

Özel Şişecam Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi



Buket Benzetsel, Rıza Can Dal , Yusuf Yılmaz, Ahmet Kerem Özlü, Samet Yakalar, Mehmet Ali Serin , Mustafa Kara , Cumali Es, Berfin Maral, Duru Deli , Yunus Emre Tanrıverdi , Hidayet Şimşek , Mert Keklik , Adnan Turan, Ganite Lalar Unal, Özden Ceylan



PROJE TANIMI

Drone Soccer, dronelerin spor ve eğlence dünyasında nasıl kullanılabileceğini gösteren yenilikçi bir spor dalıdır. Bu sporun kapsamı, öncelikle ulusal ve uluslararası düzeyde yayılmasını sağlamak, futbol benzeri oyun anlayışını droneler ile birleştirerek yeni bir rekabet ortamı yaratmaktır. Dronelerin doğru kullanımı, yüksek hızda manevra yapabilme yeteneği ve stratejik düşünme gerektiren bir unsurdur. Bu nedenle, Drone Soccer'ın gelişimi, dronelerin teknolojik altyapısını güçlendirme ve oyunculara bu teknolojiyi nasıl etkin kullanacakları konusunda eğitim verme boyutunu içerir. Ayrıca, drone operatörleri ve hakemler için özel eğitimler de bu kapsamda yer alır.

PROJE AMACI

Drone Soccer'ın amacı, drone teknolojisiyle entegre edilmiş, heyecan verici ve rekabetçi bir spor dalı yaratmaktır. Bu, geleneksel sporlara farklı bir boyut ekleyerek, teknoloji ve sporu birleştiren yeni bir eğlence biçimi sunar. Ayrıca, yeni bir spor kültürü oluşturarak farklı yaş gruplarını hedef alır.

Drone Soccer, gençleri drone teknolojisi hakkında eğitmeyi amaçlar. Bu eğitim, gençlerin gelecekteki iş gücünde ihtiyaç duyacakları teknolojik becerileri kazanmalarını sağlar. Ayrıca, drone teknolojisi ve e-spor sektörü arasındaki bağlantı sayesinde, bu alanda kariyer yapma fırsatları sunar.



SONUÇ – SANAYİYE KATKISI

Drone Soccer, drone endüstrisinin büyümesine ve gelişmesine büyük katkı sağlar. Drone'lar, bu sporun merkezi aracı olduğu için, üreticiler, teknolojiyi daha uygun fiyatlarla daha verimli hale getirmek için yeni tasarımlar ve inovasyonlar geliştirmek zorunda kalacaktır. Ayrıca, dronelerin dayanıklılığı, hızları ve pil ömürleri gibi özelliklere yapılan yatırımlar, diğer endüstrilerdeki drone kullanımını da artıracaktır.

- 1-Drone endüstrisine teknolojik yenilikler ve pazar büyümesi,
- 2-Eğitim sektörüne yönelik eğitim ve kariyer fırsatları,
- 3-Yapay zeka, robotik ve makine öğrenmesi alanlarında gelişmeler,
- 4-E-spor ve dijital eğlence sektörü için yeni iş fırsatları,
- 5-Veri analitiği ve spor bilimleri için yeni veri kaynakları,
- 6-Yeni sponsorluk fırsatları ile ekonomik katkılar.