

Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi

KİTLE FONLAMASI BİLGİ FORMU

Bu bilgi formu, Sermaye Piyasası Kurulu (Kurul)'nun III-35/A.1 sayılı Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği (Tebliğ) gereği **Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi**'nin ihtiyaç duyduğu **280.000 TL** tutarındaki fonun toplanabilmesi amacıyla yürütülecek olan kampanya kapsamında hazırlanmıştır.

Yatırım komitesinin kitle fonlaması bilgi formunu onaylaması üye tamsayısının çoğunluğunun bu yönde karar vermesi ile mümkündür. **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.** tarafından daha ağır bir nisabın belirlenmesi mümkündür. Bu kapsamda, **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.** tarafından bilgi formunun onaylanması için çoğunluk kararı gerekir.




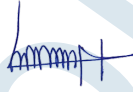

Yatırımcıların **Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi**'ne yönelik fon sağlama taleplerini, **02/08/2021** ile **01/10/2021** tarihleri arasında gerçekleşecek olan kampanya süresi boyunca <https://fnb.lc/W1R9AC> adresli kampanya sayfası üzerinden **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.**'ne iletmeleri gerekmektedir. Yatırım kararları, işbu bilgi formu ile birlikte kampanya sayfasında ilan edilen bilgilerin bir bütün olarak değerlendirilmesi sonucu verilmelidir.


6362 sayılı Sermaye Piyasası Kanunu'nun 35/A maddesinin altıncı fıkrası gereği bilgi formunu imzalayanlar veya bilgi formu kendi adına imzalanan tüzel kişiler, bu bilgi formunda yer alan yanlış, yanıltıcı veya eksik bilgilerden kaynaklanan zararlardan müteselsilen sorumludur.

Bu bilgi formunda ve eklerinde yer alan bilgilerin, sahip olduğumuz tüm bilgiler çerçevesinde gerçeğe uygun olduğunu ve bilgi formundaki bilgilerin anlamını değiştirecek nitelikte bir yanlışlık, yanıltıcılık ve eksiklik bulunmaması için her türlü makul özenin gösterildiğini beyan ederiz.

| Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi Yetkilisinin/Yetkililerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza | Sorumlu Olduğu Kısım |
|--|-----------------------------|
| Osman Alagöz, 01/08/2021 | BİLGİ FORMUNUN TAMAMI |

| Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi Yetkilisinin/Yetkililerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza | Sorumlu Olduğu Kısım |
|--|-----------------------------|
| <p style="text-align: center;">TUNGASOFT YAZILIM EĞİTİM VE DANIŞMANLIK ANONİM ŞİRKETİ Bahçelievler Mh. Akademi Han Dlv. Bilecik Üniv. Sokağı Apt. No: 115/1 Tel: 0543 360 01 59 - BİLECİK Mersis No: 0867 000 745 0 0001 Ticaret Sicil No: 28811 Bilecik V.D. 267 089 2556</p> | |

| GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş. Yatırım Komitesi Üyelerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza | Sorumlu Olduğu Kısım |
|---|--|
| Hakan Yıldız , Yatırım Komitesi Üyesi 31/07/2021  | BİLGİ FORMUNUN TAMAMI |
| Olca Alptuğ Akdağ , Yatırım Komitesi Üyesi 01/08/2021  | SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI, FİNANSAL BİLGİLER, RİSK FAKTÖRLERİ, ÇIKARILACAK PAYLARA İLİŞKİN BİLGİLER |
| Bülent Gümüş , Yatırım Komitesi Üyesi 31/07/2021  | FAALİYET KONUSU VE İŞ MODELİ, SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, HUKUKİ DURUM, BELGE VE ÖDÜLLER, GENEL GEREKÇE VE TEMEL BİLGİLER, RİSK FAKTÖRLERİ |
| Hüseyin Çiftçi , Yatırım Komitesi Üyesi 31/07/2021  | FİNANSAL BİLGİLER, ÇIKARILACAK PAYLARA İLİŞKİN BİLGİLER |
| Emre Akgümüş , Yatırım Komitesi Üyesi 31/07/2021  | FAALİYET KONUSU VE İŞ MODELİ, SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI |
| Vahit Altun , Yatırım Komitesi Üyesi 31/07/2021 | SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI, FİNANSAL BİLGİLER |

| GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş. Yatırım Komitesi Üyelerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza | Sorumlu Olduğu Kısım |
|---|-----------------------------|
|  | |

UYARI:

Bu bilgi formu, “düşünülmektedir”, “planlanmaktadır”, “hedeflenmektedir”, “tahmin edilmektedir”, “öngörülmektedir”, “amaçlanmaktadır” ve “beklenmektedir” gibi kelimelerle ifade edilen geleceğe yönelik açıklamalar içermektedir. Bu tür açıklamalar belirsizlik ve risk içermekte olup, sadece bilgi formunun yayım tarihindeki öngörülerini ve beklentilerini göstermektedir. Birçok faktör, girişim şirketinin ve platformun geleceğe yönelik beklentilerinin öngörülenden çok daha farklı sonuçlanmasına yol açabilecektir. Özellikle kar tahmin ve beklentileri gerçekleşebilecek olandan daha iyimser senaryoları içerebilir. Yatırımcıların, girişim şirketinin ticari hedeflerine ulaşamama riskinin bulunduğu ve bu tip şirketlere yapılan yatırımların oldukça yüksek riskler barındırdığı hususlarında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir.

1. ÖZET

Girişim Şirketi Hakkında Özet Bilgiler

| | | |
|------------------|---|--|
| Ticaret Unvanı | : | Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi |
| İşletme Adı | : | Tungasoft Yazılım Eğitim ve Danışmanlık Anonim Şirketi |
| Merkez Adresi | : | Bahçelievler Mahallesi, Abdulhamithan Bulvarı, Bilecik Üniversitesi Sit. Rektörlük Apt. No: 115/1 Merkez Bilecik |
| Telefon Numarası | : | +90 543 360 05 59 |
| İnternet Sitesi | : | tungasoft.com |

Platform Hakkında Özet Bilgiler

| | | |
|-----------------------|---|--|
| Ticaret Unvanı | : | GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş. |
| Merkez Adresi | : | Beştepe Mah. Nergiz Sok. No:7-2/110 Via Flat İş Merkezi Ofis:C11 Yenimahalle Ankara |
| Listeye Alınma Tarihi | : | 08.04.2021 |
| Telefon Numarası | : | 0 312 504 0808 |
| İnternet Sitesi | : | invest.fonbulucu.com |

Kampanya Hakkında Özet Bilgiler

| | |
|--|--|
| Hedeflenen Fon Tutarı | : 280.000 TL |
| Kampanya Sayfası | : https://fnb.lc/W1R9AC |
| Kampanya Süresi | : 60 Gün |
| Başlangıç Tarihi | : 02/08/2021 |
| Bitiş Tarihi | : 01/10/2021 Önemli Not: Kampanya'da hedeflenen fonun kampanya bitiş tarihinden önce toplanması halinde kampanya erken sonlandırılabilir. |
| Çıkarılacak Payların; Türü | : Toplanan fon karşılığı yatırımcılara verilecek paylar nama yazılı olacaktır. Çıkarılacak paylar Bedelli ve Primli Pay Senetleri şeklinde olup, Çıkarılan payların %10 ve üzerinde satın alan Nitelikli Yatırımcılar için İmtiyazlı Pay Senetleri verilecektir. |
| Nominal Değeri | : Çıkarılan Paylar B grubu paylar olup, Payların Birim Nominal Değeri: 0.0679 TL ve Payların Toplam Nominal Değeri: 19.000 TL olacaktır. Toplam satışa sunulan Paylar 280.000 Adet olup, Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: 1 TL 'dir. |
| Satış Fiyatı | : Toplam satışa sunulan Paylar 280.000 Adet olup, Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: 1 TL 'dir. |
| Asgari ve Azami Yatırım Tutarları | : Nitelikli Olmayan her bir yatırımcı; Asgari 1 Pay (1 TL) ve Azami 20.000 Pay (20.000 TL) yatırım yapabilir. Ancak platforma kayıt esnasında gelir beyanında bulunulması durumunda beyan edilen tutarın %10 'u kadar azami yatırım yapılabilir. Bu tutar her durumda 100.000 TL 'yi aşamaz. Nitelikli her bir yatırımcı için pay alımı asgari 500 Pay (500 TL) olup azami bir yatırım sınırı bulunmamaktadır. |
| Fon Kullanım Yeri | : Toplanan fonun; 88.000 TL 'si Personel ve Yönetici Giderleri 01.08.2021 - 01.01.2022 tarihleri arasında, 50.000 TL 'si Pazarlama Giderleri 01.09.2021 - 01.01.2022 tarihleri arasında, 37.000 TL 'si İşbirlikleri (fonbulucu,Takasbank,MKK,TechUP) Giderleri |

Kampanya Hakkında Özet Bilgiler

01.08.2021 - 01.09.2021 tarihleri arasında,

80.000 TL'si

Diğer Giderler (Kira,Muhasebe,Danışmanlıklar, Kısa Vadeli Borçlar)

01.08.2021 - 01.01.2022 tarihleri arasında,

25.000 TL'si

Alt Yapı Giderleri

01.08.2021 - 01.10.2021 tarihleri arasında

giderleri için kullanılacaktır.

2. GİRİŞİM ŞİRKETİ HAKKINDA BİLGİLER

2.1. Genel Bilgiler

Girişim Şirketi Hakkında Özet Bilgiler

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| Ticaret Unvanı | : | Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi |
| İşletme Adı | : | Tungasoft Yazılım Eğitim ve Danışmanlık Anonim Şirketi |
| Hukuki Statüsü | : | Anonim şirket |
| Merkez Adresi | : | Bahçelievler Mahallesi, Abdulhamithan Bulvarı, Bilecik Üniversitesi Sit. Rektörlük Apt. No: 115/1 Merkez Bilecik |
| Kuruluş Tarihi | : | Girişim Şirketinin kuruluş/tescil tarihi 20.08.2019 olup, işbu bilgi formunun ilan edildiği tarih itibarıyla son beş yıl içinde kurulmuştur. |
| Sermayesi | : | Kayıtlı Sermayesi 100.000 TL olup, Ödenmiş sermayesi 100.000 TL 'dir. |
| Ticaret Sicil Müdürlüğü | : | Bilecik |
| Ticaret Sicil Numarası | : | 28800 |
| Vergi Dairesi | : | bilecik v.d. |
| Vergi Kimlik Numarası | : | 8670892656 |
| Telefon Numarası | : | +90 543 360 05 59 |
| İnternet Sitesi | : | tungasoft.com |

2.2. Faaliyet Konusu ve İş Modeli

Hakkında

Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi'nin yürüttüğü **Bilge Tunga Dünyaya Açılıyor** adlı kampanya sayesinde elde edilecek fonlar şirketin geliştirilmesinde kullanılacaktır.

