

Fastemy

2023/05/24

Abdullah YILMAZ

Özet. Bu dosya, Fastemy adındaki mobil eğitim platformunun detaylarını açıklar. Learn2Earn sistemi ve Famy adındaki sanal yaşam koçundan bahseder.

İzhar: Bu dosyadaki bilgiler herhangi bir zaman değişebilir.

1 Giriş	3
1.1 Vizyon	3
2 Eğitim	3
2.1 Problemler	5
2.2 Çözümler	6
3 Platform	7
3.1 Learn2Earn	8
3.2 Sanal Yaşam Koçu: "Famy"	10
3.3 \$KNOW Token	11
3.4 Topluluk	11
4 Kurs Prodüksiyonu	12
5 Finans	13
6 Tartışma	14
7 Sonuç	15
Referanslar	15

1 Giriş

Fastemy mobil uygulama odaklı bir online eğitim platformudur. Hedefi eğitimi eğlenceli, hızlı ve ulaşılabilir kılmaktır.

1.1 Vizyon

Fastemy, eğitimi eğlenceli, hızlı ve ulaşılabilir kılmaya odaklanan bir eğitim platformudur. Fastemy, bu hedefe ulaşmak adına eğitimde oyunlaştırma kullanır. Oyunlaştırmak adına Learn2Earn (öğrendikçe kazan) sistemi kullanılır. Learn2Earn sistemi görevleri ve ödülleri kullanarak öğrenmeye teşvik eder ve eğitim sürecini oyunlaştırır. Bu sistem öğrencilere \$KNOW token ve staj, şirket gezileri gibi özel ödüller sunar. Oyunlaştırma sisteminin yanında, hızlandırılmış eğitim ve ulaşılabilirlik de Fastemy’de eğitimin gelişimine katkı sağlar. Hızlı öğretmek adına teoride dikey videolarla konular özetlenir ve pratiğe yönlendirilir. Son olarak, ulaşılabilir olmak adına tüm süreç mobil uygulama üzerinde gerçekleşir.

2 Eğitim

Eğitim insanlık, devletler ve şirketler için gelişim ve büyümenin anahtarıdır. Bildiğimiz tüm değerler eğitimle başlar. Bu yüzden, eğitimde yapılan her

gelişme insanlık için kritik bir öneme sahiptir. Buna rağmen eğitimde ürün ve servis anlamında diğer sektörler kadar büyük değişiklikler görmeyiz.

(Organisation For Ececonomic Co-operation and Development, 2005-2008)

Eğitimdeki inovasyon problemini kanıtlayan OECD istatistikleri kısa bir zaman dilimine ait olsa da eğitimde genel bir inovasyon problemi olduğu açıkça belli olmaktadır.

Eğitim sistemleri yavaş ve deneysel değişimlere dayanır ve bu yüzden yenilikçilik zordur. Aksine, yeni girişimler hızlı ve ani büyümelere dayanır. Bu yüzden, eğitim sektöründe çok fazla yeni girişim görmüyoruz. Parkinson yasasına göre “Bir iş, daima, bitirilmesi için kendine ayrılan süre nispetinde uzar.” (Parkinson, 1955) Bu yasa, eğitimde de görülmektedir. Eğitime gerektiğinden uzun süre veriyoruz ve onu yavaş, inovasyona kapalı duruma getiriyoruz. Öğrenmeyi hızlandıran bazı girişimler gördük ancak Fastemy en hızlı olmak adına kuruldu. Hızlı öğrenmek eğitimdeki inovasyon problemini çözüyor ve hızlı büyüme sağlıyor.

Birçok öğrenci için eğitim yüzlerce karışık kağıttan ve sınavlardan ibarettir. Eğitimdeki bazı problemleri anlayıp çözebilirsek öğrencilerin gözünde eğitimin sıkıcı olma algısı, karmaşıklığı ve ilgi çekici olmamasını düzeltebiliriz. Bu problemlere ve çözümlerin detayına önümüzdeki bölümlerde değindik.

2.1 Problemler

Bugün bildiğimiz şekliyle eğitim, değişen öğrenci psikolojisine ayak uyduramıyor. Bilgi, içerdği anlamın yanında öğrencinin psikolojisinde de bir amaca yönelik anlam taşıması gerekir. Bu olmadığı takdirde bilgi boş hissettirir ve öğrenciyi tatmin etmez. Örneğin, bir öğrenci bir şeyi merak ederse o bilgi anlam kazanır ve öğrenmesi keyif verir. Öğrenciler anlamlı bir proje veya amaca dayanarak öğrenmelidir. Özetle, Fastemy'nin odaklandığı ilk problem bilginin öğrencide bir anlama dayanmayarak sıkıcı olmasıdır.

