

İnsan odaklı deneyim

Süreçlerinizi oyuna çevirin.

Prosedürü, el kitabını ve eğitim notunu, sahada çalışanların oynadığı kısa oyunlara çeviren agentic oyun stüdyosu.

ÇALIŞAN YOLCULUĞU

Karşılama

Eğitim

Değerlendirme

Terfi

Bağlılık



Yapay zekâ

Kural ve sorunlardan oyun üretir.

+



Veri

Oyun, görev ve davranış kanıtı.

+



İnsan

Kararı her zaman insan verir.

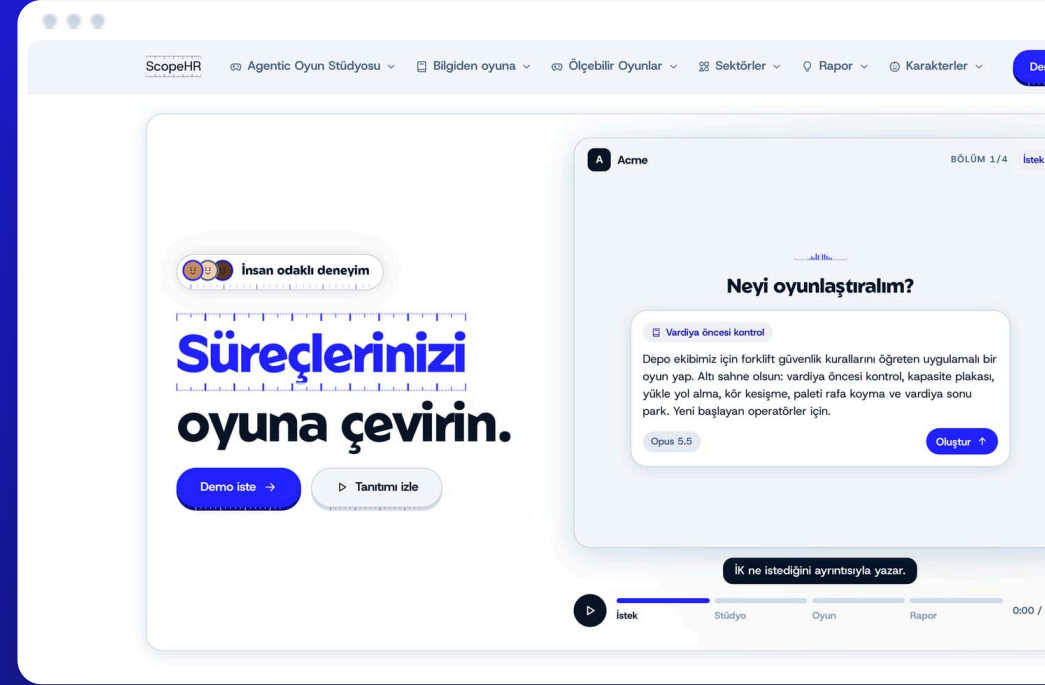
+



Agentic

Milo terfiyi kendiliğinden yürütür.

- ◆ Agentic Oyun Stüdyosu
- ◆ Bilgi Bankası
- ◆ Oyun Bankası
- ◆ Sekiz parça
- ◆ Dört bant
- ◆ Santi ve Milo
- ◆ Terfi kiti
- ◆ Getiri (ROI)



Ekranlar örnek verilerle hazırlanmıştır.

SORUN

İşin kuralı yazılı. Sahada görünmüyor.



Anket gerçeği söylemiyor

Herkes en iyi cevabı işaretler, davranış ölçülmez.



Talimat metinde kalıyor

Prosedür dosyada durur, sahada uygulanmaz.



Eğitim ölçülüyor

Kimin neyi öğrendiği belli olmaz.



Ustalık görünmüyor

Sahadaki iyi iş ne raporda ne terfide.

ÇALIŞAN YOLCULUĞU



Aynı stüdyo, her aşamada. **Agentic Oyun Stüdyosu** Sekiz parçadan, her işin anı için bir oyun.



SANTİ, OYUN VE EĞİTİM AI AGENT KOÇU

Oyuncunun yanında.