Eğitici Online Mobil Platform oyunu Bilge Tunga ve diğer oyun projelerimizle kitlesel fonlamada yatırımlarınızı bekliyoruz.

Tungasoft, Dr. Osman Alagöz tarafından dijital oyun ekosisteminde marka değeri olacak oyunlar geliştirmek üzere kurulmuş bir oyun şirkettir. Şirketin ilk projesi Bilge Tunga oyunu çocuklarda işlemsel akıcılık, analitik düşünme ve işler bellek gelişimini hedefleyen eğitici-online-mobil-platform oyunudur. Şirket bunun yanında çocuklarda diskalküliyi belirleyebilecek bir ölçme aracı olan tsitapp uygulamasının işleticisidir ve ayrıca 2021 yazında piyasaya çıkacağı planlanan online bir maç oyunu üzerinde de çalışmalarına devam etmektedir.

Tarihçe

Kurucu Dr. Osman Alagöz, 2019 da Kosgeb den Arge İnovasyon ve Endüstriyel Tasarım kapsamında destek alarak Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Teknopark yerleşkesinde kurulmuştur. Bugün aynı konumda aynı doğrultuda faaliyetlerine devam etmektedir.

İş Modeli

Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi bir **Teknoloji** girişimi olup, **Eğitim ve Medya, Eğlence** sektörlerinde faaliyet göstermektedir. İş Modeli **B2C** , faaliyet gösterdiği/göstereceği lokasyonlar **Global**'dir.

Bilge Tunga, Tungasoft firması tarafından 2019 yılı sonlarında özgün olarak geliştirilmiş, ilköğretim öğrencilerine hitap eden, çocukların temel sayısal becerilerini, matematiksel düşünme becerilerini, geometrik düşünme becerilerini ve işlemsel akıcılıklarını geliştirmek için tasarlanmış eğitici aynı zamanda çevreci, online oynanabilme özelliği olan bir mobil oyun platformudur. Bu oyun ile çocukların işlevsel bellek gelişimleri yanında çevre bilincinin de gelişimi hedeflenmiştir.

Bilge Tunga'nın Hikayesi

Bilge Tunga oyunu, 5 farklı harita bölgesinde geçen, Orman, Çöl, Göl Kıyısı, Şehir ve

Buzullar ile bu haritalarda yaşayan; Maymun, Tavşan, Tilki, Sincap, Kaplumbağa, Köstebek, Kedi, Köpek, Penguen, Kutup ayısı ve Tunga karakterleri ile oynanmaktadır.

Yaşamak için susuzluk ve yiyecek sıkıntısı çeken hayvanlar yeni yiyecek ve su kaynakları bulmak için arayış içindedir. Bunun için oyun içindeki en güçlü karakter olan yaşlı Bilge Tunga'ya ulaşmak durumundadırlar. Bilge Tunga'ya ulaşmak için oyunda seçilen hayvan dostlarımız maceralı yollardan gitmek zorundadır.

Bilge Tunga ile İlgili Özellikler

Kategori : Eğitici-Matematik-Hafıza-Dikkat-Zeka Oyunları

Hedef Kitle : Öncelikli 6-13 yaş çocuklar

Platform : Unity Platformu, iOS ve Android platformlarında çalışabilmektedir

Diller : Türkçe – İngilizce – Almanca – İspanyolca - Fransızca

Eğitici Yönü : Çocukların “İşler Bellek” gelişimine yardımcı olur. Doğal yaşam, Hayvanlar ve onların yaşam alanlarını ve beslenme düzenlerini anime olarak aktarır.

Çevreci Yönü : Oyun içinde çocuklara çevre bilinci, su ve yiyeceklerin israf edilmeden kullanımı, geri dönüşümün önemi ve doğal yaşamın korunması gerektiği ile ilgili konular oyun içinde mesajlar ve animasyonlarla anlatılır.

Tespit Edilen Sorun/Sorunlar

Günümüzde, özellikle 7-12 yaş arası çocuklar vakitlerinin çoğunu dijital oyunlara ayırmaktadır.

Çocukların dijital oyunlarla etkileşiminde ana iki temel problem bulunmaktadır. Bunlardan birincisi, çocukların karakter gelişimine uzun vadede olumsuz etki yapan oyun içerikleridir. İkincisi ise oyun oynama sürelerinin optimum seviyede ayarlanamaması neticesinde çocukların okul derslerine gerekli zamanı ayırmamasıdır. Bunun neticesi olarak da çocukların sayısal zeka başarıları negatif olarak etkilenmektedir.

Matematik becerileri günlük yaşamın yanı sıra birçok mesleki, akademik ve bilimsel alanlarda da gereklidir. Ancak, birçok çocuk okullarda matematik öğrenmede önemli zorluklar çekmektedir. Matematik kimi bireyler için oldukça zevkli ve kolay öğrenilebilir bir ders iken kimi öğrenciler için zevksiz ve oldukça zor, anlaşılabilir bir derstir. İkinci grup öğrenciler için matematik dersi bir korku veya endişe kaynağıdır. Bazı araştırmacılar, okul çağındaki çocukların yaklaşık % 5'inde matematik öğrenme

güçlüğü veya diskalkuli olduğunu belirtmektedir. Normal dağılıma sahip bir nüfusta yaklaşık alt %10 u oluşturan grup hesaplama güçlüğü yaşarken, alt %35 te yer alan grup düşük başarı yaşamaktadır.

Bulunan Çözüm/Çözümler

Oynarken Öğrenme Eğilimi

Çocuğun en önemli öğrenme aracı oyundur. Çocuklar oyun oynarken pek çok kazanıma da istemsizce ulaşmaktadır. Örneğin; birbirleriyle iletişim kurma, ortama uyum sağlama, yaparak yaşayarak öğrenme, beceri geliştirme gibi değerleri pekiştirmektedir (Kaytez & Durualp, 2014). Oyunlar çocukların sadece fiziksel gelişimi veya becerilerine katkı sağlamakla yetinmeyip karakter gelişimlerine de katkı sağlamaktadır (Arslan & Dilci, 2018). Eğitim ortamında kullanılan oyunlar da derse karşı ilgisiz davranan ve sıkılan öğrencilerde derse katılımını, eğlenceli bir ortam oluşturularak öğrenilenlerin daha iyi anlaşılmasını sağlar (Demirel, 2002). Ayrıca öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlayarak öğrenmenin etkililiğini artırır. Oyun sürecinde aktif olan öğrenciler oyunun kontrolünü sağlayarak yapılan yanlışlarda tekrar hamle gerçekleştirip araştırma yaparak doğruyu bulurlar (Yağız, 2007). Oyunlarla beraber öğrenciler çok geniş düşünebilmektedir (Coşkun, Akarsu & Kariper, 2012). Karşılaştıkları problemlere çözüm yolları bulma ve kendilerine olan güvenlerinin yükselmesinde etkilidir (Bayat, Kılıçaslan & Şentürk, 2014).

Çocukları akıllı telefonlardan ve tabletlerden uzak kalamıyor!

Dijital çağda ve çocukların akıllı telefon ve tabletlerden uzak duramayacağı gerçeği üzerine onlara oynarken hem eğlenme güdülerini karşılayacak hem de zeka gelişimlerine destek verecek faydalı oyunlar sunulmalıdır. Bilge Tunga, matematiksel zeka oyunları kategorisinde, multiplayer oynanabilen ve arka plandaki mekanizması ile çocukların işler belleğini geliştiren Türkçe, İngilizce, Fransızca, Almanca ve İspanyolca dillerinde tasarlanmış özgün bir oyun olarak bu probleme sunulan çözümlerden birisidir.

Değer Önerileri

Oyunların günlük hayata aktarılması, öğrencilerin farklı düşünmesine ve derse karşı daha istekli olmalarına etki etmiştir

Bu anlamda geliştirdiğimiz oyunda çocukların işlemsel akıcılık hızlarını geliştirmeyi, analitik düşünebilmelerini, muhakeme yapma ve matematiksel düşünme becerilerini geliştirmek üzere bu kazanımları onların en sevdiği dilde oyun dilinde oyunla iç içe geçmiş mekaniklerle sunarak hem eğlenip hem de zihinsel faaliyet gerçekleştirecekleri

bir oyun olması yönüyle eğlence tabanlı oyunlardan tamamen farklılaşırken eğitici oyunlar arasında da önemli bir yerde durmaktadır.

Gelişim Süreçleri Hakkında

2016 Yılından bugüne...

İlk olarak 2016 yılında bir kutu oyunu olarak tasarlananan Bilge Tunga'nın ilk versiyonu, tasarımcısının araştırmaları ve network genişlemesiyle projeyi dijitale dökme kararını aldırması ve 2019 da Kosgeb Ar-Ge İnovasyon ve Endüstriyel Destek programından aldığı destek ile Tungasoft oyun şirketi kurulmuştur. Başlangıç aşamasında 2 danışman, 2 bilgisayar mühendisi, 2 tasarımcı, 1 müzik prodüktörü, 1 senaryo kurgu sorumlusu ile projeye başlanmış Mayıs 2020 de proje beta aşamasını tamamlamıştır. Ağustos 2020 de tam sürümü ile iki büyük uygulama marketinde yayınlanmaya başlayan Bilge Tunga oyunu şu anda ilk öğretim öğrencilerine hitap etmektedir. İlerleyen süreçte Bilge Tunga'yı Espor oyunlarından biri olarak online oynanabilen ortaokul ve lise öğrencilerine hitap edebilecek bir duruma getirilmesi planlanmaktadır.

Üretim Süreçleri Hakkında

Hem online hem hikaye modu olan oyun!

Proje ekibinin kurulması ile proje başlangıç toplantısından oyunun genel mimarisi planlandı. Buna göre hem online oynanabilen hem de hikaye modu olan bir oyun üzerine karar kılındı. Oyuna bir senaryo kurgulandı. Oyun türü olarak 2D platform türü belirlendi. Platformda yer alacak karakterler ve sayıları özellikleri belirlendi. Platformda level sayısı ve tema sayısı, oyun içi market sistemi, karakter geliştirme mekanikleri belirlendi. Oyuna entegre edilecek soru türleri üzerine danışmanımızı Prof. Dr. Sinan Olkun çalışmalarına başladı. Müzik prodüktörü oyunda kullanılacak sesler ve müzikler üzerine beste çalışmalarına başladı. Yazılım tarafında unity oyun motoru kullanılacak online kısmı için ise web socket programlama ile Google Cloud sunucu üzerinde kurulum yapılması planlandı. Bütün bu planlamalar belirli bir iş planında yapılarak test ve optimizasyon ayarlamaları ile oyun şimdiki konumuna geldi.

Yan Ürünler Hakkında

Bilge Tunga Dünyası

Bilge Tunga Kids versiyonu özellikle anaokulu ve okul öncesi 4+ yaş için

Tunga 3D: Mevcut oyunun senaryosu ile bağlantılı olarak Bilge Tunga karakteri üzerinden bir hikaye tabanlı oyun

Bilge Tunga karakterinin 3D tasarımı ve tescili yapıldı. İlerleyen dönemde bu karakterin oyuncak sektörüne lisans satışı yapılması planlanmaktadır.