Eğitim basit ve kolay bilgi ile başlar ancak derine indikçe komplike bir durum almaya başlar. Farklı düşünceler, fikirler ve deneyler katılmaya başladıkça profesyonelleşmek zorlaşmaya başlar ve o alanın gelişim hızı düşmeye başlar. Bazı alanlarda bu problem daha fazla yaşanır. Bilimin birçok dalı zamanla karmaşılaşmaya daha müsaittir çünkü gerçek hayata uygulanmamış çok fazla teori barındırır. Bir alan pratikten uzaklaştıkça karmaşılaşmaya başlar. Karmaşıklık arttıkça da gelişim hızı yavaşlar. Özetle, eğitimdeki ikinci problem gereksiz ve karmaşık bilgi vermektir.

Birçok öğrenci, eğitime hedef veya proje olmadan başlar. Bu tip öğrenciler ne öğrenmeleri gerektiği konusunda yönlendirmeye ihtiyaç duyar. Mevcut eğitim sistemi herkese genel ve geniş kapsamlı hedefler sunup her öğrenciye benzer dersleri tavsiye eder. Ancak gerçek hayatta çok daha fazla yol var ve her ay

yeni mesleklerle bu sayı artıyor. Her öğrencinin de kendine özel ilgi alanları vardır ve buna dayalı olarak yönlendirme yapılması gerekir. Özetle, mevcut eğitim sisteminin yönlendirmesi verimsiz ve hayat boyu, güncel eğitim sunmuyor.

2.2 Çözümler

İlk problemi çözmek için eğitime öğrenci zihninde anlam yüklemeliyiz. Bu anlam, günümüz dünyasına uyumlu olmalı ve her birimizi teşvik etmelidir. Bu yüzden, genel ve modern bir çözüm olması gereklidir. Fastemy'nin çözümü, Learn2Earn sisteminden destek alarak, her yaş grubunu kapsayacak, öğrendikçe kazandıracak şekilde eğitimi oyunlaştırmaktır. Özetle, öğrenciler hayalleri için eğitim aldıkça \$KNOW token ve ödüller kazanacak. Learn2Earn sisteminin detayları ilerideki bölümlerde açıklandı. Oyunlaştırma sadece ödüllendirmeyi değil, aynı zamanda uygulama üzerinden takip edilen hedefler vermeyi de içeriyor. Bildirimlerle teşvik ve sıradaki iki çözümümüzle birleşince, oyunlaştırma daha fazla güç kazanıyor.

Zaman, insanlık için en önemli varlıktır. Aynı şeyi daha hızlı bitirmek bizim için her zaman değerli oldu. Eğitimde detaya indikçe öğrenme zorlaşır ve karmaşıklaşır. Profesyonel alanlarda akademisyenlerin kullandığı ağır dil okumayı daha da zorlaştırır. Bilginin profesyoneller tarafından bir araya getirilip özetleyici ve basit cümlelerle sunulduğu bir seçenek olsaydı bize her

gün zaman kazandırır ve bilimin, dolayısıyla da insanlığın gelişimini hızlandırır. Fastemy teorisinin en hızlı şekilde verilmesi gerektiğine çünkü eğitimde asıl vakit gerektirenin pratik olduğuna inanıyor. Fastemy dikey video formatında kısa kurslar sunuyor ve hemen ardından da pratik ve projeler veriyor. Ek olarak, bu yöntem, kısa içerikler tüketmeye alışan günümüz jenerasyonuna uyumludur.

Eğitim hedeflere ulaşmanın yoludur ve ne öğrendiğimiz hayatta ne yapacağımızı etkiler. Dolayısıyla, öğrenilen konular öğrenciler için en kritik kariyer kararlarından biridir. Buna rağmen, birçok insan ne öğrenmesi gerektiğini bilmiyor. Fastemy, sanal yaşam koçu Famy'i kullanarak, öğrencinin hedef ve ilgi alanlarına dayanarak planlar yapar. Ek olarak, öğrencilere bildirim atarak kurstaki güncellemeleri bildirir ve yaşam boyu eğitim imkanı sağlar.

