

Hazine Paylaşımı Oyunu - SMART Hedefleri

1. Specific (Belirli)

Hedef:

İlkokul öğrencilerine bölme işlemi ve bölünebilme kurallarını eğlenceli bir şekilde öğretmek için korsan temalı bir iOS oyunu geliştirmek.

Detaylar:

- Korsan karakterleri ve hazine sandığı teması.
- Sürükle-bırak mekanikleri ile etkileşim.
- Eğitsel içerik odaklı oyun senaryoları.

2. Measurable (Ölçülebilir)

Hedef:

Uygulamanın başarısını ölçmek için belirli kriterler oluşturmak.

Detaylar:

- Kullanıcı sayısı: İlk 6 ayda 10,000 indirme.
- Kullanıcı memnuniyeti: %80 ve üzeri olumlu geri bildirim.
- Eğitim etkinliği: Öğrencilerin %70'inin bölme işlemlerinde gelişim göstermesi.

3. Achievable (Ulaşılabilir)

Hedef:

Projenin kaynaklar ve zaman çerçevesi içinde tamamlanabilir olmasını sağlamak.

Detaylar:

- 3 aylık geliştirme süreci.
- Deneyimli bir geliştirme ekibi.
- Gerekli teknolojik altyapının mevcut olması.

4. Relevant (İlgili)

Hedef:

Projenin eğitim alanındaki ihtiyaçlara ve hedef kitleye uygun olmasını sağlamak.

Detaylar:

- Matematik eğitimi için yenilikçi bir yaklaşım.
- İlkokul müfredatına uygun içerik.
- Ebeveynler ve öğretmenler için değerli bir araç.

5. Time-bound (Zaman Sınırlı)

Hedef:

Projenin belirli bir zaman dilimi içinde tamamlanmasını sağlamak.

Detaylar:

- Tasarım ve geliştirme: 8 hafta.
- Test ve optimizasyon: 3 hafta.
- Lansman ve tanıtım: 1 hafta.