Teknik ve Tasarımsal Analizler Hakkında

Yodo1 Publishing şirketinin incelemesinden geçti...

İşbirliği içinde olduğumuz Yodo1 publishing şirketinin oyunumuzun incelemesini yapmış ve bir rapor hazırlamıştır. Bu rapor kapsamında gerekli düzenlemeler güncellemelerde kullanıcıya sunulacaktır.

Diğer taraftan ürün geliştirme aşamasında oyunun testlerini kendi ekibimiz içinde gerçekleştirdik.

AR-GE Faaliyetleri Hakkında

- Proje ekibinin oluşturulması
- Oyun mekaniklerinin belirlenmesi
- Tasarım çalışmalarının yapılması
- Animasyon çalışmalarının yapılması
- Soru türlerinin seçilmesi ve tasarımlarının yapılması
- Sesler ve müziklerin üretilmesi
- Market sistemi ve Oyun içi para kazanma sisteminin kurgulanması
- Market hesaplarının açılması ve Mağaza girişlerinin oluşturulması
- Online sunucu kodlaması ve oyun yazılımının kodlanması
- Testler ve optimizasyon ayarlamalarının yapılması
- Beta sürüm
- Geri bildirimler ve gerekli ek güncelleme yapılması
- Tam sürüm

Önceki Satışlar Hakkında

Şu ana kadar toplam 7 adet oyun içi satın alma siparişi gerçekleşti, bunlardan 3 tanesi teknik problemlerden dolayı kullanıcılara iade edildi. Toplamda TRY 54 gelir elde edildi.

Reklam gelirlerinde ise 27.07.2021 itibari ile toplam 5288 impression ile 3,1\$ gelir mevcuttur.

2.3. Sektör ve Pazar Analizi

Pazar Hakkında

AdColony ve Global Web Index'in 2020 araştırmasına göre Türkiye'deki mobil oyuncuların demografik özellikleri ve davranış alışkanlıkları ise aşağıdaki gibi;

- Türkiye'deki yetişkinlerin %79'u mobil oyun oynuyor.
- Türkiye'deki mobil oyuncuların %50,2'si erkek, %49,8'i kadın.
- Türkiye'deki mobil oyuncuların yaş aralığının yüzdesel dağılımı:
 - o 16-24 yaş arası – %23,9
 - o 25-34 yaş arası – %28,5
 - o 35-44 yaş arası – %25,3
 - o 45 yaş üstü – %22,4

Türkiye'deki mobil oyuncuların en sevdiği oyun türü olarak ilk sırada herkesin tahmin edeceği üzere yüzde 49,2 ile aksiyon-macera oyunları yer alırken ikinci ve üçüncü sırada ise, yüzde 46,2 ile puzzle ve yüzde 45,7 ile yarış oyunları yer almaktadır.

Pazar araştırma şirketi Nielsen/SuperData'nın hazırladığı yeni bir rapor, oyunlarla ilgili önemli bilgiler içeriyor. 2020 yılında dijital oyun harcamaları rekor kırarken, 2019'a göre 2020'de oyun harcamalarında yüzde 12 oranında bir artış olduğu görülüyor. Bu da 2020'de 127 milyar dolarlık oyun harcaması yapıldığı anlamına geliyor.

Bu oyunlar arasında en gözde olanlar ise mobil oyunlar. Mobil oyunlara 2020 yılında 73.8 milyar dolar harcama yapılırken, PC'ler söz konusu olduğunda ise 33.1 milyar dolarlık harcama göze çarpıyor. Son sırada ise 19.7 milyar dolar gelir yaratan konsol oyunları yer alıyor.

Oyun türlerine göre bakıldığında ise toplam gelirin yüzde 78'lik kısmını free-to-play oyunları oluşturuyor. Diğer bir deyişle ücretsiz olarak indirdiğiniz ve oyun içi satın alma özelliğine sahip oyunlardan söz ediyoruz.

En çok kazanan free-to-play oyunlar:

- Honor of Kings - 2,45 milyar dolar
- Peacekeeper Elite - 2,32 milyar dolar
- Roblox - 2,29 milyar dolar
- Free Fire - 2,13 milyar dolar
- Pokemon Go - 1,92 milyar dolar
- League of Legends - 1,75 milyar dolar

Candy Crush Saga - 1,66 milyar dolar

AFK Arena - 1,45 milyar dolar

Gardenscapes: New Acres - 1,43 milyar dolar

Dungeon Fighter Online - 1,41 milyar dolar

Rekabet Hakkında

Bilge Tunga'nın mekanikleri her ne kadar klasik super mario oyunlarına benzese de kostumize edilebilen karakterlerle hikaye modlu ve online modlu oyunlarda matematiksel temada eğitici etmenler barındırması rakiplerinden kendini ayırmaktadır.

Bununla birlikte ulusal pazarda Mental Up bize benzeyen bir modelde aynı hedef kitlesine oyunlar sunmakta. Satış modelinde üyelik ücreti uygulayan Mental Up bugün 5 Mn+ müşteriye ulaşmış olup bu müşteriler bizim için de potansiyel bir müşteridir. Diğer taraftan Brain Test oyunu 100 milyon indirmeyle dikkatleri üzerine çekerek puzzle bilmece mantık kategorisinde ilgili bir kitlenin olduğunu ispatladı.

Hedef Kitle Hakkında

Gaming in Turkey 2020 raporuna göre Türkiye'de yaşayan 83 milyon nüfusun 63 milyonu internet kullanıcısı. Bunların içinde 55 milyon akıllı telefon kullanıcısı olup oyun oynayanların sayısı ise 32 milyondur. Oyun türleri oynanma oranlarına baktığımızda Eğitici oyunları Gündelik/Puzzle oyunlar arasına katabiliriz.

Oyunumuz eğitici nitelikte ilköğretim çağındaki öğrencilere yönelik olduğu için Milli Eğitim Bakanlığının yayınladığı 2020 istatistik raporuna göre devlet veya özelde okuyan 5 279 945 öğrenci bulunmaktadır. Bu grupta yer alan tüm öğrencilerin internet ve tablet imkanı olmadığı için Türkiye pazarında birinci fazda 1.000.000 öğrenciye ulaşmayı hedefliyoruz.

SWOT Analizi

Güçlü Yönler Nelerdir?

- İşler bellek geliştirici mekaniklere sahip olması, Matematik ve bellek tabanlı eğitici bir oyun olması

- Online rekabet modunun olması
- Karakter tasarımları, hikaye algoritma müzikler ve oyun mekanikleri ile tamamen özgün olması

Zayıf Yönler Nelerdir?

- Oyundaki ilerlemelerin matematiksel ve zihinsel bazı aktivitelere dayanması oyuncuları bir süre sonra sıkabilir
- Eğitici oyunların oynanma oranının diğer oyun türlerine göre az olması
- Başlangıç aşamasında olan bir proje olduğu için oyun içi reklamların olması

Fırsatlar Nelerdir?

- Eğitici ve çevreci bir oyun olarak çocuklarda oluşturacağı pozitif etki
- E spor müsabakalarında kullanılabilecek bir oyun olması yönüyle ilgili anlaşma ve oyun içi iyileştirmeler ile ulusal çapta okullar arası online turnuvalar düzenlenmesi
- Ulusal pazarlara açılabilme potansiyeli olduğu için tamamen yerli bir marka değeri oluşması

Tehditler Nelerdir?

- Oyun şu anda temel seviyede bitmiş olsa da sürekli canlı tutmak güncellemeler yapmak ve pazarlama çalışmaları yapılması gerekmektedir.
- Mevcut ekipte kilit rolde yer alan kişilerin herhangi bir nedenden dolayı ayrılması
- Projenin kopyalanması

Zayıf Yönleri Güçlendirme Stratejisi

- Oyunlaştırıcı etmenleri uygun bir dengede yerleştirerek sıkıcı bir oyun olmaktan uzaklaştırmayı sağlayacağız
- Bu oran az da olsa mevcut dilimdeki potansiyel kullanıcı sayısının pazara giriş için yeterli seviyede olması riski azaltmaktadır
- Belirli bir kullanıcı sayısına ulaştıktan sonra reklamları tamamen kaldırmayı planlıyoruz.

Tehditleri Ortadan Kaldırma Stratejisi

- Arka planda ciro artırıcı oyun fikirleri üretip pazara sunarak yeni bütçeler elde etmek ve yatırım almadan daha uzun sürede planlanan hedeflere ulaşmak
- Bu her zaman olabilir, öncelikle bu tarz kilit personellere şirket hisselerinden pay vermeyi düşünüyoruz. Böylelikle bağlılıklarını artırmayı hedefliyoruz.
- Projenin kopyalanmasına karşı hukuki tedbirler alacağız.

2.4. Kurucu Ortaklar, Ana Pay Sahipleri ve Sermayeyi Temsil Eden Paylar

2.4.1 Kurucu ortaklar hakkında bilgiler

| Girişim Şirketi'nin Kurucu Ortakları | | | | |
|--------------------------------------|---------------------------|---|---------------------|-----|
| Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı | Görevi/Unvanı | Kuruluştan Bu Yana Şirket Bünyesinde Üstlendiği Görevler | Sermayedeki Payı | |
| | | | (TL) | (%) |
| Osman Alagöz | Yönetim Kurulu Başkanı | Yönetim Kurulu Başkanlığı, Finans Yönetimi, Pazarlama Yönetimi, İK Yönetimi, Ürün Geliştirme Yönetimleri | 100.000 | 100 |

Osman Alagöz ile ilgili;

1983 yılında Erzurum'da doğdu ve kısa bir süre sonra ailesiyle birlikte İzmir'e yerleşti. İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini İzmir'de tamamladı. Özellikle lise yıllarında öğretmenlerinden aldığı enerjiyle İngilizce ve matematiğe yöneldi. Lisans eğitimini Atatürk Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde derece ile tamamladıktan sonra dört yıl kadar özel sektörde matematik öğretmenliği yaptı ve çeşitli girişimlerde bulundu. 2011 yılında Atatürk Üniversitesi'nde "Analiz ve Fonksiyonlar Teorisi" alanında bütünlük doktora programına girmeye hak kazandı. 2014 yılında Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaya başladı ve doktora süresi boyunca Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK)'dan doktora bursu almaya hak kazandı. 2018 yılında doktorasını bitiren Osman Alagöz, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Matematik Bölümü'nde Doktor Öğretim Üyesi olarak atandı ve halen bu görevini sürdürmektedir. Matematik alt yapısını kullanarak geliştirdiği bir kutu oyunu ile 2018 yılında Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde gerçekleşen proje pazarı programına katıldı. Bu oyun fikrini ilerletmek ve İşler Bellek Geliştirme Potansiyelli ilk oyun projesi olan Bilge Tunga'yı hayata geçirmek amacıyla 2019 senesinde kendi oyun şirketi olan Tungasoft Yazılım Eğitim ve Danışmanlık Anonim Şirketi'ni kurdu. Halen bu şirkette yönetici olarak ekibi ile birlikte çalışmalarına devam etmekte olan Dr. Osman ALAGÖZ oyun sektöründe geliştirdikleri oyunlarla tüm dünyada kullanıcı sayılarını artırmayı hedeflemektedir.

