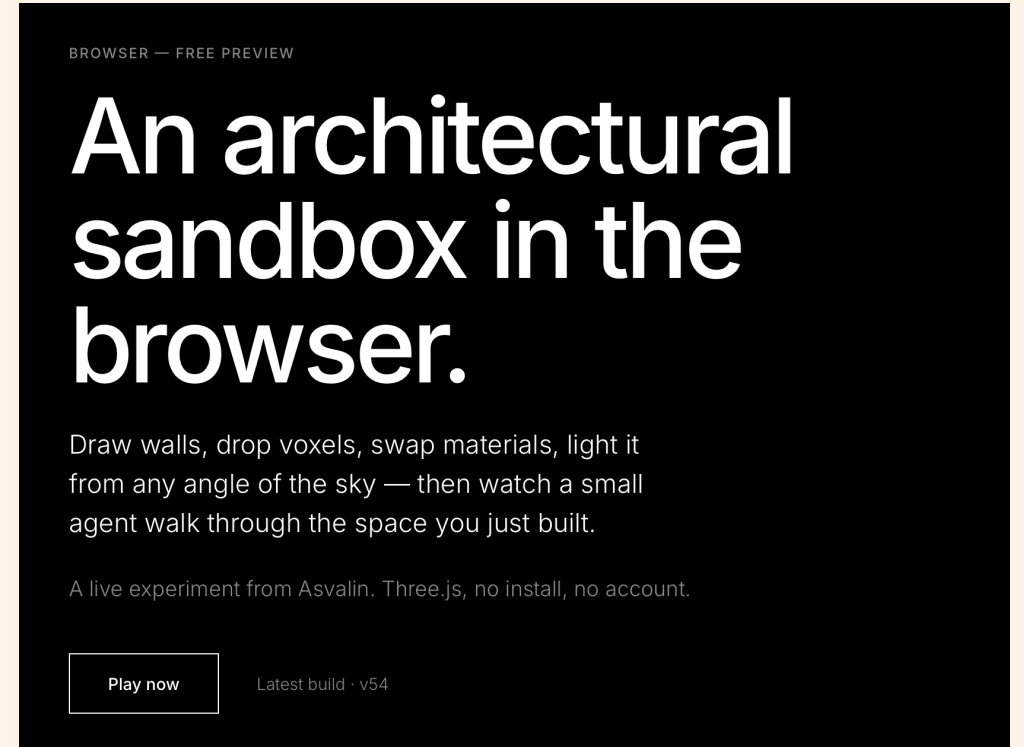
metucreea

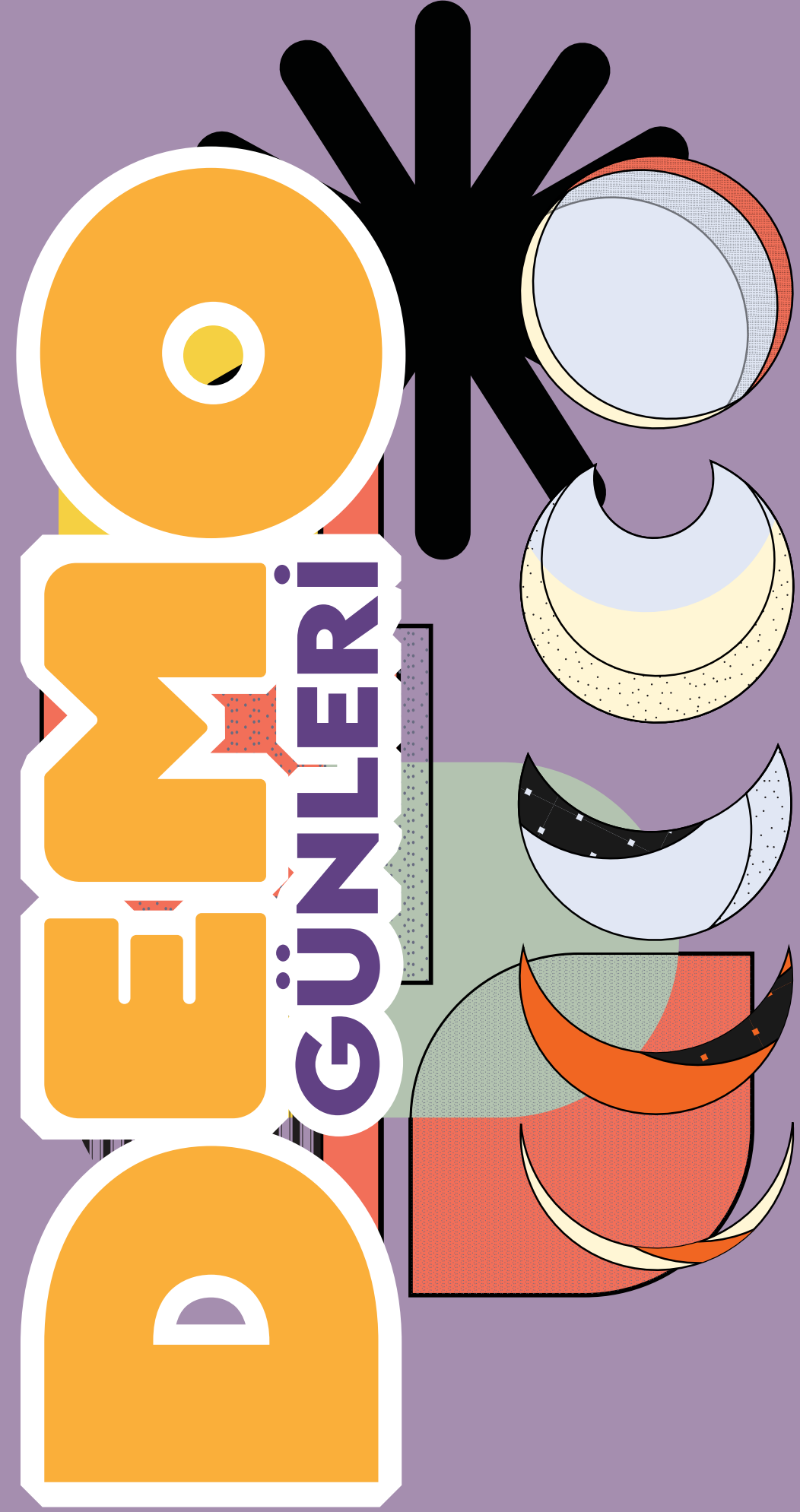
Flow Architect

Flow Architect; fiziksel ve dijital mekânların nasıl deneyimlendiğini yeniden düşünmeye odaklanan bir tasarım platformudur. Kullanıcıların mekân içindeki akışını, etkileşimini ve deneyimini analiz ederek daha anlamlı, verimli ve kurgulanmış alanlar oluşturmayı hedefler.

