

SMART Metodu (Özel, Ölçülebilir, Ulaşılabilir, İlgili ve Zaman Sınırlı)

AR tabanlı labirent uygulamanız için **SMART hedefleri** aşağıdaki gibi belirlenebilir:

1. Özel (Specific)

Hedef: Kullanıcının artırılmış gerçeklikte (AR) bir labirentte topu kontrol ederek çıkışa ulaşmasını sağlayan bir mobil oyun geliştirmek.

- Kullanıcı jiroskop sensörünü kullanarak topu hareket ettirecek.
- AR üzerinden fiziksel yüzeyde labirent görüntülenecek.

2. Ölçülebilir (Measurable)

Hedef: Projenin başarısını ölçmek için aşağıdaki ölçütler belirlenecek:

- **Kullanıcı İndirme Sayısı:** İlk üç ayda 1.000+ indirme hedefleniyor.
- **Kullanıcı Katılım Süresi:** Ortalama oturum süresi 5 dakika veya üzeri olmalı.
- **Tamamlama Oranı:** Kullanıcıların %60'ı en az bir seviyeyi başarıyla tamamlamalı.

3. Ulaşılabilir (Achievable)

Hedef:

- **Ekip:** 1 AR uzmanı, 1 mobil geliştirici ve 1 UI/UX tasarımcısı ile proje 6 hafta içinde tamamlanabilir.
- **Teknoloji:** ARCore, Flutter veya Unity gibi mevcut araçlar projeyi geliştirmek için yeterlidir.
- **Kaynaklar:** Ortalama bir cihaz performansı hedeflenerek optimize edilmiş grafikler ve labirent modelleri kullanılacak.

4. İlgili (Relevant)

Hedef:

- AR teknolojinin popülerliği ve eğlence sektöründeki büyümesi nedeniyle bu tür uygulamalara talep artmaktadır.
- Proje, AR deneyimi geliştirmek isteyen bir hedef kitleyi hedefliyor ve bu, eğitici bir oyun geliştirmek açısından uygundur.

5. Zaman Sınırlı (Time-Bound)

Hedef:

- **Prototip:** İlk 3 hafta içinde bir prototip hazırlanmalı.
- **Test:** 4. ve 5. haftada kullanıcı testleri tamamlanmalı.
- **Lansman:** 6. haftanın sonunda uygulama Google Play ve App Store'da yayınlanmalı.