2.4.2. Ortaklık yapısı hakkında bilgiler

| Girişim Şirketi'nin Ortaklık Yapısı | | | | |
|-------------------------------------|------------------|----------------|------------|--------------|
| Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı | Sermayedeki Payı | | | Oy Hakkı (%) |
| | Grubu | Tutar (TL) | Oran (%) | |
| Osman Alagöz | A | 70.000 | 70 | 70 |
| Osman Alagöz | B | 20.000 | 20 | 20 |
| Osman Alagöz | C | 10.000 | 10 | 10 |
| TOPLAM | | 100.000 | 100 | 100 |

Osman Alagöz ile ilgili;

1983 yılında Erzurum'da doğdu ve kısa bir süre sonra ailesiyle birlikte İzmir'e yerleşti. İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini İzmir'de tamamladı. Özellikle lise yıllarında öğretmenlerinden aldığı enerjiyle İngilizce ve matematiğe yöneldi. Lisans eğitimini Atatürk Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde derece ile tamamladıktan sonra dört yıl kadar özel sektörde matematik öğretmenliği yaptı ve çeşitli girişimlerde bulundu. 2011 yılında Atatürk Üniversitesi'nde "Analiz ve Fonksiyonlar Teorisi" alanında bütünlük doktora programına girmeye hak kazandı. 2014 yılında Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaya başladı ve doktora süresi boyunca Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK)'dan doktora bursu almaya hak kazandı. 2018 yılında doktorasını bitiren Osman Alagöz, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Matematik Bölümü'nde Doktor Öğretim Üyesi olarak atandı ve halen bu görevini sürdürmektedir. Matematik alt yapısını kullanarak geliştirdiği bir kutu oyunu ile 2018 yılında Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde gerçekleşen proje pazarı programına katıldı. Bu oyun fikrini ilerletmek ve İşler Bellek Geliştirme Potansiyelli ilk oyun projesi olan Bilge Tunga'yı hayata geçirmek amacıyla 2019 senesinde kendi oyun şirketi olan Tungasoft Yazılım Eğitim ve Danışmanlık Anonim Şirketi'ni kurdu. Halen bu şirkette yönetici olarak ekibi ile birlikte çalışmalarına devam etmekte olan Dr. Osman ALAGÖZ oyun sektöründe geliştirdikleri oyunlarla tüm dünyada kullanıcı sayılarını artırmayı hedeflemektedir.

Osman Alagöz ile ilgili;

1983 yılında Erzurum'da doğdu ve kısa bir süre sonra ailesiyle birlikte İzmir'e yerleşti. İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini İzmir'de tamamladı. Özellikle lise yıllarında öğretmenlerinden aldığı enerjiyle İngilizce ve matematiğe yöneldi. Lisans eğitimini Atatürk Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde derece ile

tamamlandıktan sonra dört yıl kadar özel sektörde matematik öğretmenliği yaptı ve çeşitli girişimlerde bulundu.

Osman Alagöz ile ilgili;

1983 yılında Erzurum'da doğdu ve kısa bir süre sonra ailesiyle birlikte İzmir'e yerleşti. İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini İzmir'de tamamladı. Özellikle lise yıllarında öğretmenlerinden aldığı enerjiyle İngilizce ve matematiğe yöneldi. Lisans eğitimini Atatürk Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde derece ile tamamladıktan sonra dört yıl kadar özel sektörde matematik öğretmenliği yaptı ve çeşitli girişimlerde bulundu.

2.4.3. Sermayeyi temsil eden paylar hakkında bilgiler

| Girişim Şirketi'nin Sermayesini Temsil Eden Paylar | | | | | |
|--|------|------------|---------------------|--------|-----------------|
| Grubu | Türü | İmtiyazlar | Nominal Değeri (TL) | | Sermayeye Oranı |
| | | | Birim | Toplam | |
| A | Nama | Yoktur | 70.000 | 70.000 | 70 |
| B | Nama | Yoktur | 20.000 | 20.000 | 20 |
| C | Nama | Yoktur | 10.000 | 10.000 | 10 |

Mevcut şirketin esas sözleşmesine göre sermayeyi temsil eden toplam paylar **A , B ve C** gruplarına ayrılmıştır.

Bu gruplara ilişkin olarak A Grubunda **1** Adet, birim nominal değeri **70.000 TL** olan ; B Grubunda **1** Adet, birim nominal değeri **20.000 TL** olan ve C Grubunda **1** Adet, birim nominal değeri **10.000 TL** olan pay bulunmaktadır. Sermayesinin toplam **100.000 TL** olduğu görülmektedir.

A Pay grubu ile ilgili imtiyazlar;

Yoktur

B Pay grubu ile ilgili imtiyazlar;

Yoktur

C Pay grubu ile ilgili imtiyazlar;

Yoktur

2.5. Yönetim Kurulu ve Yöneticiler

2.5.1 Yönetim kurulu üyeleri hakkında bilgiler

| Girişim Şirketi'nin Yönetim Kurulu Üyeleri | | | | | |
|--|---------------------------|------------------|--------------------------|---------------------|-----|
| Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı | Görevi/Unvanı | Atanma Tarihi | Kalan Görev Süresi | Sermayedeki Payı | |
| | | | | (TL) | (%) |
| Osman Alagöz | Yönetim Kurulu Başkanı | 08/08/2019 | 1096 Gün | 100.000 | 100 |

Osman Alagöz hakkında;

Osman Alagöz girişim şirketi dışında üniversitede çalışan bir akademisyendir. Uzmanlık alanı teorik matematik olan Osman Alagöz, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Matematik Bölümünde bölüm derslerine girmekte, lisansüstü öğrencileri tez çalışmaları yapmakta, Tubitak ta kabul edilmiş olan 3501 Kariyer Geliştirme Programı projesinde proje yürütücülüğü yapmakta ve son olarak Matematiksel Analiz alanında yayın yapan indekli bir derginin managing editörlük görevini üstlenmektedir. Çalışma hayatının dışında Eğitim için Ben de Varım Derneğinde Yönetim Kurulu üyeliği bulunmaktadır.

2.5.2 Yöneticiler hakkında bilgiler

| Girişim Şirketi'nin Yöneticileri | | | | |
|----------------------------------|---------------|--|---------------------|-----|
| Adı- Soyadı | Görevi/Unvanı | Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi | Sermayedeki Payı | |
| | | | (TL) | (%) |
| Osman Alagöz | Müdür | Oyun Tasarımcısı, Ekip Yöneticiliği, Market Optimizasyonu, Gelir Optimizasyonu | 100.000 | 100 |

Osman Alagöz hakkında;

1983 yılında Erzurum'da doğdu ve kısa bir süre sonra ailesiyle birlikte İzmir'e yerleşti.

İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini İzmir'de tamamladı. Özellikle lise yıllarında öğretmenlerinden aldığı enerjile İngilizce ve matematiğe yöneldi. Lisans eğitimini Atatürk Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde derece ile tamamladıktan sonra dört yıl kadar özel sektörde matematik öğretmenliği yaptı ve çeşitli girişimlerde bulundu. 2011 yılında Atatürk Üniversitesi'nde "Analiz ve Fonksiyonlar Teorisi" alanında bütünlük doktora programına girmeye hak kazandı. 2014 yılında Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaya başladı ve doktora süresi boyunca Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK)'dan doktora bursu almaya hak kazandı. 2018 yılında doktorasını bitiren Osman Alagöz, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Matematik Bölümü'nde Doktor Öğretim Üyesi olarak atandı ve halen bu görevini sürdürmektedir. Matematik alt yapısını kullanarak geliştirdiği bir kutu oyunu ile 2018 yılında Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde gerçekleşen proje pazarı programına katıldı. Bu oyun fikrini ilerletmek ve İşler Bellek Geliştirme Potansiyelli ilk oyun projesi olan Bilge Tunga'yı hayata geçirmek amacıyla 2019 senesinde kendi oyun şirketi olan Tungasoft Yazılım Eğitim ve Danışmanlık Anonim Şirketi'ni kurdu. Halen bu şirkette yönetici olarak ekibi ile birlikte çalışmalarına devam etmekte olan Dr. Osman ALAGÖZ oyun sektöründe geliştirdikleri oyunlarla tüm dünyada kullanıcı sayılarını artırmayı hedeflemektedir.

Osman Alagöz girişim şirketi dışında üniversitede çalışan bir akademisyendir. Uzmanlık alanı teorik matematik olan Osman Alagöz, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Matematik Bölümünde bölüm derslerine girmekte, lisansüstü öğrencileri tez çalışmaları yapmakta, Tubitak ta kabul edilmiş olan 3501 Kariyer Geliştirme Programı projesinde proje yürütücülüğü yapmakta ve son olarak Matematiksel Analiz alanında yayın yapan indekli bir derginin managing editörlük görevini üstlenmektedir. Çalışma hayatının dışında Eğitim için Ben de Varım Derneğinde Yönetim Kurulu üyesi bulunmaktadır.

2.6. Finansal Bilgiler

2.6.1 Finansal durum ve faaliyet sonuçları hakkında bilgiler

Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi'ne ait TFRS standartlarına uygun olarak şirket faaliyetlerinde önem arz eden veriler önceliklendirilerek hazırlanmış "Finansal Durum Tablosu" ile şirket hasılatının %10'unun üzerinde bakiyesi bulunan hesap kalemleri önceliklendirilerek hazırlanan "Gelir Tablosu" aşağıdaki sunulmuştur. Şirketin "İşletme Bütçesi", "Yatırım Bütçesi", "Gelir Kalemleri", "Satış Hedefleri" ve "Nakit Akım Tablosu"nu da içeren finansal bilgilerine aşağıdaki kutu içerisinde bulunan linkten erişebilirsiniz.