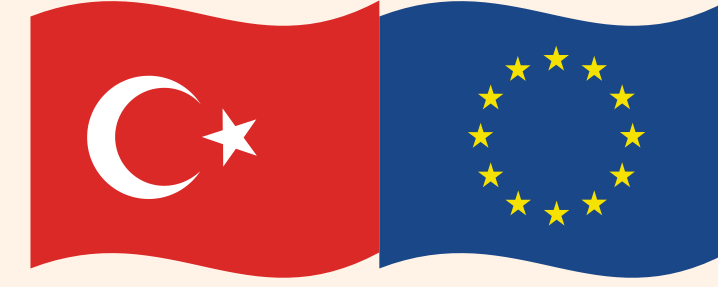
Mekânı sadece bir yapı olarak değil, yaşayan bir deneyim olarak ele alan bu yaklaşım; mimarlık, oyun tasarımı ve kullanıcı deneyimi disiplinlerini bir araya getirerek yeni nesil tasarım süreçlerine zemin hazırlar.

<https://flowarchitect.space>





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliđi ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucree

Waitly

Toplu taşıma deneyimini pasif bir bekleme sürecinden, aktif ve ödüllendirici bir deneyime dönüştüren oyunlaştırma odaklı bir mobil uygulamadır.

Kullanıcılar, bekledikleri araçların gecikme sürelerine göre uygulama içinde puan kazanır; bu puanları toplu taşıma biletlerine, çeşitli ödüllere veya kişiselleştirme seçeneklerine dönüştürebilir.

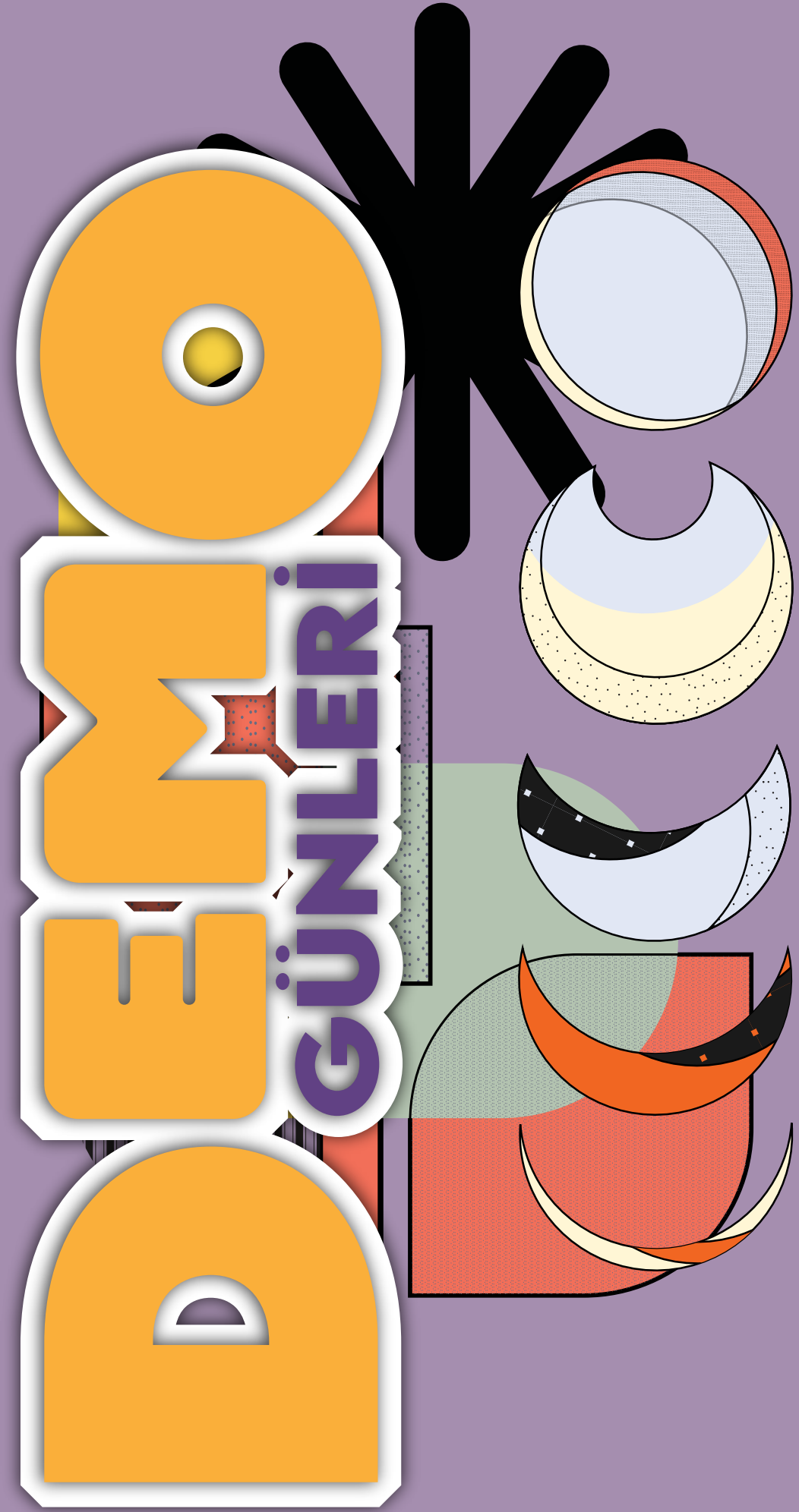
Sadece bireysel deneyimi iyileştirmekle kalmayan Waitly, toplu taşıma kullanımını teşvik ederek daha sürdürülebilir bir şehir yaşamına katkı sağlamayı hedefler. Akıllı saat entegrasyonu ile kullanıcıya anlık ve konum bazlı erişim sunarak deneyimi günlük hayatın doğal bir parçası haline getirir.