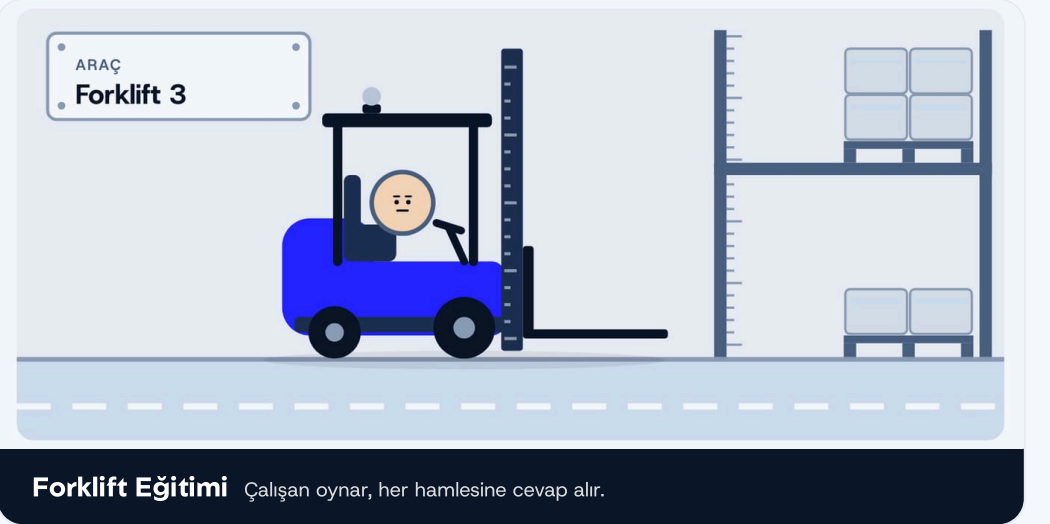
Pratikte ipucu verir ve standardı gösterir. Puanlı oyunda yalnızca oyunun nasıl oynandığını anlatır, cevabı söylemez.

Pratik

İpucu, standart ve iyi bir hamle.

Puanlı

Yalnızca oyunun kuralı.



Ekranlar örnek verilerle hazırlanmıştır.

Milo terfiyi hazırlar, kararı yöneticiye bırakır.



— MİLO'NUN AJANLARI

Terfi dönemini kendiliğinden başlatır, eksik kanıtı oyunla tamamlar, işaret önerir ve hatırlatır.

Her gün çalışır. Hiçbir kararı kendi vermez.

Planlayıcı

Değerlendirici

Hakem

Not tutucu

Hatırlatıcı

1

Takvimle kendiliğinden

Terfi döneminde her gün çalışır, kimse düğmeye basmaz.

2

Eksik kanıtı doğru oyun

Kanıtı eksik kişiye hazır ya da Studio'da tasarlanan oyunu planlar.

3

İşaret önerir

Görev, davranış ve oyun kanıtını birleştirir.

4

Hatırlatır

Mesajı Milo hazırlar, gönderen yönetici olur.

Terfi

Adaylar

Oyunlar

Kararlar

Liste

Terfi kiti

İlgiler

01 3 Aday 0 öneri - 3 izlemde	02 1 Önerildi	03 1 Değerlendirmede sıradaki 6 Ekim	04 1 Terfi etti 1 kit bekliyor	05 0 Gelişim planı	06 14 Henüz değil
--	---------------------	---	---	--------------------------	-------------------------

Ad veya birim ara

Aşama

Radat

Rol

Kanıt

Sıradaki işler: 5

20 / 20 kişi

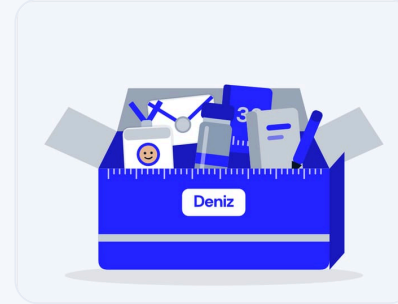
Sırala: Öncelik

kişi	Milo - Terfi ajanı Otomatik
☐ Reese F. Saha Servisi - Kademli Operatör → Vardiya An	Sıradaki terfi dönemi 1 Ocak - ajan 18 Aralık tarihinde başlar Ajan bu kapaamda henüz çalışmadı.
☐ Alex M. Depo - Operatör → Kademli Operatör	
☐ Logan Y. Montaj Hattı - Operatör → Kademli Operatör	

1 Takvim Milo her terfi döneminde kendiliğinden Sıradaki 1 Ocak	2 Oyunları gönder Kanıtı eksik olana varsayılır ya da hazırlanan oyunu.	3 İşaretle ya da geç Milo önerir; karar yöneticinin.	4 Hatırlat Mesajı Milo hazırlar, gönderen sensin.
---	---	---	--

— TERFİ KİTİ

Ofis çalışanına ilk gün bilgisayar ve hoş geldin paketi hazır. Forklift operatörüne neden olmasın?