<https://invest.fonbulucu.com/kampanya/W1R9AC#finance>

| Finansal Durum Tablosu | | |
|--------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Hesap Kalemleri (TL) | 31/12/2019 | 31/12/2020 |
| Dönen Varlıklar | 39.146 | 34.941 |
| Nakit ve Nakit Benzerleri | 21.936 | 14.461 |
| Kasa | 15.604 | 3.746 |
| Diğer Dönen Varlıklar | 6.332 | 10.715 |
| Ticari Alacaklar | 7.480 | 0 |
| Stoklar | 9.730 | 20.480 |
| Duran Varlıklar | 46.710 | 77.271 |
| Maddi Duran Varlıklar | 30.780 | 23.409 |
| Demirbaşlar | 40.608 | 40.608 |
| Birikmiş Amortismanlar | -9.828 | -17.199 |
| Maddi Olmayan Duran Varlıklar | 15.930 | 53.862 |
| Kısa Vadeli Yükümlülükler | -5.597 | -53.827 |
| Finansal Borçlar | 0 | 0 |
| Ticari Borçlar | 20.587 | 31.075 |

| Finansal Durum Tablosu | | |
|---------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Hesap Kalemleri (TL) | 31/12/2019 | 31/12/2020 |
| Diğer Borçlar | 26.184 | 84.902 |
| Diğer Borçlar | 12.104 | 62.230 |
| Alınan Sipariş Avanslar | 9.545 | 2.395 |
| Ödenecek Vergi ve Diğer Yükümlülükler | 4.535 | 20.277 |
| Uzun Vadeli Yükümlülükler | 0 | 0 |
| Finansal Borçlar | 0 | 0 |
| Ticari Borçlar | 0 | 0 |
| Diğer Borçlar | 0 | 0 |
| Özkaynaklar | -42.693 | -85.545 |
| Ödenmiş Sermaye | 40.889 | 40.890 |
| Sermaye | 50.000 | 50.000 |
| Ödenmemiş Sermaye | -9.111 | -9.110 |
| Geçmiş Yıllar Karları | 0 | 0 |
| Geçmiş Yıllar Zararları | 0 | -1.804 |
| Net Dönem Karı | 0 | 0 |
| Net Dönem Zararı | -1.804 | -42.851 |
| AKTİF TOPLAMI | 85.856 | 112.212 |
| PASİF TOPLAMI | 85.856 | 112.212 |

| Gelir Tablosu | | |
|----------------------------------|-------------------|-------------------|
| Hesap Kalemleri (TL) | 31/12/2019 | 31/12/2020 |
| Hasılat | 26.726 | 16.063 |
| Satışların Maaliyeti | -28.530 | -58.914 |
| Esas Faaliyet Karı | 0 | 0 |
| Esas Faaliyet Zararı | 0 | 0 |
| Finansman Giderleri (NET) | 0 | 0 |
| Vergi Giderleri | 0 | 0 |
| NET KAR/ZARAR | -1.804 | -42.851 |

2.6.2 Fon kaynakları ve finansman yapısı hakkında bilgiler

Şirketin kuruluşu esnasında KOSGEB Arge-İnovasyon ve Endüstriyel Tasarım Programı kapsamında aldığı hibe destek kullanılmış olup kuruluşunun üzerinden 1 yılı geçmesi ile İşyeri Geliştirme Desteği Programına başvurumuz da kabul edildi. Bu programın şu anda nitelikli eleman desteği kalemini kullanılmaktadır 50.000 TL limitli olan bu hibe desteğin 30.000 TL lik kısmı duruyor. Önümüzdeki 6 aylık dönem içinde KOSGEB e Bilge Tunga 2 projesini hibe destek almak sunacağız. Taslak projede 350.000 liralık bir bütçe belirledik. Son olarak Sanayi Bakanlığının yurt dışına oyun geliştiren firmalara yönelik verdiği hibe desteklerden de faydalanmak için gerekli girişimlerde bulunacağız. Bununla ilgili detaylar iş planında açıklanmıştır. Mevcut durumda fona ulaşması zaman aldığı için 2020 yılı içinde Halk bankasından 50.000TL lik bir kredi kullanımı yapılmıştır. Bilge Tunga oyunumuzun yanında şu anda geliştirme sürecinde olduğumuz Pin Fut 3D adında yeni bir oyunumuz da bulunmakta olup testlerin olumlu çıkmasının ardından beta sürümünü Ağustos sonunda piyasaya çıkaracağız. Bu konudaki gelişmeleri kampanyamızın başarılı olmasının ardından yatırımcılarımızla anlık olarak paylaşacağız.

2.7. Hukuki Durum, Belge ve Ödüller

Hukuki Durum

Davalar

Şirketin aleyhine açılan ve/veya şirketin açtığı bir dava bulunmamaktadır.

Patent, Lisans, Marka Tescil ve Belgeler

- Tescil Aşamasında

Ödül ve Başarılar

Belirtilmemiştir.

Belgeler ektedir.

3. KAMPANYA HAKKINDA BİLGİLER

3.1. Genel Gerekçe ve Temel Bilgiler

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi kampüs alanında yer alan ATAP Teknoparında ilk arge projemizi başarıyla tamamlamamızın ardından Anadolu üniversitesi Arinkom dan TechUP 2020 programına davet edildik. Değerli mentörümüz Taner Baltacı nın öncülüğünde 4 ay süren çok verimli bir hazırlık süreci geçirdik. Ardından Şubat 2021 de Arinkom öncülüğünde online olarak gerçekleştirilen ve bizim de ilk yatırımcı turumuz olan demoday etkinliğinde projemizden şirketimizden ve geleceğe yönelik hedeflerimizden bahsettim. Sunum ardından bizimle ilgilenen bireysel yatırımcılar da oldu fakat fonbulucu.com'un davetleri üzerine fonbulucu.com üzerinden kitlesel fonlama programına başvuru yapmaya karar verdik.

Açıkçası şimdiye kadar büyük bir yatırım arayışında olmadık. Yukarıda da belirttiğim gibi ilk yatırımcı turumuzda kitlesel fonlama ile karşılaşınca sistemin işleyişi güven vermesi ve kurumsal işleyişi bizi kendisine çekti.

Kampanyadan elde edeceğimiz yatırımı kullanma süresini 6 ay olarak belirledik. Hedeflediğimiz fonun başarılı bir şekilde toplanması durumunda. ekibimize yeni yetenekler dahil edeceğiz ve iş planlarımızı devreye koyacağız. Bu iş planlarımız arasında mevcut Bilge Tunga eğitici oyunumuzun güncellemesini yaptıktan sonra pazarlama çalışmalarını başlatmak. Diğer taraftan da ekibimizle Tunga Town oyunu ile Tunga 3D oyunlarını geliştirmeye başlayacağız. Demoday ardından geliştirmeye başladığımız ve %50 pay hakkı şirketimizde olan Pin Fut 3D online mobil oyunumuzun da geliştirme ve servis işlemlerine devam edeceğiz.

3.2. Fon Kullanım Yeri

Fonlama Kampanyasının başarılı olması durumunda elde edilen fonlar aşağıda verilen şekilde ve sürelerde kullanılacaktır. Fonun kullanım süresi içerisinde her altı ayda bir ve her durumda fonun kullanımını tamamlandığında bağımsız denetim raporu hazırlanarak kampanya sayfasında yayınlanacak ve ayrıca yatırımcılar ile paylaşılacaktır. Toplanan fonların ilan edilen amacına uygun olarak kullanılmasından yönetim kurulunun sorumludur.

Toplanan fon;

88.000 TL'si Personel ve Yönetici Giderleri amacıyla **01.08.2021 - 01.01.2022** tarihleri arasında, **50.000 TL'si Pazarlama Giderleri** amacıyla **01.09.2021 - 01.01.2022** tarihleri arasında, **37.000 TL'si İşbirlikleri (fonbulucu,Takasbank,MKK,TechUP) Giderleri** amacıyla **01.08.2021 -**

01.09.2021 tarihleri arasında, **80.000 TL'si Diğer Giderler (Kira,Muhasebe,Danışmanlıklar, Kısa Vadeli Borçlar)** amacıyla **01.08.2021 - 01.01.2022** tarihleri arasında, **25.000 TL'si Alt Yapı Giderleri** amacıyla **01.08.2021 - 01.10.2021** tarihleri arasında kullanılacaktır.

Kampanya sonrasında elde edilen brüt gelirden kampanya için yapılan giderler fatura karşılığı ödenecek olup, ayrıca Platform Kullanım Ücreti olan toplanan fonun KDV hariç %6'sı yine fatura karşılığında ödenecektir.

Fonlamanın başarılı olup olmadığına bakılmaksızın MKK (Merkezi Kayıt Kuruluşu), kaydıleştirme işlemleri için açılan kampanya toplam fon talebinin (ek fonlama hesaba katılmaz) onbinde 3'ü + KDV tutarında ve fonların toplanarak bloke edilmesine aracılık eden İstanbul Takas ve Saklama Bankası A.Ş. (Takasbank), binde 1'i + BSMV tutarında işlem ücreti alacaktır. Tutarlar kampanya sonrası Platform'un faturasına istinaden girişim şirketi tarafından ödenecektir.

Kampanya sonunda toplanan fondan elde edilecek net gelir toplanan fonun %90 ila %92'si aralığında gerçekleşektir.

Ayrıca diğer kaynaklardan temin edilmesi planlanan finansmanlar şu şekildedir.

Kosgeb Arge İnovasyon ve Endüstriyel Tasarım Desteği (Başvuru Yapılacak)'ndan 350.000 TL tutarında bir finansmanın 01/10/2021 tarihinde temin edilmesi planlanmaktadır.

Rapor halinde eklerde görülebilir. (EK2)

3.3. Kar Tahmin ve Beklentileri

Uyarı: Bu bölümü okumadan önce bilgi formunu başındaki "UYARI" kısmını tekrar okuyunuz.

Tungasoft Yazılım Eğitim Ve Danışmanlık Anonim Şirketi Girişim Şirketinin gelir kalemleri Bilge Tunga Reklam Gelirleri , Bilge Tunga Oyun içi Satışlar 25 Su Damlacığı , Bilge Tunga Oyun içi Satışlar 75 Su Damlacığı , Bilge Tunga Oyun içi Satışlar 300 Su Damlacığı , Bilge Tunga Oyun içi Satışlar 600 Su Damlacığı , Bilge Tunga Oyun içi Satışlar 1000 Su Damlacığı , Bilge Tunga Oyun içi Satışlar 5000 Su Damlacığı , Tsitapp Kontor Satışı Paket 1 , Tsitapp Kontor Satışı Paket 2 , Tsitapp Kontor Satışı Paket 3 , Tsitapp Kontor Satışı Paket 4 , Tsitapp Kontor Satışı Paket 5 , Tsitapp Kontor Satışı Paket 6 , Tsitapp Kontor Satışı Paket 7 ve Bilge Tunga Maskot Pelüş Oyuncak kalemlerinden oluşmaktadır.

Bu gelir kalemlerine göre ve beş yıllık süreçte 78.162.325 TL ciro yapması planlanmaktadır.

3.4. Geçmiş Kampanyalar

Yoktur.

4. RİSK FAKTÖRLERİ

Bu bölümde; girişim şirketine ve faaliyetlere, girişim şirketinin ve/veya hedef kitlenin içinde bulunduğu sektöre, çıkarılacak paylara ve yatırım kararı verilmesinde önem taşıyan diğer risklere yer verilmiştir.

