**SMART METODU**

**1. Spesifik (S):**

* **Hedef**: Kullanıcıların, doğru cevapları seçerek "Kumsalda" kart bulmacalarını çözebileceği bir artırılmış gerçeklik (AR) tabanlı oyun geliştirmek. Oyun, kullanıcıların sanal ortamda doğru sayıları ve nesneleri bulmalarını ve etkileşimde bulunmalarını sağlamak için AR teknolojisini kullanacak.
* **Neden Önemli?**: Net bir hedef belirlemek, geliştirme sürecinde doğru yönlere odaklanmayı sağlar ve karmaşıklığı azaltır.
* **Örnek**: "Kumsalda" kart bulmacalarını çözebileceğiniz, etkileşimli bir artırılmış gerçeklik oyununu 6 ay içinde tamamlamak ve yayına almak istiyoruz. Oyun, kullanıcıları hem eğlenceli hem de öğretici bir deneyimle buluşturacak.

**2. Ölçülebilir (M):**

* **Hedef**: Başarıyı ölçebileceğiniz somut hedefler koyun.
* **Neden Önemli?**: Hedeflerinize ne kadar yaklaştığınızı görmek, çabalarınızın başarılı olup olmadığını değerlendirmenizi sağlar.
* **Örnek**: Oyun yayına girdikten sonra, 3 ay içinde en az 1000 aktif kullanıcıya ulaşmayı ve kullanıcı değerlendirmelerinde 4.5 yıldız ya da daha yüksek puan almayı hedefliyoruz. Ayrıca, kullanıcıların %80'inin oyun içinde tamamladığı seviyelerin oranını 90% hedefliyoruz.

**3. Ulaşılabilir (A):**

* **Hedef**: Gerçekçi bir hedef koyun, mevcut kaynak ve beceriler göz önüne alındığında.
* **Neden Önemli?**: Gerçekçi olmayan hedefler, ekip üyelerini hayal kırıklığına uğratabilir ve projenin başarısız olmasına neden olabilir.
* **Örnek**: Ekibimizin ARCore/ARKit ve Unity konusunda deneyimi ve gerekli kaynaklara erişimi göz önünde bulundurulduğunda, prototipi 4 ay içinde tamamlamak mümkündür. Bu prototip, 2 hafta içinde sınırlı bir test grubuna sunulacak ve geri bildirim alınacaktır.

**4. İlgili (R):**

* **Hedef**: Hedefin, projenizin ya da şirketinizin genel strateji ve vizyonu ile uyumlu olduğundan emin olun.
* **Neden Önemli?**: Şirketin stratejisiyle uyumlu hedefler belirlemek, başarı şansını artırır ve bu hedefin neden önemli olduğunu anlamanızı sağlar.
* **Örnek**: "Kumsalda" AR oyununu geliştirmek, eğitimde yenilikçi yöntemler sağlama amacımızla uyumludur. Bu oyun, AR teknolojisini kullanarak çocuklar için öğretici ve eğlenceli bir deneyim sunacak. Bu tür oyunlar, geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eder ve eğitimde interaktif bir yaklaşım sunar.

**5. Zaman Sınırlı (T):**

* **Hedef**: Projenin her aşaması için net bir zaman çizelgesi belirleyin.
* **Neden Önemli?**: Zaman sınırlı hedefler, projenin planlı bir şekilde ilerlemesini sağlar ve gecikmelerin önüne geçer.
* **Örnek**: Oyun, 6 ay içinde hazır hale getirilecek ve yayına alınacaktır. İlk aşama olarak, prototip 4 ay içinde tamamlanacak ve 2 ay içinde beta testlerine başlanacak. Beta testlerinden elde edilen geri bildirimlerin ardından, son sürüm 2 hafta içinde iyileştirilecek ve hem Android hem de iOS platformlarında yayına alınacaktır.