WAITLY

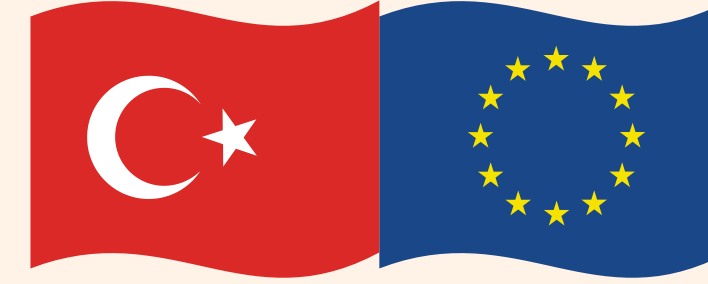


#MILLİ
TEKNOLOJİ
HAMLESİ





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucra

Third Eye

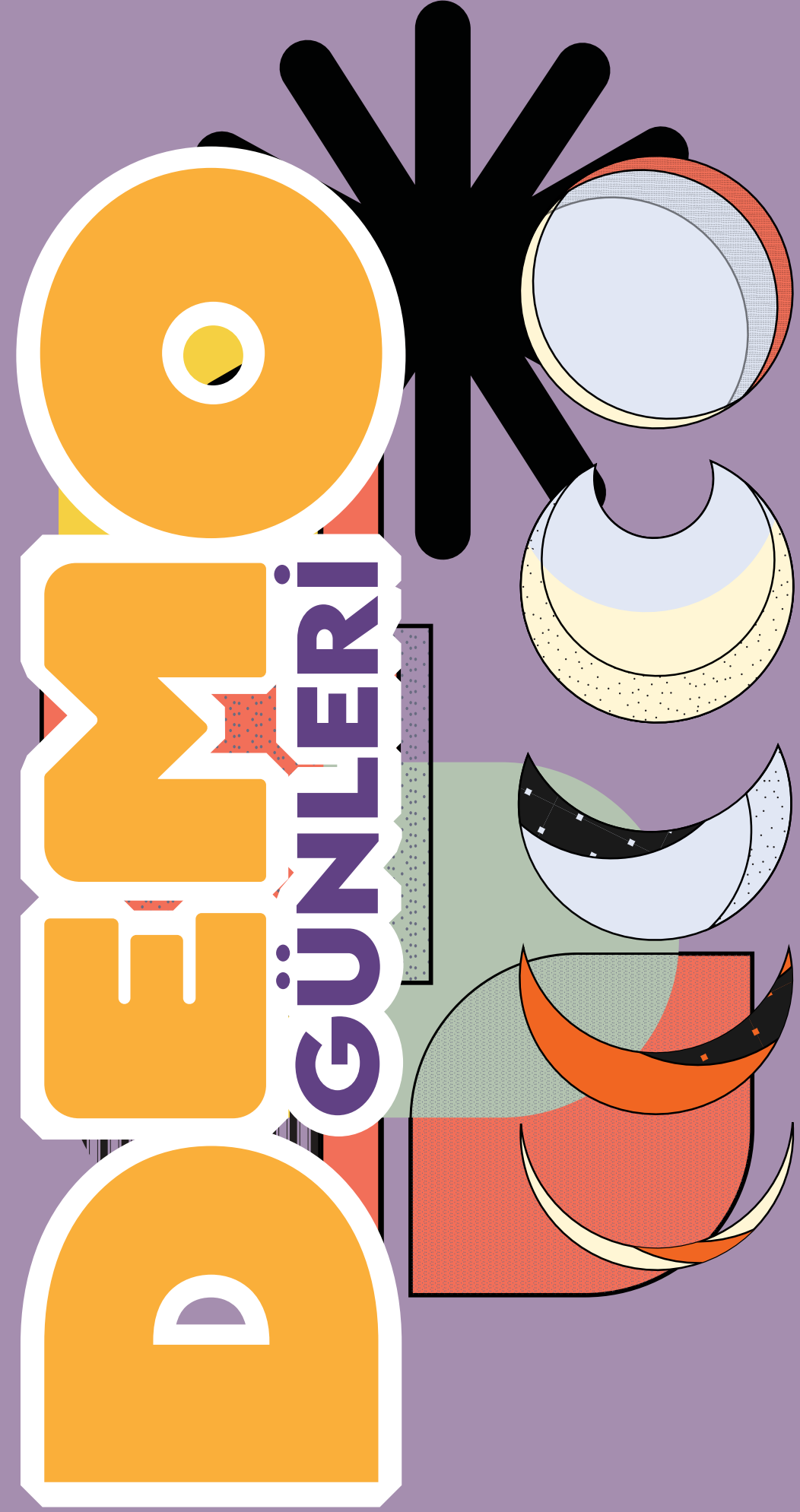
Görme engelli ve az gören bireylerin çevreyle kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlamayı hedefleyen, yapay zeka destekli bir giyilebilir teknoloji çözümdür.

Mixed reality ve gerçek zamanlı veri işleme teknolojileriyle çalışan sistem; mesafe algılama, nesne ve kişi tanıma, çevresel betimleme ve sesli yönlendirme gibi özelliklerle kullanıcıya bağımsız hareket edebilme imkânı sunar.

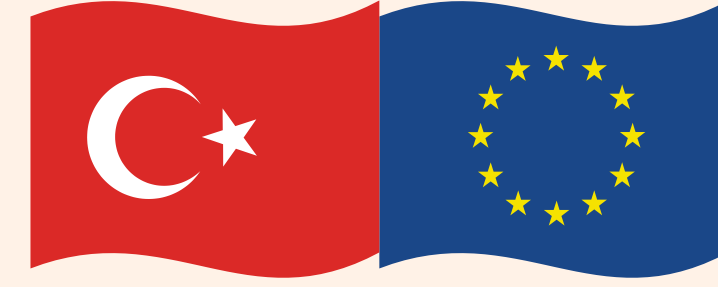
Sadece bir yardımcı araç değil; bireyin çevresini anlamasını, karar vermesini ve hareket etmesini destekleyen bir "dijital duyuşal katman" olarak konumlanır.

Amaç net: daha erişilebilir, daha bağımsız ve daha kapsayıcı bir yaşam deneyimi.