DİJİTAL KART

ÖRNEK KİT

Tebrikler, Deniz!

Forklift operatörü

Vardiya sorumlusu

Bu adımı emeğinle kazandın. Yeni rolünde ilk günlerden yanındayız.



Kanıt: Forklift Eğitimi, Güçlü

Oyun, görev ve davranış kanıtı birlikte

Milo hazırladı, yönetici gönderdi

🔒 Eşikler, takvim ve talimatlar İK'nın elinde.

HERKESE

Tebrik mektubu

Yeni rol rehberi ve ilk 30 gün

Yeni yaka kartı ve rozet

Mentor: deneyimli bir vardiya sorumlusu

Bilgi Bankası'ndaki yazı, onaylı bir planla oyuna döner.

Bilgi Bankası

Oyun planı

Oyun kurulumu

Kontroller

Önizle

Yayımla

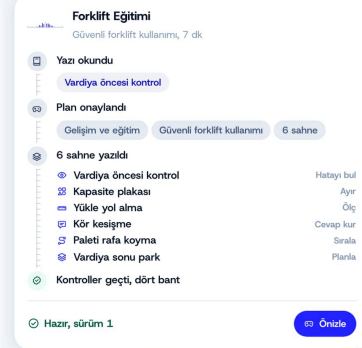
İSTEK

Neyi oyunlaştıralım?

Depo ekibimiz için forklift güvenlik kurallarını öğreten uygulamalı bir oyun yap. Altı sahne olsun: vardiya öncesi kontrol, kapasite plakası, yükle yol alma, kör kesişme, paleti rafa koyma ve vardiya sonu park. Yeni başlayan operatörler için.

Oluştur ↑

Sahneleri, kitleyi ve kaynağı yazın. Plan bu ayrıntılarla gelir; eksik kalanı plan sorar.



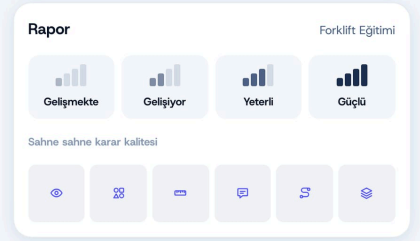
01 Stüdyo

Stüdyo planı alır, sahneleri kurar ve kontrol eder.



02 Oyun

Çalışan oynar, her hamlesine cevap alır.



03 Rapor

Sonuç dört banttan biri. Her sahne ayrı görünür.

OYUN PLANI

Önce plan, sonra oyun.

- Amaç**
Gelişim ve eğitim, terfi ya da nabız.
- Yetkinlik**
Her oyun tek bir yetkinliği ölçer.
- Sahne sayısı**
Üç ile on iki arası.
- Oyun türü**
Uygulamalı ya da rol oyunu.
- Kitle**
Oyunu kimin oynayacağı.
- Kaynak**
Bilgi Bankası'ndaki yazı.
- Dayanak**
Uygulamada olan araştırma. Kaynak yudurulmaz.
- Kategori**
Oyunun bankadaki yeri.

Her sorunun önerilen bir cevabı var. Önerilenle tek tıkla devam edilebilir.

GÜVENLİK

Yedi temel kural, kapatılamaz.

- Kod
- Hassas kişisel veri
- Cinsiyet ve diğer önyargılar
- Çalışanı kötüye kullanma
- Mobbing
- Etik ya da yasa dışı içerik
- İK dışı konular

Bu konulara giren istek ya da oyun durdurulur ve kayda geçer. İK kendi engellediği konuları ekleyebilir.

KİM OLUŞTURUR

Oyunu İK ve üst yöneticiler yapar. Diğerleri ancak onların verdiği izinle.

