**Proje Dokümanı**

Proje Adı:

Bir Dünya Balon

Hedef Kitle:

3-8 yaş aralığındaki çocuklar

Oyun Açıklaması:

Bu oyun, çocuklara renkli balonlar aracılığıyla sayıları öğretmeyi amaçlar. Oyuncular, kamera aracılığıyla gerçek dünya ortamında beliren sabit balonları sayacaklar ve eğlenceli bir karakterin rehberliğinde öğrenim deneyimini yaşayacaklar.

Oyun Mekanikleri

**Balon Sayma Görevleri***:*

Çocuklar, sabit olarak beliren renkli balonları sayarak temel sayıları öğrenecekler. Her doğru sayımda karakter olumlu bir geri bildirimde mevcut sayıyı ve rengi belirtecektir.

**Renk Eşleştirme:**

Balonlar farklı renklerde olacak, oyuncular doğru sayıyı bulduklarında aynı zamanda renkleri eşleştirmeyi öğrenecekler.

**Karakter Etkileşimi:**

Oyunda sevimli bir karakter olacak ve çocukları yönlendirecek, öğretici bilgiler vererek eğitici deneyimi arttıracak.

**Grafik ve Tasarım**

**Renkli ve Sevimli Balonlar:**

Oyunun görsel tasarımı, renkli ve sevimli balonlar içerecek, çocukların psikolojik ve hayal dünyaları göz önüne alınarak eğitim alanında dikkatini çekmek amaçlanacaktır.

**Sevimli Karakter Tasarımı:**

Oyundaki karakter, çocuklar için anlaşılır, sevimli ve dostça bir karakter olması amaçlanır. Çünkü karakter çocukları gelişim ve öğrenim çağında olmasından dolayı kötü etkilemeden dostça ve öğretici tarzda olması amaçlanıyor.

**Eğitim Odaklı Özellikler:**

**İleri düzey Seviyeler:**

Oyun, çocukların sayıları ve renkleri öğrendikten sonra daha zorlu seviyelere, yeni özellikler eklenerek oyunun sürükleyici olması ve daha fazla şey öğretilmesi amaçlanmaktadır. Örneğin matematiksel işlemler ve kullanımları gibi.

**Sesli Geri Bildirim:**

Doğru sayımda, eşleştirmede başarı durumlarını olumlu bir sesli geri bildirim ile sağlanması amaçlanmaktadır.

**Teknolojik Altyapı:**

**Unity ARCore, Vuforia AR veya ARKit kullanımı:**

Oyun, Unity tabanlı ARCore, Vuforia veya ARKit teknolojileri kullanılarak gerçek dünya etkileşimini destekleyecek şekilde tasarlanması amaçlanmaktadır.

**Kolay Kullanım:**

Oyun basit ve çocuklar için anlaşılır bir kullanıcı arayüzüne sahip olmalıdır. Kontroller kolay ve kullanıcı dostu olmalıdır.

**Test Ve Geri Bildirim:**

**Hedef Kitle Testleri:**

Oyun, hedef kitledeki çocuklarla test edilecek öncelikle ve geri bildirimler alındıktan sonra test başarı oranlarına göre kullanıma sunulacaktır.

**Geliştirmeye Açık:**

Oyun, aldığı geri bildirimlere göre sürekli olarak geliştirilecek ve güncellemeler ile inovasyonlara açık olması hedeflenecektir.