

SMART

1. Belirli (Specific):

- Hedef:** Uygulama, çocukların matematiksel düşünme ve veri analizi becerilerini geliştirecek şekilde tasarlanacak ve AR teknolojisiyle veri toplama, grafik oluşturma ve yorumlama görevleri sunacaktır.
 - Açıklama:** Uygulama, çocukların etkileşimli bir şekilde veri toplamasını, grafik oluşturmalarını ve bu grafiklerle ilgili soruları çözmesini sağlamak amacıyla oyunlaştırılmış görevler ve aktiviteler sunacaktır. Her görev, yaş seviyesine ve eğitim ihtiyaçlarına göre kişiselleştirilecektir.
-

2. Ölçülebilir (Measurable):

- Hedef:** Uygulamanın ilk 6 ayında 10.000 kullanıcıya ulaşmak ve kullanıcıların %80'inin uygulama içindeki görevleri %90 başarı oranı ile tamamlamasını sağlamak.
 - Açıklama:** Kullanıcıların görev tamamlama oranları ve uygulama kullanım süresi takip edilerek performans ölçülecektir. Ayrıca, kullanıcı sayısı da düzenli olarak izlenecektir.
-

3. Ulaşılabilir (Achievable):

- Hedef:** Uygulama, 6 ay içinde iOS ve Android platformlarında tamamen erişilebilir hale getirilecek ve ilk kullanıcı geri bildirimlerine göre uygulama içi iyileştirmeler yapılacaktır.
 - Açıklama:** Teknik altyapı ve kaynaklar göz önünde bulundurularak uygulama, her iki ana mobil platformda yayınlanabilir olacak şekilde planlanacak ve kullanıcı geri bildirimlerine göre geliştirilmesi sağlanacaktır.
-

4. İlgili (Relevant):

- Hedef:** Eğitim teknolojilerinde büyüyen talep ve oyunlaştırmanın çocukların öğrenme motivasyonunu artırdığına dair yapılan araştırmalara dayalı olarak, bu uygulama eğitim sektöründe çocuklar için bir kaynak olarak konumlandırılacaktır.
 - Açıklama:** Bu hedef, uygulamanın eğitim sektörüne ve çocukların gelişimine katkıda bulunma amacına uygun olarak belirlenmiştir. Eğitimde dijitalleşme ve oyunlaştırma trendleri ile ilişkili bir uygulama geliştirmek, sektördeki talebe hitap etmek anlamına gelir.
-

5. Zamanlı (Time-bound):

- **Hedef:** Uygulamanın ilk sürümü 6 ay içinde piyasaya sürülecek ve ilk yıl içinde 100.000 kullanıcıya ulaşılması hedeflenecektir.
 - **Açıklama:** Proje, belirli bir zaman diliminde (6 ay) tamamlanarak piyasaya sürülecek ve kullanıcı sayısının bir yıl sonunda 100.000'e ulaşması sağlanacaktır. Zaman çizelgesi, düzenli olarak izlenecek ve gerekli güncellemeler yapılacaktır.