- Her oyun tek yetkinliği ölçer
- Yayımdan önce önizleme şart
- Engellenen istek kayda geçer

— ÖLÇÜM İLKELERİ

Fark, ölçümün kendisinde.

01

Oyun kanıttır

Karar kalitesi ölçülür. Hız puana girmez, dokunulmayan sahne puan almaz.

02

Adil bant

Dört bant var, yüzdelik sıra yok. Yeterince oynanmayan oyun bant almaz.

03

Puanı sunucu verir

Hamleler sunucuda cevap anahtarıyla puanlanır.

04

Her oyun denenir

Yayından önce her sahne denenir. Dört bandın hepsine ulaşılabilen oyun yayınlanmaz.

05

Güvenlik tasarımı

Biyometri yok, özel nitelikli veri ölçülmez.

06

İnsan karar verir

Ajanlar hazırlar ve hatırlatır. Kararı yönetici verir.

KİLİT İŞLER Her birinin işinde öğrenilen ve ölçülebilen bir ustalık var.



Kasiyer

Doğru tutar, sakin konuşma, sıranın akışı



Forklift operatörü

Güvenli sürüş, yük dengesi, yaya önceliği



Üretim işçisi

Kalite kontrol, hattı durdurma kararı



Yükleme görevlisi

Doğru taşıma, sıralı yükleme



Temizlik görevlisi

Hijyen standardı, güvenli kimyasal kullanımı

Herkes aynı ölçüyle: dört bant, yüzdelik sıra yok, önyargı kuralı kapatılamaz.

— DEMO

Kendi süreçlerinle görün.

Bir demo isteyin, ilk oyunu birlikte kuralım.

Demo isteyin: scopehr.fun/demo

OYUN BANKASI **Sahada çalışanlar için hazır oyunlar.**



Forklift Eğitimi

Güvenli forklift kullanımı



Kasa Vardiyası

Kasada güler yüzlü hizmet



Depo Sabahı

Dikkat ve doğruluk



Hat Başında

Sorumluluk alma



Sevkiyat Rampası

Önceliklendirme



Saha Servisi

Müşteri odaklılık



Yeni Vardiya Amiri

İnsan yönetimi

Sahada ve ofiste insana yakışır iş.

ILO TANIMIN BEŞ PARÇASI

- 1 Üretken ve adil gelir sağlayan iş
- 2 İş yerinde güvenlik ve herkes için sosyal koruma **BİZİM ALANIMIZ**
İş güvenliği kuralları, forklift eğitiminde olduğu gibi oyunla çalışılır ve ölçülür.
- 3 Kişisel gelişim ve topluma katılım için daha iyi olanaklar **BİZİM ALANIMIZ**
Eğitim, ölçüm ve yeniden eğitim tek akışta. Milo terfiyi kanıtla hazırlar.
- 4 Kaygılarını dile getirme, örgütlenme ve kararlara katılma özgürlüğü **BİZİM ALANIMIZ**
Nabız ile ekibin sesi her hafta duyulur.
- 5 Tüm kadın ve erkekler için fırsat ve muamele eşitliği **BİZİM ALANIMIZ**
Herkes aynı ölçü: dört bant, yüzdelik sıra yok. Önyargı kuralı kapatılamaz.

DÖRT TEMEL

İstihdam yaratma

Çalışma hakları

Sosyal koruma

Sosyal diyalog

Toplumsal cinsiyet eşitliği dört temelin hepsinde

1999

ILO insana yakışır işi gündemine aldı.

2015

Dört temeli BM 2030 Gündemi'nin parçası oldu.

Amaç 8

Herkes için insana yakışır iş ve ekonomik büyüme.

Bugün

Misyonumuz: İnsan Gelişim Zekâsı.

Kaynak: ILO, Decent work

— MİSYONUMUZ

İnsan Gelişim Zekâsı

Human Development Intelligence

İnsan Gelişim Zekâsını en üst düzeye çıkarmak: her çalışanın öğrendiğini, yaptığını ve geliştiğini görünür kılmak.



ScopePlus™

SCOPEPLUS AİLESİ

ScopeHR

Süreçlerinizi oyuna çevirin.
scopehr.fun

ScopeFocus

Dikkati ölçen bilişsel oyunlar
scopefocus.fun

ScopEdu

BETA

Derslerde oyunla öğrenme
scopedu.vercel.app