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucrea

Dissonance

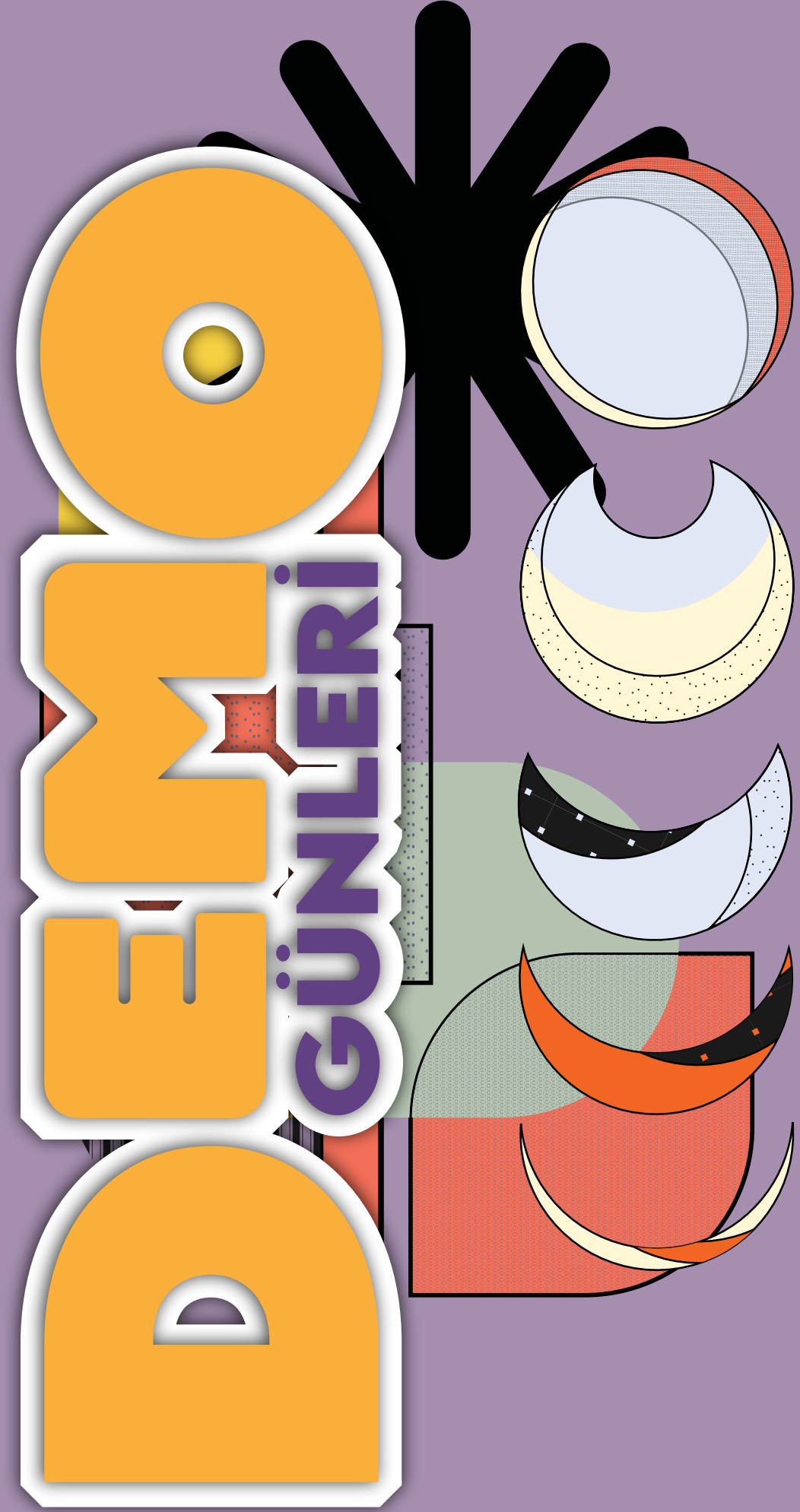
Dissonance akıl hastalıklarıyla uğraştığımız teşhis tanı koyduğumuz bir yandan psikolojik rahatsızlıkları ve bunlara karşı nasıl tedaviler uygulamamız gerektiğini öğreten Tycoon simulation türü eğitici ve eğlendirici bir oyun

FI5VEE
GAMES OUR LIFE

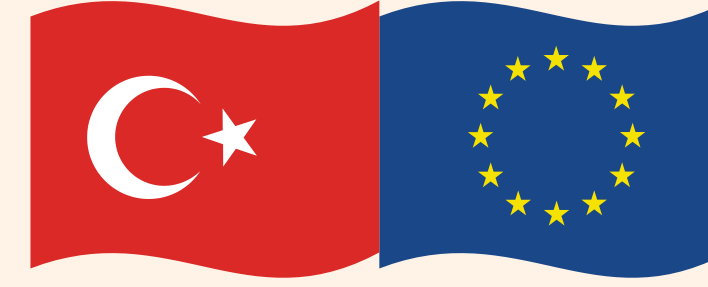


#MILLİ
TEKNOLOJİ
HAMLESİ





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucrea

FreshTut

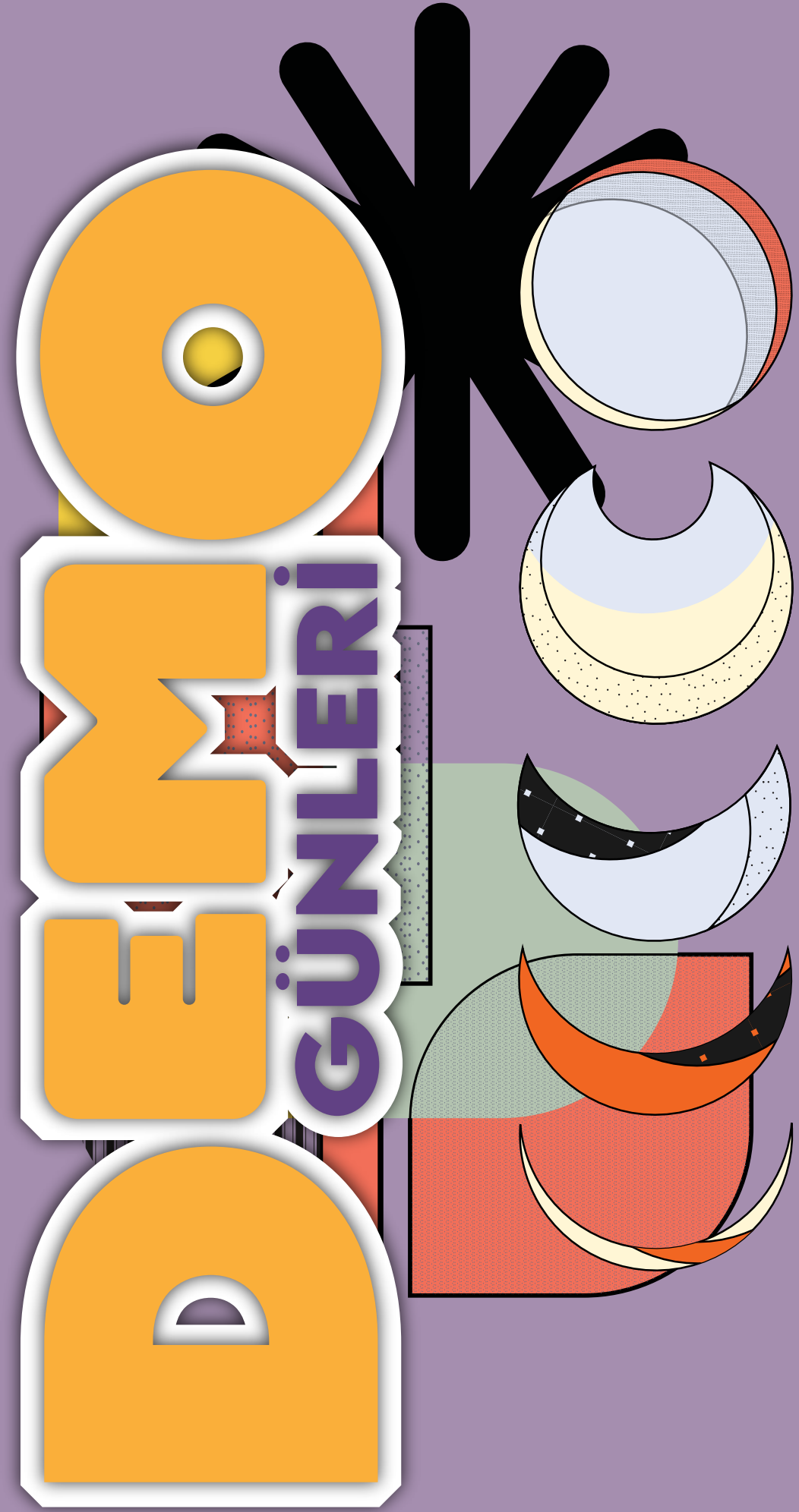
Gıda israfını azaltmayı hedefleyen, kullanıcıların evlerindeki ürünleri takip ederek mutfak yönetimini kolaylaştıran akıllı bir gıda takip sistemi olarak konumlanmaktadır.