4.1. Girişim Şirketine ve Faaliyetlere İlişkin Riskler

Şirketin iş planındaki hedeflerine ulaşması için yaşabileceği riskleri aşağıda özetleyebiliriz.

- Nitelikli eleman yetersizliği: Mevcut durumda Türkiye de faaliyet gösteren oyun firmaları arasında yaşanan genel bir sorun olan nitelikli eleman yetersizliği sektöre ilgi duyan yetenekli gençlerin uygun eğitim ve aşamalardan geçtikten sonra zaman içinde giderilecektir.
- Öz sermaye yetersizliği: Mevcut durumda belirlenen 280.000 TL lik fonun kullanımını belirli kategorilere göre planlanmış olsa da sektördeki diğer firmaların rekabeti sonucu maaşlarda olası artış olması veya reklam pazarlama maliyetlerinin artması veya harici kullandığımız sunucu giderlerinin aşırı artması mali açıdan karlılığı azaltabilir.

4.2. Sektöre İlişkin Riskler

Özellikle Türkiye deki oyun firmalarında en çok oyun programcısı, oyun artisti, game designer, veri analisti, product manager gibi pozisyonlarda nitelikli elemanlara ihtiyac olmakta ve bu firmalar tarafından işe alınmak için başlıca kriterin yetenek ve ekip çalışmasına uygunluk olduğu bilinmektedir. 400'ü aşkın irili ufaklı game development şirketi var. Peak, Gram, Masomo gibi şirketlerin satılması çok büyük farkındalıklar yarattı. Dolayısıyla rekabet çok yüksek, yetenekli, yaratıcı insan kaynağı ise az. Başka sektörlerden yetenekli insanları oyun sektörüne kazandırma çabası da çok oluyor ama bu tarz kişilerde de başarı oranı düşüyor.

4.3. Paylara İlişkin Riskler

Şirketimizin pay değerleri, genel ekonomik ve siyasi ortam kaynaklı fiyat hareketlerinden, spekülatif ve manipülatif nitelikteki işlemlerden etkilenebilir. Paya Dayalı Kitle Fonlama sisteminde henüz ikincil pazar oluşmadığından yatırımcıların paylarının likiditesi düşüktür.

4.4. Diğer Riskler

Yoktur.

5. PAYLAR VE SATIŞ ESASLARI

5.1. Çıkarılacak Paylara İlişkin Bilgiler

5.1.1. Türü ve niteliği hakkında bilgiler

Toplanan fon karşılığı yatırımcılara verilecek paylar nama yazılı olacaktır. Çıkarılacak paylar Bedelli ve Primli Pay Senetleri şeklinde olup, Çıkarılan payların %10 ve üzerinde satın alan Nitelikli Yatırımcılar için İmtiyazlı Pay Senetleri verilecektir.

Çıkarılan Paylar B grubu paylar olup, Payların Birim Nominal Değeri: 0.0679 TL ve Payların Toplam Nominal Değeri: 19.000 TL olacaktır.

Toplam satışa sunulan Paylar 280.000 Adet olup, Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: **1 TL**'dir.

Kampanya öncesi 17/06/2021 tarihinde şirketimizin mevcut 50.000 TL kuruluş sermayesinin tamamı 2021 yılı içinde ödenmiş ve sermaye artırımını yapılarak sermayesini 100.000 TL ye çıkarmıştır. 28/07/2021 tarihi itibari ile şirketimizin ödenmiş sermayesi 100.000 TL dir.

Yaptığımız son genel kurul toplantısında şirket paylarını A,B ve C gruplarına ayırdık.

Şu anda bütün paylar resmi olarak Osman Alagöz üzerinde olmakla birlikte bu paylardan, girişimimizin geliştirilmesi amacıyla finansal kaynak sağlayan Mehmet Kenan IŞIK'a toplam şirket paylarının %30 ve hem finansal kaynak hem de beşeri sermaye sağlayan Mehmet Kavak 'a toplam şirket paylarının %5 fonlama sonrası sonrası devredilecektir.

Yatırım sonrası Sermayenin 380.000 TL olması bekleniyor olup 280.000 TL lik pay satışı için şirketin %5 hissesi pay sahiplerine devredilecektir.

5.1.2. Satış fiyatı hakkında bilgiler

Platformumuzda kampanya yapan tüm girişimlerin pay gruplarından bağımsız olarak çıkarılacak her bir payın Birim Satış Fiyatı 1 (Bir) TL'dir. Çıkarılacak pay adetleri hesaplanırken Girişim Şirketi'nin mevcut sermayesi ve ihtiyaç duyduğu fon miktarı ana parametre olarak alınır. Satış fiyatları hesaplanırken 1 Pay için 1 TL sabit alınır ve dolayısı ile çıkarılacak pay adetleri her bir Girişim Şirketi için değişkendir. 1 TL pay fiyatı baz alındığında her bir payın Nominal Birim Değeri 1 TL'nin altında oluşur. Payın Nominal Birim Değeri ile Payın Birim Satış Fiyatı arasında gerçekleşen fark ile pay satışları primli gerçekleştirilmektedir. Bu sayede yapılacak sermaye artışına girişimin mevcut pay sahipleri katılmazlar.

Çıkarılacak Payların Nominal Birim Fiyatları hesaplanırken Yatırımcıların fonlama sonrası sermaye içerisindeki Nominal Pay Tutarı ve Çıkarılan Pay Adedi parametreleri kullanılmıştır.

Toplam Satışa Sunulan Paylar **280.000** Adet olup, Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: **1 TL**'dir.

5.1.3. Hak, yükümlülük ve kısıtlamalar hakkında bilgiler

Çıkarılacak paylar TTK ilgili mevzuatına göre çıkarılmıştır. Grubu ne olursa olsun Çıkarılacak Payların Birim Satış Fiyatları arasında bir fiyat farkı uygulanmamakla birlikte hak ve getireceği yükümlülükler ve bu hakların kullanım bakımından farklılıklar bulunmaktadır. Temettü hakları tüm çıkarılan paylar için eşittir.

Nitelikli Yatırımcıların payları için Genel Kurulda Oy Hakkı ve Yönetim Kurulunda temsil edilme imtiyazları (çıkarılan payların en az %10'u oranında pay almaları durumunda) bulunmaktadır. Nitelikli Yatırımcılar için A Grubu Paylar çıkarılmıştır.

Nitelikli Olmayan Yatırımcıların Genel Kurulda Oy Hakları bulunmaz. Nitelikli Olmayan Yatırımcılar için B Grubu Paylar çıkarılmıştır. B Grubu Pay sahipleri arasında bir imtiyaz farkı bulunmamaktadır.

C Grubu Paylar Girişim Şirketi'nin mevcut ortaklarına ait paylardır.

Kampanyanın başarılı fonlanması akabinde kampanyadan pay alarak girişim şirketine ortak olan Nitelikli ve/veya Nitelikli Olmayan yatırımcıların payları Merkezi Kayıt Kuruluşunda adlarına kaydileştirilecektir. Bu kaydileştirme işlemi sadece yatırımcı adına olacağından, yatırımcıların kredi kartları veya EFT yolu ile yapacakları pay satın alma işlemlerini kendi adlarına yapmaları gerekmektedir.

Sermaye Piyasası Kurulu'nca yayınlanan Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği'nin 16'ncı maddesinin onuncu fıkrası kapsamında girişim şirketinin mevcut ortaklarının, kampanya sürecinin başladığı tarihi takip eden üç yıl içerisinde miras, mirasın paylaşımı, eşler arasındaki mal rejimi hükümleri, cebri icra ve nitelikli yatırımcılara veya kendi aralarında yapılacak devirler dışında paylarını devredemeyecekleri hükme bağlanmıştır.

5.2. Talep, Satış ve Dağıtım Süreci

5.2.1. Talep ve başvuru süreci hakkında bilgiler

Kampanyadan pay almak isteyen tüm yatırımcılar invest.fonbulucu.com Paya Dayalı Kitle Fonlama Platformu'nun internet sitesine giderek veya doğrudan kampanya linki olan <https://fmb.lc/W1R9AC> linkine giderek Yatırım Yap butonunu kullanarak kampanyalardan pay alabilirler.

Nitelikli Olmayan her bir yatırımcı; asgari 1 Pay (1 TL) ve Azami 20.000 Pay (20.000 TL) yatırım yapabilir. Ancak platforma kayıt esnasında gelir beyanında bulunulması veya kayıt yaptıktan sonra değiştirilmesi kaydıyla beyan edilen tutarın %10'u kadar azami yatırım yapılabilir. Bu tutar her durumda 100.000 TL'yi aşamaz.

Nitelikli her bir yatırımcı için pay alımı asgari 500 Pay (500 TL) olup azami bir yatırım sınırı bulunmamaktadır.

Her Pay Satın Alım İşlemi öncesi Paya Dayalı Kitle Fonlaması Faaliyetleri Genel Risk Bildirimi'ni okuyup, anladığınıza ve kabul ettiğinize dair işlemin onaylanması gerekir.

Pay Satın Alma İşlemi gerçekleştiği andan itibaren 48 saat içerisinde Cayma Hakkınızı kullanarak satın alma işleminden vazgeçebilirsiniz. Bu işlemi gerçekleştirmek için Profilinize giriş yaparak Cayma Hakkı Kullanım butonuna basmanız yeterlidir. İşleminiz otomatik olarak başlar ve hiçbir kesinti olmadan ödemeniz iade edilir.

%20'ye kadar fazla fonlama izni bulunan kampanyalarda oluşan Nominal Birim Fiyat alınan ek fonlama talebinin yüzdesine göre bir aralıkta oluşur ve ek talebe ilişkin olarak çıkarılan paylar o oranda artırılır. Bu durumda talep edilen paylarda bir kesinti olmayacağı gibi kısmi bir iade yapılmaz.

Talep Edilen Toplam fonun aşılması durumunda kısmi iade yapılır.

Kampanya süresinin bitiş tarihinden önce hedeflenen fon tutarının toplanması durumunda Platform dilediği anda kampanyayı sonlandırabilir. Bu durumu kampanyadan pay satın alan tüm yatırımcılar ve kampanya sahibi tarafından peşinen kabul edilmiştir.

5.2.2. Ödeme ve iade süreci hakkında bilgiler

Pay alım ekranında Kredi Kartı veya EFT seçeneği seçilerek pay satın alınması gerçekleştirilir. Pay satın alındığında ödeme doğrudan Takasbank'a ulaşır ve adınıza bloke edilir. Her bir yatırımcı ancak kendi adına düzenlenmiş bir kredi kartı veya kendisine ait bir banka hesabından ödeme yapabilir. EFT seçeneği kullanılarak satın alınan paylar EFT'nin Takasbank'a ulaşması ve doğrulanması akabinde geçerlilik kazanır. Bu süre içerisinde işlem Profilinizde Yatırımlarım bölümünde 'Beklemede' olarak görüntülenir.

