**🌍 Dünya Kaşifi – SWOT Analizi**

Bu analiz, Dünya Kaşifi uygulamasının içsel güçlü/zayıf yönleri ve dış çevreden kaynaklı fırsat/tehditleri değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır.

**✅ Strengths (Güçlü Yönler – İçsel Avantajlar)**

| **#** | **Güçlü Yön** | **Açıklama** |
| --- | --- | --- |
| 1 | **Yenilikçi Konsept** | AR teknolojisini çocuklara özel uçuş içi eğlence ve eğitimle birleştiren özgün fikir. |
| 2 | **Hedef Kitleye Uygunluk** | Avatarlar, ödüller ve oyunlaştırma öğeleriyle çocuklara özel tasarım. |
| 3 | **Eğitimsel Değer** | Coğrafya, kültür ve temel dil bilgilerini eğlenceli sunma yeteneği. |
| 4 | **Ebeveyn Dostu Yapı** | Göz sağlığı, duruş kontrolü ve ebeveyn panelleri ile güven verici. |
| 5 | **Uçak İçi Potansiyel** | Alternatif eğlence seçeneklerinin azlığı uygulamayı öne çıkarır. |
| 6 | **Teknolojik Çekicilik** | AR kullanımı teknolojiyle içli dışlı çocukları cezbeder. |
| 7 | **Kişiselleştirme** | Avatar ve araç seçimi ile kullanıcı-uygulama bağı güçlenir. |

**❌ Weaknesses (Zayıf Yönler – İçsel Dezavantajlar)**

| **#** | **Zayıf Yön** | **Açıklama** |
| --- | --- | --- |
| 1 | **Cihaz Bağımlılığı** | AR performansı, kullanılan mobil cihazın kalitesine bağlı. |
| 2 | **Yüksek Geliştirme Maliyeti** | AR, 3D modelleme, çoklu platform desteği ciddi kaynak ister. |
| 3 | **Pil Tüketimi** | AR, cihazın pilini hızla tüketebilir. Uzun uçuşlar için sorun. |
| 4 | **İçerik Güncelliği** | İçeriklerin sürekli güncellenmesi zahmetli ve zaman alıcı. |
| 5 | **Çevrimdışı Kullanım Sorunu** | Verilerin önceden indirilmesi gerekebilir; kullanıcı dostu değil. |
| 6 | **Tekrarlama Riski** | Görevler yeterince çeşitlendirilmezse sıkıcı olabilir. |

**🚀 Opportunities (Fırsatlar – Dışsal Potansiyeller)**

| **#** | **Fırsat** | **Açıklama** |
| --- | --- | --- |
| 1 | **Havayolu İşbirlikleri** | Uçak içi sistemlere entegre edilerek yolcuya ulaşma imkânı. |
| 2 | **Gelir Modelleri** | Ülke paketleri, avatar öğeleri, reklamsız sürüm ile gelir elde edilebilir. |
| 3 | **EdTech Pazarı Büyüyor** | Eğitici uygulamalara olan ilgi gün geçtikçe artmakta. |
| 4 | **AR ve 5G Gelişimi** | Teknolojinin ilerlemesi uygulamanın kalitesini artırır. |
| 5 | **Yeni Taşıma Türlerine Açılım** | Tren, otobüs gibi taşıma araçlarına da uyarlanabilir. |
| 6 | **Okul ve Kurslarla İşbirliği** | Eğitim kurumlarında da yardımcı araç olarak konumlandırılabilir. |
| 7 | **Turizm ile Entegrasyon** | Tatil öncesi bilgi edinme veya hatıra oluşturma platformu olabilir. |

**⚠️ Threats (Tehditler – Dışsal Riskler)**

| **#** | **Tehdit** | **Açıklama** |
| --- | --- | --- |
| 1 | **Yoğun Rekabet** | Diğer mobil oyunlar ve eğitici uygulamalarla rekabet zorlayıcı. |
| 2 | **Hızlı Teknolojik Değişim** | Sürekli AR standartlarına ve sistemlere ayak uydurma ihtiyacı. |
| 3 | **Cihaz Uyumluluğu** | Farklı cihazlarda aynı deneyimi sunmak zor olabilir. |
| 4 | **Ebeveyn Endişeleri** | Ekran süresi, veri gizliliği ve çocuk güvenliği önemli konular. |
| 5 | **Kültürel Hassasiyet** | Yanlış bilgi veya temsil sorunları tepki doğurabilir. |
| 6 | **Uygulama Mağazasında Kaybolma** | Pazarda fark edilmek için strateji ve reklam gerekir. |
| 7 | **Ekonomik Durgunluk** | Seyahat ya da uygulama harcamaları azalabilir. |