Ürün; buzdolabındaki gıdaların üzerine yerleştirilen sensör destekli tag'ler aracılığıyla ürünlerin tazelik durumunu izler ve kullanıcıya renkli geri bildirimlerle anlık bilgi sunar. Bu sayede kullanıcı, hangi ürünün ne zaman tüketilmesi gerektiğini kolayca anlayabilir.

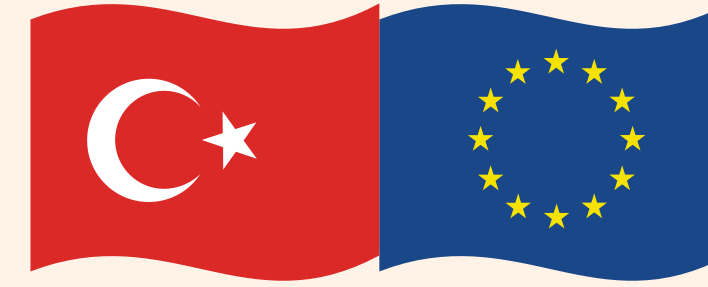
Fiziksel ürün ile dijital deneyimi bir araya getiren FreshTut, yalnızca bir takip aracı değil; kullanıcıyı yönlendiren, karar yükünü azaltan ve daha sürdürülebilir tüketim alışkanlıkları oluşturmayı hedefleyen bütüncül bir sistemdir.

Amaç; gıdanın değerini koruyan, israfı azaltan ve günlük yaşamı daha akıllı hale getiren bir deneyim sunmaktır.





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

The Purge

Oyuncuyu alışılmış oyun dinamiklerinin dışına çıkararak karar, risk ve hayatta kalma ekseninde şekillenen bir deneyim sunmayı hedefleyen bir oyun projesidir.

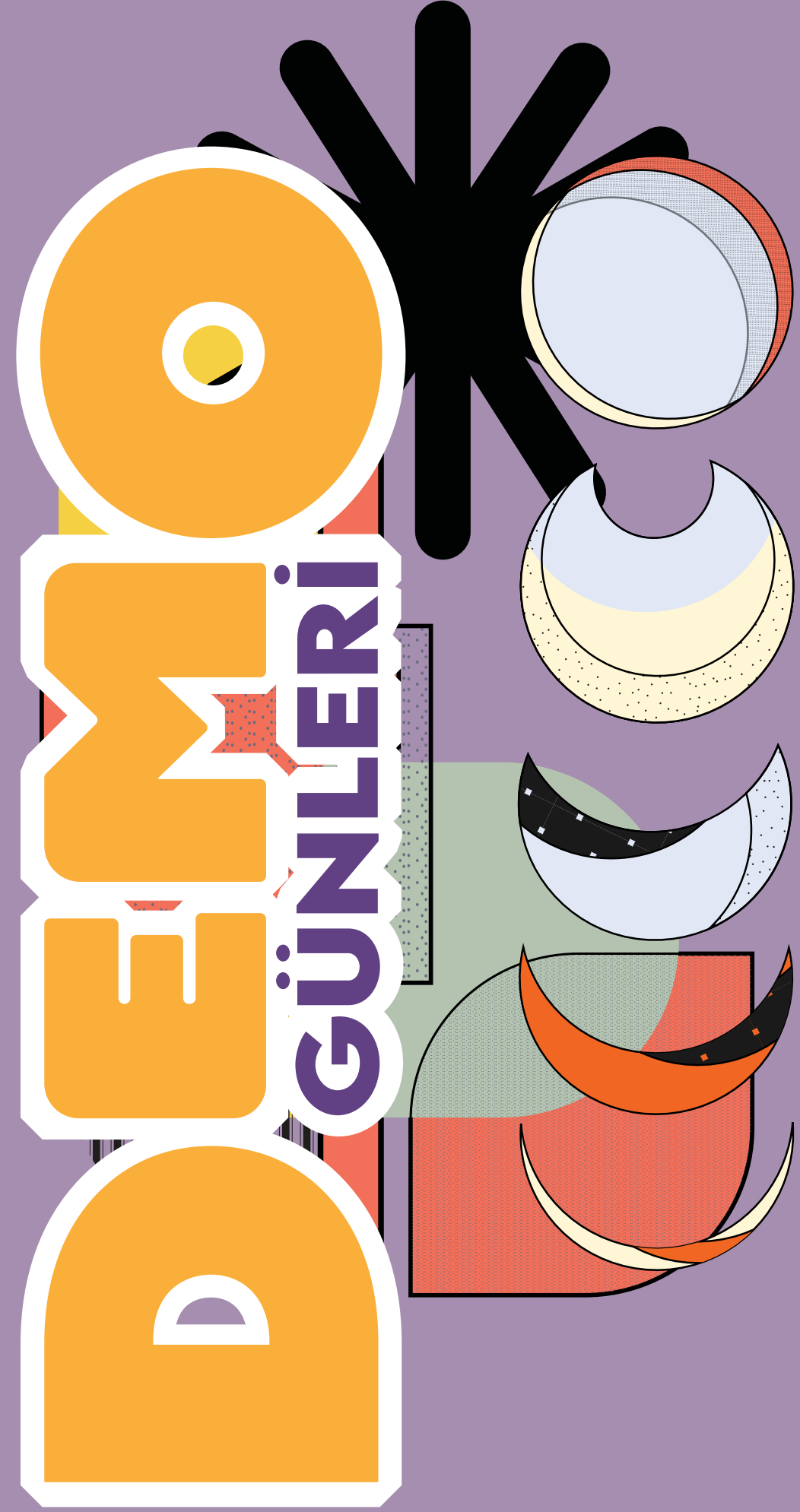
Kurgulanan dünyada, belirli bir zaman diliminde kuralların ortadan kalkmasıyla birlikte oyuncu; güven, strateji ve reflekslerini sürekli yeniden değerlendirmek zorunda kalır. Her karşılaşma, her seçim ve her aksiyon oyunun akışını doğrudan etkiler.

The Purge, yalnızca mekaniklere dayalı bir oyun yapısı değil; oyuncunun davranışlarını, sınırlarını ve karar alma süreçlerini test eden dinamik bir deneyim olarak konumlanır.