Başarılı olsun olmasın tüm kampanyalarda toplanan tüm fonlar Emanet Yetkilisi Takasbank'ta adınıza bloke edilir ve gerekli prosedürler gerçekleşene kadar Girişim Şirketini aktarılmaz. Hedeflenen fonun toplanamaması durumunda ödemeniz ödeme yönteminiz dikkate alınarak hesabınıza veya kredi kartınıza bir kesinti olmadan iade edilir.

Toplanan fonlar için Girişim Şirketine aktarılan veya size iade edilene kadar geçen süre içerisinde, Takasbank tarafından bir nemalandırma işlemi yapılmamaktadır. Ödemelerinizin nemalandırılmayacağını ve nema talebinde bulunmayacağınızı dair Üyelik Sözleşmesinde hüküm bulunmamakta olup bu durumu işlem gerçekleştiren kişi kabul etmiş sayılır.

5.2.3. Tahsisat ve dağıtım süreci hakkında bilgiler

Hedeflenen fon tutarının üzerinde bir fonlama talebi gelmesi durumunda pay satın almak isteyen tüm yatırımcılara pay verilmesi esas ilkedir. Bu durumda fonlamanın kapanmasını müteakip, ödeme yapmış ve onaylanmış yatırımcılara fazla fonlamanın % kaç fazla oluştuğuna bakılarak, aynı oranda daha az pay verilir ve fazla ödenen tutar kısmi iade işlemine tabi tutularak finansal kapanışlar yapılır. (Örnek: 100 Pay talep ettiğiniz bir kampanyada 2 katı talep toplanması durumunda size 50 Pay verilir ve kesilen pay oranınıza göre fazla ödemeniz size iade edilir.)

Ancak bir Milyon TL'nin üzerinde fonlamalarda fazla talep gelmesi durumunda, yapılacak

pay kesintileri ve kısmi iadelerde Nitelikli Yatırımcıların pay kesintisi ve iadeleri en son değerlendirilerek tahsisat ve dağıtım yapılır. Öncelikli olarak Nitelikli Olmayan Yatırımcılar için pay kesintisi ve iadesi ile birlikte dağıtım yapılır.

Kampanyadan pay alarak girişim şirketine ortak olan Nitelikli ve/veya Nitelikli Olmayan yatırımcıların payları Merkezi Kayıt Kuruluşunda adlarına kaydileştirilecektir. Bu süreç tamamlanana kadar girişim şirketi adına bloke edilen fonlar aktarılmaz.

Payların kaydileştirilme işlemleri girişim şirketinin yükümlülüğünde olup, platform tarafından gerekli bilgi, belge temin edilir ve yönlendirme yapılır.

Pay sahipleri platforma kayıt oldukları anda e-YATIRIMCI ve e-CAS sistemlerine de otomatik kayıt olduklarından adlarına kaydileştirilen payları buradan takip edebilirler.

5.3. Maliyetler hakkında bilgi

Kredi Kartı ile yapılan Pay Satın Alım İşlemlerinde Takasbank tarafından anlaşmalı olarak Ödeme Sistemleri Hizmeti alınan Payten/Paratika Ödeme Sistemleri tarafından işlem ücreti alınır. %1,78 oranındaki tutar ödeme işlem komisyonu olarak kredi kartınıza ödeme esnasında yansıtılır.

EFT ile yapılan ödemelerde EFT ücreti hesabınız olan bankaya göre değişiklik göstermektedir. EFT gönderim Ücreti pay alımı gerçekleştirilene aittir.

Fonlamanın başarılı olup olmadığına bakılmaksızın MKK (Merkezi Kayıt Kuruluşu), kaydileştirme işlemleri için açılan kampanya toplam fon talebinin (ek fonlama hesaba katılmaz) onbinde 3'ü + KDV tutarında ve fonların toplanarak bloke edilmesine aracılık eden İstanbul Takas ve Saklama Bankası A.Ş. (Takasbank), binde 1'i + BSMV tutarında işlem ücreti alacaktır. Tutarlar kampanya sonrası Platform'un faturasına istinaden girişim şirketi tarafından ödenecektir.

Toplanan fondan ve ancak kampanyanın başarılı fonlanması durumunda Platform Kullanım Ücreti olarak Girişim Şirketi Platform'a KDV hariç toplanan fonun %6'sı kadar ödeme yapacaktır.

Girişim Şirketi kampanyasının değerlendirmeye tabi tutulması ve platformda listelenmesi için KDV dahil 1500 TL ödeme yapmıştır.

6. PLATFORM HAKKINDA BİLGİLER

6.1. Genel Bilgiler

| Platform Hakkında Genel Bilgiler | |
|----------------------------------|--|
| Ticaret Unvanı | : GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş. |
| Merkez Adresi | : Beştepe Mah. Nergiz Sok. No:7-2/110 Via Flat İş Merkezi Ofis:C11 Yenimahalle Ankara |
| Listeye Alınma Tarihi | : 08.04.2021 |
| Sermayesi | : 6.000.000,00 TL |
| Başarılı Kampanya Sayısı | : 1 |
| Başarısız Kampanya Sayısı | : 0 |
| Aracılık Edilen Fonlama Tutarı | : 300.000 TL |
| Telefon Numarası | : 0 312 504 0808 |
| İnternet Sitesi | : invest.fonbulucu.com |

6.2. Ortaklık Yapısı

| Platform'un Ortaklık Yapısı | | | | |
|-----------------------------|------------------|------------------|------------|--------------|
| Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı | Sermayedeki Payı | | | Oy Hakkı (%) |
| | Grubu | Tutar (TL) | Oran (%) | |
| Hakan Yıldız | A | 4.500.000 | 75 | 75 |
| Hakan Yıldız | B | 1.500.000 | 25 | 25 |
| TOPLAM | | 6.000.000 | 100 | 100 |

6.3. Yönetim Kurulu Üyeleri

| Platform'un Yönetim Kurulu Üyeleri | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|---------------|--------------------|------------------|-----|
| Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı | Görevi/Unvanı | Atanma Tarihi | Kalan Görev Süresi | Sermayedeki Payı | |
| | | | | (TL) | (%) |
| Hakan Yıldız | YK Başkan Vekili | 19/11/2019 | 1.827 Gün | 6.000.000 | 100 |
| Umut Utku TAŞDEMİR | YK Üyesi - Genel Müdür Yrd. | 19/11/2019 | 1.827 Gün | 0 | 0 |
| Dr. Yalçın Koçak | YK Başkanı | 19/11/2019 | 1.827 Gün | 0 | 0 |
| Prof. Dr. Abdulhakim Coşkun | YK Üyesi | 19/11/2019 | 1.827 Gün | 0 | 0 |
| Av. Dr. Ahmet Keşli | YK Üyesi | 19/11/2019 | 1.827 Gün | 0 | 0 |
| Dilek Seferoğlu | YK Üyesi | 19/11/2019 | 1.827 Gün | 0 | 0 |

6.4. Yatırım Komitesi

| Yatırım Komitesi Üyeleri | | | | |
|--------------------------|------------------------|---|------------------|-----|
| Adı-Soyadı | Görevi/Unvanı | Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi | Sermayedeki Payı | |
| | | | (TL) | (%) |
| Hakan Yıldız | Yatırım Komitesi Üyesi | Girişimcilik Finansmanı | 6.000.000 | 100 |
| Olca Alptuğ Akdağ | Yatırım Komitesi Üyesi | Girişim ve Ekonomi | 0 | 0 |
| Bülent Gümüş | Yatırım Komitesi Üyesi | Yazılım ve Teknoloji | 0 | 0 |
| Hüseyin Çiftçi | Yatırım Komitesi | İşletme ve Finans | 0 | 0 |

| Yatırım Komitesi Üyeleri | | | | |
|--------------------------|------------------------|---|------------------|-----|
| Adı-Soyadı | Görevi/Unvanı | Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi | Sermayedeki Payı | |
| | | | (TL) | (%) |
| | Üyesi | | | |
| Emre Akgümüş | Yatırım Komitesi Üyesi | Girişim, Start-up | 0 | 0 |
| Vahit Altun | Yatırım Komitesi Üyesi | Ekonomi ve Mali Analiz | 0 | 0 |

6.5. İnceleme Sonuçları

Tungasoft Yazılım Eğitim ve Danışmanlık Anonim Şirketi'nin ek fonlama kullanılmadan %5 payının arz edildiği kampanyada şirketin Eğitici Online Mobil Platform oyunu Bilge Tunga öne çıkarılmıştır. Ayrıca şirketin başka oyun projeleri de bulunmaktadır. Tungasoft, Dr. Osman Alagöz tarafından dijital oyun ekosisteminde marka değeri olacak oyunlar geliştirmek üzere kurulmuş bir oyun şirkettir. Şirketin ilk projesi Bilge Tunga oyunu çocuklarda işlemsel akıcılık, analitik düşünme ve işler bellek gelişimini hedefleyen eğitici-online-mobil-platform oyunudur. Şirket bunun yanında çocuklarda diskalküliyi belirleyebilecek bir ölçme aracı olan tsitapp uygulamasının işleticisidir ve ayrıca 2021 yazında piyasaya çıkacağı planlanan online bir maç oyunu üzerinde de çalışmalarına devam etmektedir. Kurucu Dr. Osman Alagöz, 2019 da Kosgeb den Arge İnovasyon ve Endüstriyel Tasarım kapsamında destek alarak Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Teknopark yerleşkesinde kurulmuştur. Bugün aynı konumda aynı doğrultuda faaliyetlerine devam etmektedir. Bilge Tunga, Tungasoft firması tarafından 2019 yılı sonlarında özgün olarak geliştirilmiş, ilköğretim öğrencilerine hitap eden, çocukların temel sayısal becerilerini, matematiksel düşünme becerilerini, geometrik düşünme becerilerini ve işlemsel akıcılıklarını geliştirmek için tasarlanmış eğitici aynı zamanda çevreci, online oynanabilme özelliği olan bir mobil oyun platformudur. Bu oyun ile çocukların işlevsel bellek gelişimleri yanında çevre bilincinin de gelişimi hedeflenmiştir. Şu ana kadar toplam 7 adet oyun içi satın alma siparişi gerçekleşmiş, bunlardan 3 tanesi teknik problemlerden dolayı kullanıcılara iade edilmiştir. Toplamda 54 TL gelir elde edilmiştir.. Reklam gelirlerinde ise 27.07.2021 itibari ile toplam 5288 impression ile 3,1\$ gelir mevcuttur. Gaming in Turkey 2020 raporuna göre Türkiye'de yaşayan 83 milyon nüfusun 63 milyonu internet kullanıcısıdır. Bunların içinde 55 milyon akıllı telefon kullanıcısı olup oyun oynayanların sayısı ise 32 milyondur. Oyun türleri oynanma oranlarına baktığımızda Eğitici oyunları Gündelik/Puzzle oyunlar arasına katılabilir. Oyunumuz eğitici nitelikte ilköğretim çağındaki öğrencilere yönelik olduğu için Milli Eğitim Bakanlığının yayınladığı 2020 istatistik raporuna göre devlet veya özelde okuyan 5 279 945 öğrenci bulunmaktadır. Bu grupta yer alan tüm öğrencilerin internet ve tablet imkanı olmadığı için Türkiye pazarında birinci fazda şirket, 1.000.000 öğrenciye ulaşmayı hedeflemektedir. Şirket elde ettiği fonu; Personel ve Yönetici Giderleri, Pazarlama Giderleri, İşbirlikleri (fonbulucu, Takasbank, MKK, TechUP) Giderleri, İğır Giderler

