**SMART METODU**

**1. Spesifik (S):**

* **Hedef**: Tam olarak neyi başarmak istediğinizi tanımlayın. Bu durumda, kullanıcıların doğru cevapları seçerek sayı bulmacalarını çözebileceği bir artırılmış gerçeklik (AR) tabanlı oyun oluşturmak istiyorsunuz.
* **Neden Önemli?**: Net bir hedef belirlemek, tüm çabaların doğru sonuca odaklanmasını sağlar ve geliştirme sürecinde kafa karışıklığını ortadan kaldırır.
* **Örnek**:  
  Amacımız, kullanıcıların sanal bulmacalarla etkileşime girdiği, doğru cevapları seçtiği ve geri bildirim aldığı bir artırılmış gerçeklik tabanlı sayı bulmaca oyunu yaratmaktır. Bu oyunu 6 ay içinde tamamlayıp yayınlamak istiyoruz.

**2. Ölçülebilir (M):**

* **Hedef**: Başarıyı ve ilerlemeyi izleyebileceğiniz somut hedefler belirleyin.
* **Neden Önemli?**: Bu, hedefinize ne kadar yakın olduğunuzu görmek ve çabalarınızın istediğiniz sonucu verip vermediğini ölçmek için önemlidir.
* **Örnek**:  
  Oyunun yayına girmesinin ardından 3 ay içinde en az 1000 aktif kullanıcıya ulaşmayı ve uygulama mağazalarında ortalama 4.5 yıldız veya daha yüksek bir kullanıcı puanı almayı hedefliyoruz. Bu veriler, oyunun kullanıcılar tarafından nasıl karşılandığını ve yeterince ilgi çekici olup olmadığını belirlememize yardımcı olacaktır.

**3. Ulaşılabilir (A):**

* **Hedef**: Mevcut kaynaklar ve beceriler göz önüne alındığında gerçekçi bir hedef koyun.
* **Neden Önemli?**: Gerçekçi olmayan hedefler, hayal kırıklığına ve başarısızlığa yol açabilir. Hedefi, mevcut kaynaklar ve yeteneklere göre belirlemek önemlidir.
* **Örnek**:  
  Ekibimizin ARCore/ARKit SDK kullanarak artırılmış gerçeklik uygulamaları geliştirme konusundaki uzmanlığı ve gerekli araçlara erişimi göz önünde bulundurulduğunda, AR sayısal bulmaca oyununun prototipini 4 ay içinde tamamlamak mümkündür. Prototip tamamlandıktan sonra, geri bildirim almak için sınırlı bir beta test grubuna sunulacaktır.

**4. İlgili (R):**

* **Hedef**: Hedefin, projenizin veya şirketinizin genel strateji ve vizyonu ile uyumlu olduğundan emin olun.
* **Neden Önemli?**: Hedefin şirketin genel stratejisiyle uyumlu olması, başarı şansını artırır ve bu hedefin neden önemli olduğunu anlamanızı sağlar.
* **Örnek**:  
  Artırılmış gerçeklik tabanlı bir sayı bulmaca oyunu geliştirmek, şirketimizin yenilikçi eğitim araçları sağlama misyonu ile doğrudan uyumludur. Bu oyun, AR teknolojisini kullanarak hem eğlenceli hem de öğretici bir deneyim sunacaktır. Eğlenceli ve öğretici bir oyun tasarımı, geniş bir kullanıcı kitlesine hitap edecektir.

**5. Zaman Sınırlı (T):**

* **Hedef**: Her aşama için net bir zaman çizelgesi belirleyin ve hedefinize ulaşmak için gereken süreyi kesinleştirin.
* **Neden Önemli?**: Zaman sınırlı hedefler, projeyi düzenli ve planlı bir şekilde ilerletmenize yardımcı olur. Ayrıca, gecikmelerin ve kapsam kaymasının önüne geçer.
* **Örnek**:  
  Tam AR sayısal bulmaca oyunu, 6 ay içinde hazır hale getirilip yayına alınacak. İlk aşama olarak, prototip 4 ay içinde tamamlanacak ve 3 ay içinde beta testine başlanacak. Geri bildirim alındıktan sonra, nihai sürüm hem iOS hem de Android platformlarında yayına alınacak.