3 Platform

Fastemy'nin 3 temel özelliği Learn2Earn (öğrendikçe kazan), LearnFast3 (daha hızlı öğren), Learn4Result (sonuç odaklı öğren) olarak ifade edilir. Bu özellikler eğitim sürecini daha kolay, daha eğlenceli ve üretken duruma getirmek için dizayn edildi. Bunları platformda göstermek adına sanal yaşam koçu Famy, öğrencileri olabildiğince oyunlaştırarak yönlendirir. Token, ödüller, dikey

formatta videolar ve gerek hayatta pratięe y6nlendirmeler eęlence ve sorumluluęu yerine getirme duygularını bir araya getirir.

Dizayn ve kullanıcı deneyimi Fastemy'nin kurmak istedięi platformu yansıtmak adına ok 6nemlidir. Fastemy yeni nesil kısa form ieriklerden alışılmış olan dikey form video ve yukarı kaydırarak geme 6zelliklerini kullanmaktadır. Anasayfa, g6revleri ve kursları beraber barındırarak oyunlařtırma deneyimi sunar. Kurs 6nerileri kiřiye 6zel olarak yapay zeka destekli algoritma tarafından seilir.

3.1 Learn2Earn

Eęitimin toplumdaki k6t6 ř6hretini g6z 6n6ne alırsak oyun ve eęitimi beraber kullanmak zor g6r6nmektedir. Ama oyunları ve yararlarını anlarsak, onları daha etkili kullanabiliriz. Oyun, kendine ait kuralları ve sınırları olan bir sistemdir. Bir oyuna girdiğimizde kurallara uymamız gerekir aksi takdirde sahibi tarafından atılabiliriz. 6lkeler, řirketler ve aileler gibi, oyunlarda da kurallar ve bazı 6zellikler y6netici tarafından deęiřtirilebilir. Oyunun geleneksel sistemlerden en 6nemli farkı ise eęlenceli olması řartıdır. Eęlenceli olmayan oyunlar hayatta kalamaz. 6zetle, oyun oynamak, farklı bir d6nyaya giriř yaparak eęlenmek anlamına gelir. Ek olarak, mobil destekli bir oyun ise, bu d6nyaya herhangi bir yerden, herhangi bir zaman girilebilmektedir.

Genelde, oyundaki g6revler hikayeyi anlamak, kararlar vermek ve el becerisi

kullanmak olarak sıralanabilir. Benzer olarak, eğitimde de konuyu anlamak, problemler ve testler çözmek gerekir. Tüm bu parçaları birleştiren oyunlar eğitimde kullanmak için uyumlu platformlardır diyebiliriz.

Eğitimde oyunlaştırma, öğrenme sürecine bir amaç yükler ve eğlence katar.

Learn2Earn sistemi Play2Earn sisteminden esinlendi. Play2Earn, oyuncuların oyun oynadıkça kazanmasını sağlayan ve o değerle bir şeyler almasını sağlar.

Benzer şekilde, Learn2Earn sistemi öğrencilerin eğitim aldıkça kazanmalarını sağlıyor. Ödüller, görevin önemini yansıtacak şekilde değişmektedir.

Konuların birçoğu için pratik ve proje yapmak kurs izlemekten daha önemlidir.

Bu yüzden Famy onlara daha fazla ödül koyar. Ancak konuyu iyi anlamadan pratik yapmak anlamsız olur. Bu yüzden de kursu izlemeden önce pratiğe ödül verilmez. Bu düzen konudan konuya değişebilir.

Ödüller token ile sınırlı kalmaz. NFT, fiziksel ürünler, staj ve iş fırsatları da

Learn2Earn sistemi ödülleri içindir. Bu tür ödüller şirketler ve öğrenciler arasında bağ kurulması adına kullanılacaktır. Yarışmalar ve sınavlar gibi özel etkinlikler de proje yapımını desteklemek için özel ödüllerle beraber planlanmaktadır.

3.2 Sanal Yaşam Koçu: "Famy"

Fastemy eğitimi kolaylaştırmanın anahtarının ihtiyaç hissettirmek olduğuna inanmaktadır. Bunu elde etmek adına yapay zeka destekli sanal yaşam koçu geliştirdik.