(Kira,Muhasebe,Danışmanlıklar, Kısa Vadeli Borçlar) ve Alt Yapı Giderleri için kullanacaktır. Şirket, 350.000 TL destek için Kosgeb Arge İnovasyon ve Endüstriyel Tasarım Desteği'ne başvurmuştur. Kampanya öncesi 17/06/2021 tarihinde şirketin mevcut 50.000 TL kuruluş sermayesinin tamamı 2021 yılı içinde ödenmiş ve sermaye artırımını yapılarak sermayesini 100.000 TL ye çıkarmıştır. 28/07/2021 tarihi itibari ile şirketin ödenmiş sermayesi 100.000 TL dir. Yatırım sonrası ödenmiş sermayesi 380.000 TL olacaktır. Şirketin 5 yıl sonunda 28 Milyon TL gider ve 78 Milyon TL gelir üretme hedefi bulunmaktadır. Yatırım komitesinin oybirliği ile aldığı karar neticesinde platformda yayınlanması uygun görülmüştür.

| Yatırım Komitesi Üyeleri Şart ve Şerhleri | |
|--|----------------------|
| Adı-Soyadı | ŞART/ŞERH |
| Hakan Yıldız | ŞERHİ YOKTUR. |
| Olca Alptuğ Akdağ | ŞERHİ YOKTUR. |
| Bülent Gümüş | ŞERHİ YOKTUR. |
| Hüseyin Çiftçi | ŞERHİ YOKTUR. |
| Emre Akgümüş | ŞERHİ YOKTUR. |
| Vahit Altun | ŞERHİ YOKTUR. |

6.6. Değerlendirme Politikası

Platformumuz Değerlendirme Politikası; Yönetim Kurulumuzun 23 Ocak 2020 tarihinde aldığı kararı ile kabul edilmiş ve kabul edildiği tarihte yürürlüğe girmiştir. Bu yönergenin amacı, Global Kitle Fonlama Platformu A.Ş.'ye ilgili mevzuata uygun olarak başvuru yapan Girişimci veya girişim Şirketinin Bilgi Formunun onaylanmasına ve Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği (III – 35/A.1) Ek-2'de asgari unsurları belirlenen fizibilite raporunun incelenmesine yönelik olarak objektif değerlendirme ölçüt ve yöntemlerini içeren Yatırım Komitesi değerlendirmesine ilişkin ilke ve esasları düzenlemektir.

Platform'a yapılan başvurularda ilgili mevzuata uygun olarak, Girişim şirketine dönüşme potansiyeli taşıyan teknoloji faaliyeti ve/veya üretim faaliyeti yürütmek için kaynak ihtiyacı olan iş fikirleri değerlendirmeye alınır.

Girişimci veya Girişim Şirketi çevrimiçi olarak sunulan başvuru formunu doldurur. Bu formda aşağıdaki maddelerden Girişim Şirketinin daha önce kurulup kurulmadığına göre temin edebildikleri bilgi ve belgeler ile Sermaye Piyasası Kurumu tarafından Bilgi Formunda istenen diğer bilgi ve belgeler bulunur.

- Girişiminin Sektörü,

- Girişiminin Kategorisi,
- Ürün veya Hizmetlerinin hitap ettiği bölge (Ulusal/Global),
- Müşteri sayısı,
- Son bir yıl içerisinde düzenlediği fatura toplamı,
- Girişimciyi ve/veya ekibini tanıtıcı bilgiler,
- Girişimini ve/veya Girişim Şirketini tanıtıcı bilgiler,
- Resmi olmayan proje ortakları ve/veya hissedarına ait bilgiler,
- Girişimin ve/veya Girişim Şirketinin web sitesi,
- Girişimin ve/veya Girişim Şirketinin sosyal medya hesapları ve takipçi sayıları,
- Girişimini anlatan fotoğraf, video, çizim ve metinler,
- Mevcut Durum Raporu,
- SWOT Analizi,
- Aldığı devlet destekleri,
- Aldığı Yatırımlar,
- Beş yıllık İş Planı,
- Fizibilite Raporu,
- Pazar Analizi ve Rakip Analizi,
- Beş Yıllık İşletme Bütçesi, Beş Yıllık Yatırım Bütçesi,
- Finansal Tablolar (Geçmiş Gerçekleşen ve 5 yıllık Tahminleri içeren),
- Girişim Şirketi kurulmuş durumda ise sermaye ve ortaklık yapısı,
- Kampanya kapsamında satmak istediği hisse miktarı ve pay bedelleri,
- Nitelikli Yatırımcı için ayrılan pay miktarı (1.000.000 TL'nin üzerindeki fon talepleri için min. %10),
- Finansal Kaynak Talep Tutarı (Fonlama Tutarı)

Yatırım Komitesi başvuruları öncelikle ilgili mevzuata uygunluğuna göre bir değerlendirme yapar ve şu durumları dikkate alır. Değerlendirmede objektif kriterlere göre Proje Danışmanı tarafından raporlanan Bilgi Formu ve diğer bilgi ve belgelere göre sahip olduğu bilgi ve tecrübesini de kullanır. Değerlendirme yaparken Girişim şirketine dönüşme potansiyeli taşıyan teknoloji faaliyet ve/veya bir üretim faaliyeti olmasına ve özellikle İnovasyon içermesini dikkate alır. Söz konusu girişime yatırım yapacak olası yatırımcıların haklarının korunmasına yönelik empati kurar. Yatırımcıları korumaya yönelik olarak olası yüksek riskleri öngörür ve bu durumu Bilgi Formunda belirtir. Başvurunun onaylanması durumunda kaynak sağlanan projenin ulusal çıkarlarımıza hizmet etmesine özen gösterir. Ülkemize yurtdışından ithal edilen ürünlerin ikamesi olan ürünlerin üretilmesine yönelik iş fikirlerine özen gösterir. İş fikrinin evrensel kurallara uygun olarak din, dil, ırk ve etnik kimlik gözetmeyen bir durumda olmasına dikkat eder. İstihdam yaratacak iş fikirlerinin gerçekleşmesinde özen gösterir. Alkol, tütün mamulleri, uyuşturucu maddeler, kumar ve kanunen suç teşkil edebilecek iş fikirlerinin kabul edilmemesine dair azami dikkat gösterir.

Değerlendirme Politikası'nın tam metnine <https://invest.fonbulucu.com/sayfa/Proje-Değerlendirme-Politikamız-10?b=1> linkinden ulaşılabilir.

6.7. Çıkar Çatışması Politikası ve Beyanı

Platformumuz Çıkar Çatışması Politikası; Yönetim Kurulumuzun 23 Ocak 2020 tarihinde aldığı kararı ile kabul edilmiş ve kabul edildiği tarihte yürürlüğe girmiştir.

Çıkar Çatışması Politikamızın esaslarını; Global Kitle Fonlama Platformu A.Ş.'nin tüm faaliyetlerinde mesleki etik kuralları, prensipleri, Platform'un tüm çalışanlarının görevlerinin tarafsız ve objektif şekilde icra etmelerini engelleyecek olası çıkar çatışmalarına sebep olan durumları saptamak, bu çıkar çatışmalarından kaçınmaya ya da açıklamaya ilişkin ilke ve esaslardan oluşur.

Platform çalışanları ve ilişkide olduğu üçüncü taraf çalışanlarını, görevlerini ve mesleklerini en iyi şekilde yapmaya ve belirli kurallar çerçevesinde davranmaya zorlayan, çalışanlara rehberlik eden, ahlaki kuralları içeren, mesleki rekabeti düzenleyen ve hizmet ideallerini korumayı amaçlayan, bu doğrultuda meslek üyelerine uymaları gereken ilke ve esasları gösteren, ilgili mevzuatta tanımlanan mesleki kurallar bağlıdır.

Platform 'un merkez ve merkez dışı örgütlerinde istihdam edilen tüm personel, mesleki etik kurallara ilişkin TSPB'nin yayınladığı "Sermaye Piyasası Çalışanları Etik İlkeleri ve Davranış Kuralları"nı okuyup anladığını beyan etmek, aynı zamanda bu ilke ve davranış kurallarına uygun hareket edeceğine ilişkin taahhüt vermek ve bu taahhütleri Platform muhafaza etmek zorundadır.

Platform çalışanları, kamuoyuyla, müşterilerle, işvereniyle, çalışma arkadaşlarıyla ve sermaye piyasasının diğer katılımcılarıyla ilişkilerinde bağımsız, dürüst, adil, yetkin, özenli, güncel bilgilere dayalı, saygılı ve etik hareket eder. Bağımsızlık, Dürüstlük ve Adillik, Özen ve Titizlik, Sürekli Gelişim ve Mesleki Bilgilerini Güncelleme, Sır Saklama, Etik Düşünme gibi temel etik kuralları gözeterek çalışma düzenini sürdürür.

Platform 'un fonlama ve yatırım faaliyetleri ve hizmetlerini yerine getirmesi sırasında; müşterileri ile olan ilişkilerinde kendisi, ortakları, çalışanları, yöneticileri ve bunlarla doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkili bulunan kişiler ile hizmet verdiği gerçek ve/veya tüzel kişiler arasında veya bir hizmet verilen kişi ile başka bir hizmet verilen kişi arasında çıkabilecek çıkar çatışmaları bu politikamız tarafından düzenlenmektedir.

Çıkar Çatışması Politikası'nın tam metnine <https://invest.fonbulucu.com/sayfa/Cikar-Catismasi-Politikamiz-11?b=1> linkinden ulaşılabilir.

6.8. Kurulca Alınan Yaptırım ve Tedbir Kararları

Yoktur.

7. EKLER

- 1. Esas Sözleşme
- 2. Fon Kullanım Raporu
- 3. Pay Satış Tutarı Tespit Raporu
- 4. Ticaret Sicil Gazetesi
- 5. Ek Belgeler
 - 5.1 Nolu Belge
 - 5.2 Nolu Belge

- 6. Özgeçmişler
 - 6.1 Nolu Belge (Osman Alagöz)
 - 6.2 Nolu Belge (Prof. Dr. Sinan Olkun)
 - 6.3 Nolu Belge (M. Ali Albayrak)
 - 6.4 Nolu Belge (Hüseyin Kulu)
 - 6.5 Nolu Belge (Dr. Mehmet Kavak)