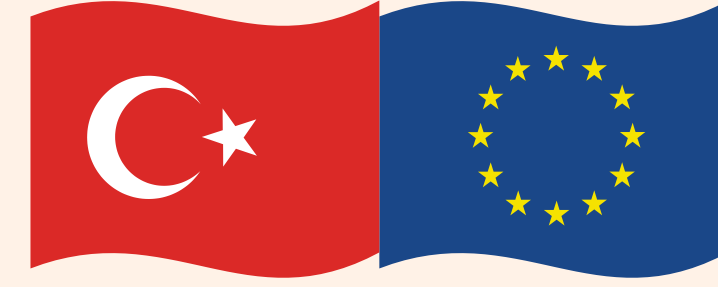
Amaç; oyuncuya sadece bir oyun sunmak değil, yüksek gerilimli ve sonuç odaklı bir deneyim yaşatmaktır.

www.oggamesentertainment.com/en





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucree

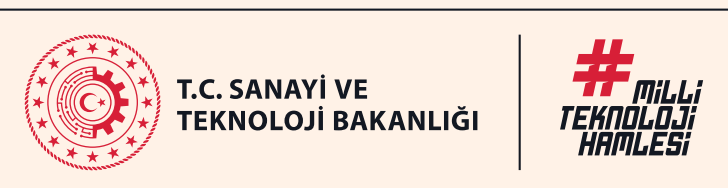
Catudy

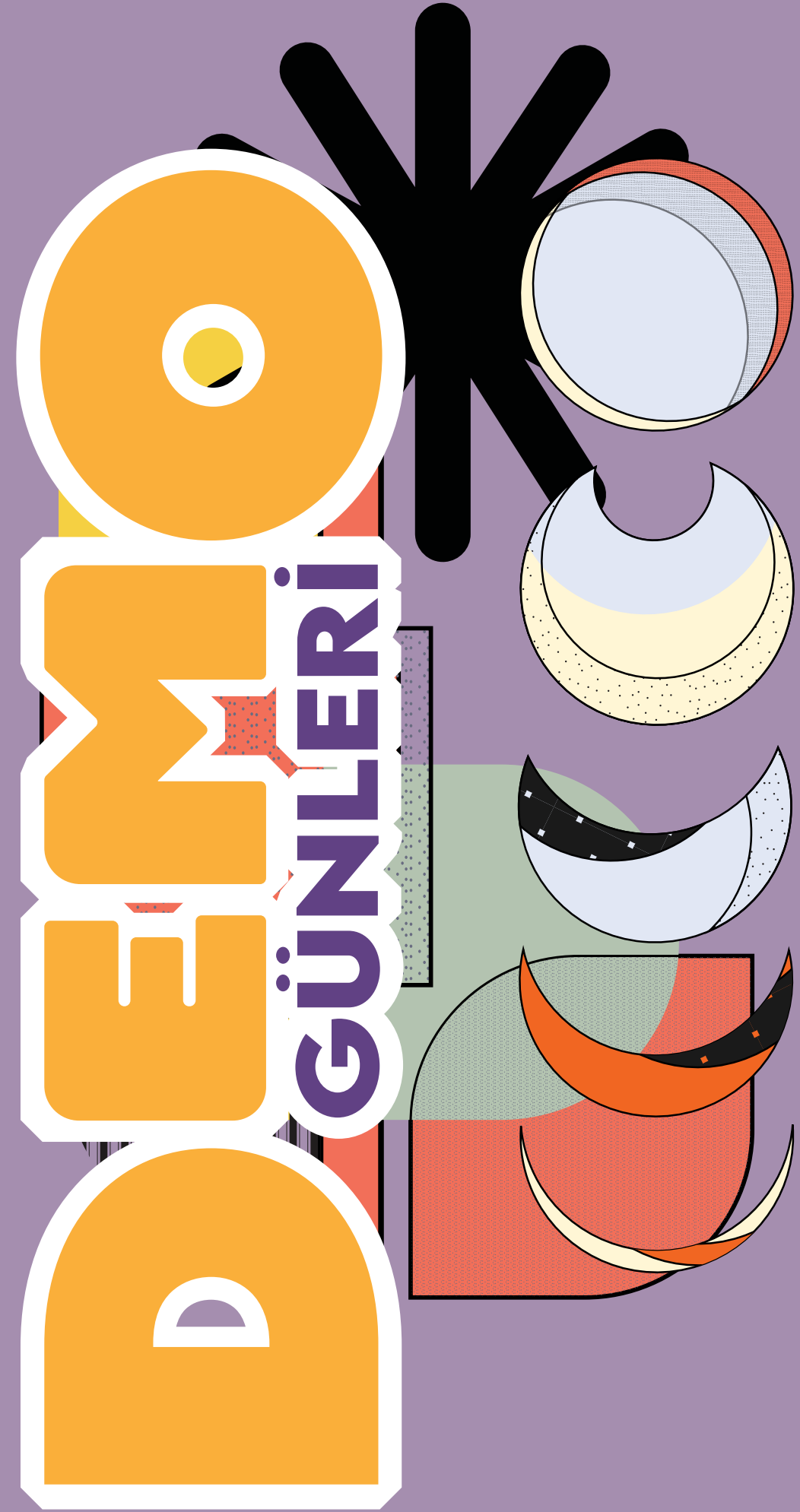
Dikkat dağınıklığını azaltmayı ve odaklanma alışkanlıklarını güçlendirmeyi hedefleyen, oyunlaştırma temelli bir odak uygulamasıdır.

Kullanıcıların odak sürecini daha sürdürülebilir hale getirmek için pet sistemiyle çalışan yapı; odaklandıkça gelişen, ihmal edildiğinde geri düşen bir deneyim sunar. Bu sayede kullanıcı, yalnızca zaman yönetimi değil, aynı zamanda davranışsal bir bağlılık geliştirir.

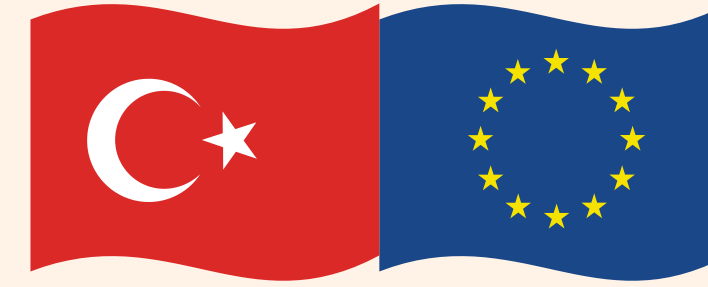
Zamanlayıcı, ödül mekanikleri ve istatistiksel takip gibi özelliklerle desteklenen Catudy, odağı soyut bir kavram olmaktan çıkararak ölçülebilir ve etkileşimli bir sürece dönüştürür.

Amaç; kullanıcıyı pasif tüketim alışkanlıklarından uzaklaştırarak daha bilinçli, sürdürülebilir ve motive edici bir odak deneyimi sunmaktır.





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

Wuub

Kullanıcıların günlük yaşam deneyimlerini daha anlamlı, sosyal ve etkileşimli hale getirmeyi hedefleyen, topluluk odaklı bir dijital platformdur.

Farklı ilgi alanlarına sahip bireyleri ortak deneyimler etrafında bir araya getiren Wuub; içerik üretimi, keşif ve etkileşim süreçlerini tek bir yapı altında toplayarak kullanıcıların aktif katılımını teşvik eder.