Öğrenme, dikkatle planlama gerektiren uzun ve devamlı bir süreçtir. Binlerce konu ve bunları öğrenmenin çok sayıda farklı yolu vardır. Famy, neyi öğrenmeli ve nasıl öğrenmeli sorularına yapay zeka ile çözüm sunuyor. İlk aşamada ilgi alanlarına ve hedeflere dayanarak kişiye özel planlama yapılır. İnsanlar temel ve bilindik konularda neler öğrenmek istediklerini bilirler fakat bazı konuları öğrenmeden ihtiyaçları olduklarını bilmezler. Bu noktada yapay zekanın desteğiyle Famy, öğrencilere beklenmedik ve yararlı konuları da önerir. Örneğin, yazılımcı olmak isteyen bir öğrenci zaman yönetimi konusunu keşfederek verimliliğini arttırabilir veya iş sürecini kolaylaştıracak yeni bir yardımcı yazılım keşfedebilir.

Ek olarak, klasik eğitim sistemindeki pratik eksikliği bize teori ve pratiği dengelemenin önemini gösteriyor. Famy'nin yönlendirmeleri pratiğe teşvik etmekte kullanılmaktadır.

3.3 \$KNOW Token

Token programımız mobil oyunlar ve kripto paralardan esinlendi. Programı detaylandırırken her ikisinin avantajlarını alıp, dezavantajlarından da kaçınmayı amaçladık. Bir platformun kendi para birimine sahip olması bağımsız ve global bir hava oluşturur. Kullanıcıların şirketin bir parçası olmasını sağlar. Ancak kripto paraların tahmin edilemez olmaları ve sabit olmayan değerleri dezavantaj oluşturmaktadır. Bu yüzden \$KNOW token, blokzincirde değil Fastemy'nin algoritmasıyla görev almaktadır. Para birimimizin sadece işleviyle bilinmesini ve tecrübe edilmesini amaçlıyoruz.

Bir token için devamlı işlevselliğin en önemli etken olduğuna inanıyoruz.

Öğrencilerin öğrenirken token kazanmasını ve kazandıkları ile kitaplar, kurslar ve eğitimi destekleyici teknolojiler almalarını hedefledik.

3.4 Topluluk

Çok iyi bir ürün pazarlama olmaksızın anlamını kaybeder. Aynı şekilde, iyi eğitilmiş bir insan da sosyal bağlantılar olmaksızın anlamını kaybeder.

Uzaktan eğitim pandemi sırasında popüler oldu ancak öğrenciler bu süreçte sosyalleşemedi ve bu durum, yalnızlık ve strese sebep oldu. (Azmi et al., 2022) Bu problem dolayısıyla uzaktan eğitimin sıkıcı olduğu algısı oluştu.

Sosyalleşme öğrenmede önemli bir rol oynar. Motivasyonu arttırır, teşvik eder ve eğlence katar. Yani, sosyalleşme, Fastemy'nin sunduğu tüm değerleri destekler. Bu yüzden, mobil uygulamamızda ders sırasında sosyalleşmeye teşvik ediyoruz. Yarışmalar ve soru cevap ile de sosyalleşmeyi eğitimle birleştiriyoruz.

4 Kurs Prodüksiyonu

Fastemy kendinden önceki tüm eğitim platformlarından farklı olması sebebiyle farklı ve benzersiz kurslara ihtiyaç duyar. Fastemy'de yer alacak kurslar olabildiğince kısa olmalı ki günümüz mobil dünyasında ayakta kalabilsin. Famy ile kursların tüm detayları algoritmaya uyumlu bir şekilde paylaşılmalı ki yapay zeka doğru çalışabilsin. Yönlendirilen pratik ve projeler, öğrenci uygulamadan çıkmadan yapılabilir olmalıdır. Son olarak da oyunlar kadar eğlenceli olmalıdırlar. Bu özelliklerin tamamını sağlayan eğitimler Fastemy'de yer alabilir.

Fastemy bilgiye sahip olmanın ve bilgiyi paylaşmanın birbirinden farklı yetenekler olduğuna inanıyor. Bu yüzden, metodları ve bilgiyi profesyonellerden alarak platform kurallarımıza tam uyumlu, yüksek kalitede kursları, Fastemy olarak yapmayı planlıyoruz. Bu yaklaşım bazı avantajlar sağlıyor. İlk olarak, çok sayıda profesyonelden bilgi almak, farklı yaklaşımların

katkısıyla daha zengin bilgi sağlayacaktır. İkincisi, her konuda sadece bir kurs yapılması, basit ve seçmesi kolay bir kurs kütüphanesi sağlayacaktır.