Sadece içerik tüketilen bir platform olmanın ötesine geçerek; kullanıcıların deneyim ürettiği, paylaştığı ve birlikte değer yarattığı bir ekosistem oluşturmayı amaçlar.

Amaç; bireyleri yalnızca dijital ortamda buluşturmak değil, gerçek etkileşimler ve sürdürülebilir topluluklar üzerinden güçlü bağlar kurmalarını sağlamaktır. Wuub Kullanıcıların günlük yaşam deneyimlerini daha anlamlı, sosyal ve etkileşimli hale getirmeyi hedefleyen, topluluk odaklı bir dijital platformdur.

Farklı ilgi alanlarına sahip bireyleri ortak deneyimler etrafında bir araya getiren Wuub; içerik üretimi, keşif ve etkileşim süreçlerini tek bir yapı altında toplayarak kullanıcıların aktif katılımını teşvik eder. Sadece içerik tüketilen bir platform olmanın ötesine geçerek; kullanıcıların deneyim ürettiği, paylaştığı ve birlikte değer yarattığı bir ekosistem oluşturmayı amaçlar.

Amaç; bireyleri yalnızca dijital ortamda buluşturmak değil, gerçek etkileşimler ve sürdürülebilir topluluklar üzerinden güçlü bağlar kurmalarını sağlamaktır.

metucrea

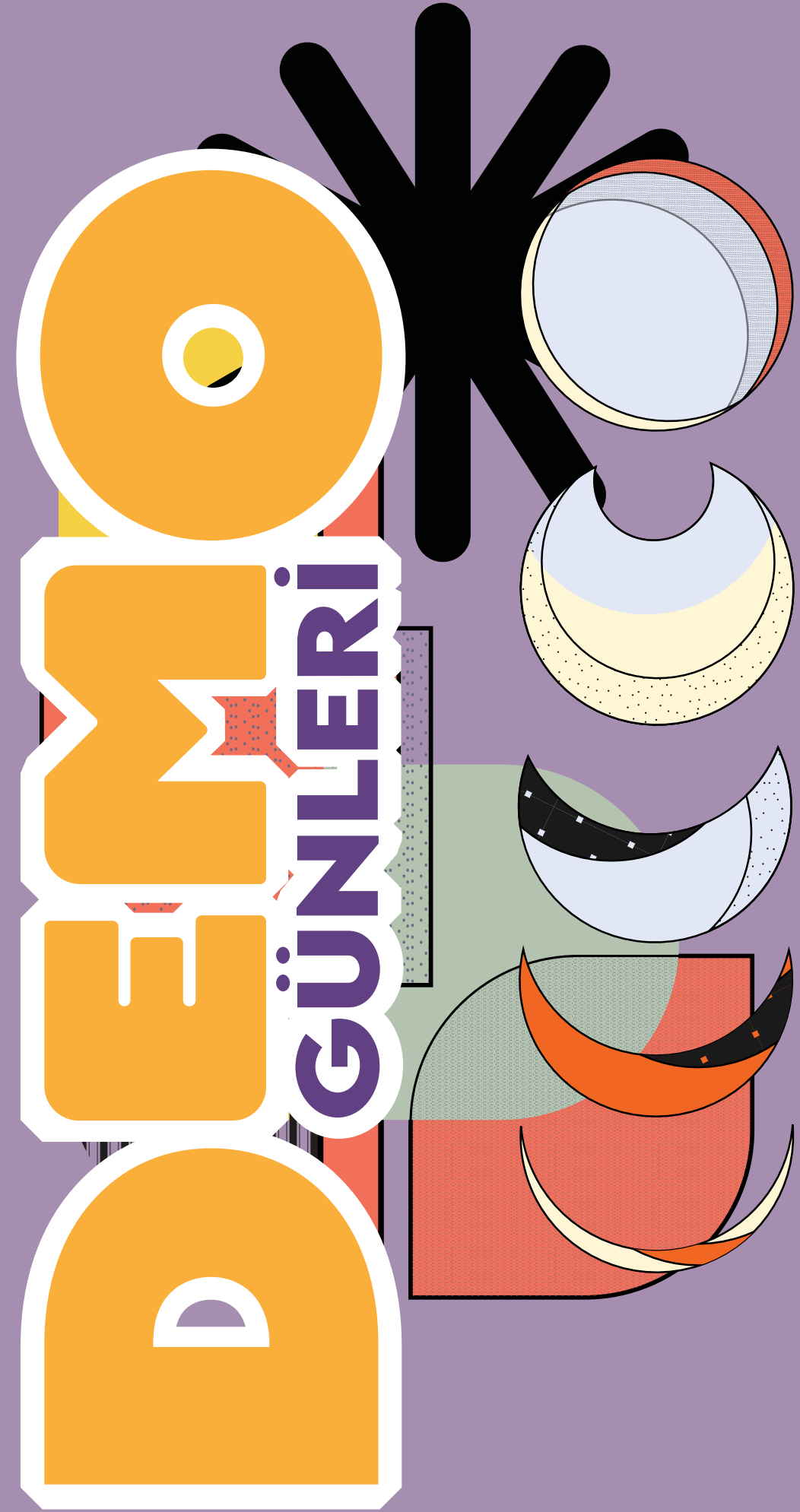


www.wuub.org

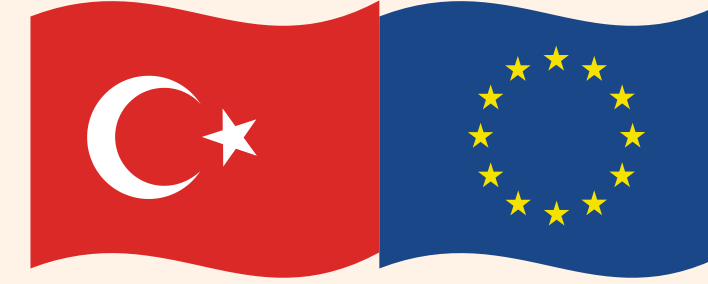


#MILLI
TEKNOLOJİ
HAMLESİ





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucrea

Caosvein

Bağımsız oyun stüdyosu CaosVein olarak, anlatımızı tek bir medyanın ötesine taşıyor ve bütünleşik bir transmedya evreni olan İleria'nın temellerini atıyoruz. Bu uzun soluklu fikri mülkiyet (IP) inşasının merkezinde ise, evrenin en karanlık dönemi "Çamur ve Pas Çağı"nın bin yıl sonrasında geçen ana projemiz Noxalis yer alıyor. Soğuk betonun ve kaset fütürizminin ağırlığını hissettiren "Brutalist Magitech" estetiğine sahip bu üçüncü şahıs hayatta kalma-korku oyununda; başkarakter Noe Kaelith ile Ashwell Araştırma Tesisi'nin tekinsiz koridorlarında geçmişin çürümeye yüz tutmuş sırlarıyla yüzleşiyoruz. Noxalis'in sunduğu klostrofobik, endüstriyel ve bürokratik soğukluğu hissettiren beton bir labirentin içindeki bu hayatta kalma mücadelesi yalnızca bir başlangıç; pasın ve çamurun bıraktığı mirası gelecekte farklı mecralara da yayacağımız devasa ekosistemimizin ağır, sağlam ve sessiz bir adımını temsil ediyor.