Üçüncüsü, her kursun yüksek kalite standardı içermesi ki bu sayede öğrenciler yepyeni bir kurstan ne bekleyeceklerini bilmiş olacaklar. Son olarak kursun arkasında kurumsal bir yapının olması daha güncel olmasını sağlar ve öğrenci açısından daha güvenli hissettirir. Bu yaklaşımın bir dezavantajı ise serbest eğitim platformlarına kıyasla zaman içinde daha az kursun yer almasıdır. Ancak mevcut öğrencileri platformda tutmak bir mobil uygulama adına daha önemli olduğu için bu yaklaşım uzun vadede daha kazançlıdır.

5 Finans

Genelde çevrimiçi kurslar iki şekilde fiyatlandırılır: Abonelik servisi veya tek seferlik ödeme. Her biri kendine özel kullanım amacı taşır. Tek seferlik ödeme daha pahalıdır ancak devamlı yeni servisler sunulduğunda daha fazla ödeme talep edilemez. Abonelik servisi daha ucuzdur ancak her ay ödeme talep eder. Yani, kullanıcılar her ay yeni değerler elde etmeli ki devamlı müşteri olabilsin.

Fastemy'nin modeli abonelik servisine daha uygundur çünkü yeni kurslar, yarışmalar ve testlerin düzenli olarak sunulması planlanmaktadır. Ancak çok

sayıda yüksek kalite kursu sunmak zaman almaktadır ve abonelik servisi başlangıçta da çok sayıda içerik talep eder. Bu yüzden başlangıçta tek seferlik ödeme kullanılması daha doğru olur. Abonelik servisine geçmeye yetecek sayıda kursa ulaşıldığında Fastemy abonelik servisi sunacaktır.

6 Tartışma

Fastemy'nin modeli birçok farklı başarılı şirketten özellikler barındırmaktadır. Tüm bu özelliklerin birleşimine alışmak öğrenciler açısından zaman alacaktır. Başarılı olmak adına, testler yapmak ve geri bildirim almak Fastemy için öncelikli olmalıdır. İnsanlığa katılan değer açısından mobil eğitim büyük potansiyel taşıyor ve Fastemy, oyunlaştırmayla beraber, bu potansiyeli kullanarak eğitim algısını iyi yönde değiştirebilir. İnsanların eğitimi eğlenceli bir etkinlik olarak bilmesi her birimizin hayatını olumlu yönde değiştirecektir.

Tüm avantajlara rağmen, yenilikçilik, beraberinde birçok zorluk getirmektedir. Öğrencilerin yeni eğitim tipine ayak uydurması zaman ve kaynağa ihtiyaç duyar. Başarılı pazarlama ve ödüllü referans sistemleri kazançlı bir şirket yolunda gereklidir. Abonelik sistemleri hayatta kalmak adına çok sayıda devamlı kullanıcıya ihtiyaç duyar. Yani, Fastemy hayatta kalmak adına devamlı yenilikçi olmalıdır.

7 Sonuç

Bu dosyada, Fastemy'nin değeri, platformu ve özelliklerini tartıştık. Fastemy, eğitimi eğlenceli, hızlı ve erişilebilir kılan bir mobil eğitim uygulamasıdır.

Öğrenirken kazanmak, oyunlandırma temelli yönlendirmeler ve kişiselleştirilmiş öneriler Fastemy'i farklılaştırmaktadır.

Yenilikçi olmak her zaman risklidir fakat çözülecek problemler varsa yeniliğin peşinden koşmak kaçınılmazdır. Eğitim insanlığın başarısının kalbi olduğu için Fastemy her birimizin hayatını şekillendirebilir.

Referanslar

Azmi, F. M., Khan, H. N., & Azmi, A. M. (2022). The impact of virtual learning on students' educational behavior and pervasiveness of depression among university students due to the COVID-19 pandemic. *Globalization and health*, 18(1), 70. <https://doi.org/10.1186/s12992-022-00863-z>

Organisation For Economic Co-operation and Development. (2005-2008).

Comparing innovation in education with other sectors. <https://>

stats.oecd.org/Index.aspx?DataSetCode=CIIE10

Parkinson, Cyril Northcote. (1955). Web. (2015). "Parkinson's Law." *The*

Economist. The Economist Newspaper, <http://www.economist.com/node/>

[14116121](http://www.economist.com/node/14116121)

Ries, Eric. (2011). *The Lean Startup*. Crown Business.