www.caosvein.com

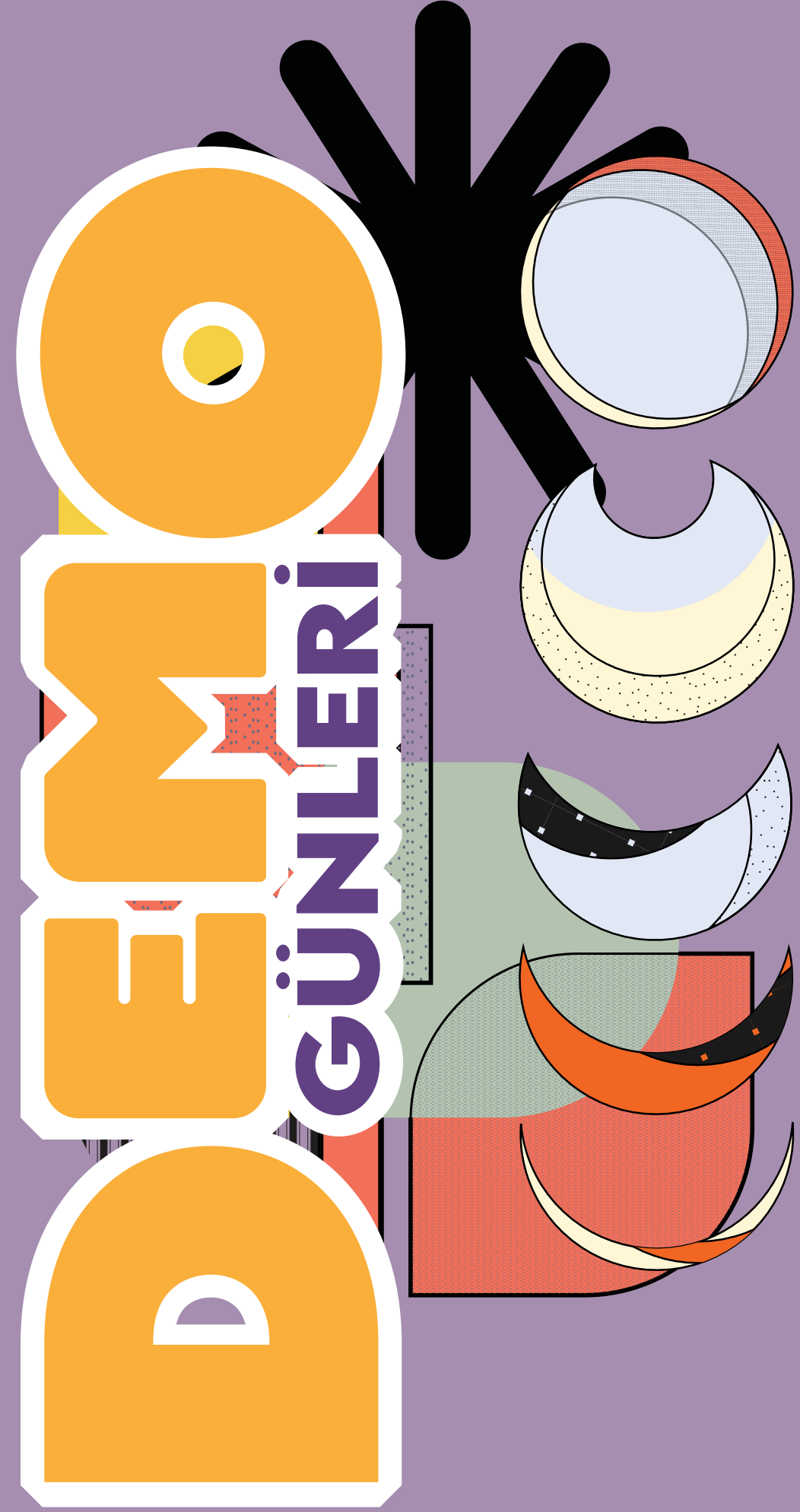


T.C. SANAYİ VE
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI

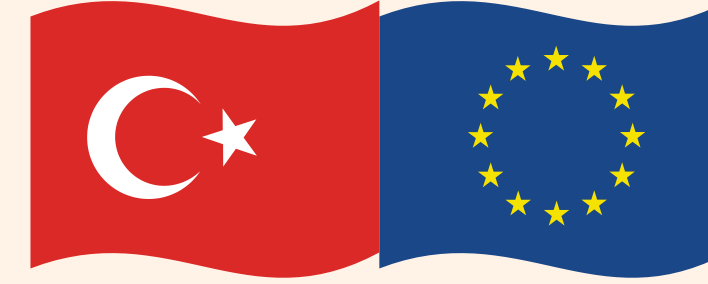


REKABETÇİ
SEKTÖRLER
PROGRAMI





PROJELERİMİZ



Bu proje Avrupa Birliđi ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

metucrea

Clinitopya

Psikoloji Eğitiminde Yapay Zekâ ve VR Destekli Dijital Devrim

Clinitopya, psikoloji ve psikolojik danışmanlık (PDR) öğrencilerinin geleneksel stajlardaki "pasif gözlemci" rolünü "aktif terapist" rolüne dönüştüren, Sanal Gerçeklik (VR) ve Yapay Zekâ (AI) tabanlı yenilikçi bir klinik eğitim simülasyonudur. Sistem, gerçek hastalarla çalışmanın getirdiđi gizlilik (KVKK) ve hatalı müdahale (malpraktis) risklerini tamamen ortadan kaldırarak, öğrencilere güvenli ve kontrollü bir ortamda terapi pratiđi yapma imkânı sunar.

Herkesin kolayca anlayabileceđi temel deđer önerilerimiz şunlardır:

Sıfır Riskle %100 Aktif Deneyim
Duyguları Olan, Gerçekçi Yapay Zekâ Danışanlar
Aynı Vaka Üzerinde Sınırsız Kuram Deneyimi
İnsan Hatasından Arındırılmış Objektif Deđerlendirme (Analizör AI)
Zaman ve Maliyet Tasarrufu

Özetle; Clinitopya, dışarıdan alınan hazır sistemler yerine tamamen kendi geliştirdiđimiz özgün derin teknoloji altyapısıyla çalışır. Ruh sađlığı eğitiminde fırsat eşitliđi yaratan bu platform, öğrencilerin mesleki özgüvenini artırırken üniversitelere de risksiz, ölçülebilir ve yenilikçi bir dijital staj çözümü sunar.



CLINITOPYA

