

SWOT

Güçlü Yönler (Strengths):

- Eğitim ve Eğlenceyi Birleştirme:**
 - Matematik ve veri bilimi temellerini eğlenceli bir şekilde öğretme kapasitesine sahip.
 - Oyunlaştırılmış yapısı, çocukların dikkatini çekerek öğrenme motivasyonunu artırır.
- Oyunlaştırma ve AR Teknolojisi:**
 - Artırılmış gerçeklik (AR) sayesinde çocuklara interaktif bir deneyim sunar.
 - Görevler ve ödül sistemleri, kullanıcı bağlılığını artırır.
- Kapsayıcılık:**
 - Farklı yaş gruplarına uygun içerik ve kişiselleştirilmiş deneyim sağlar.
 - Ebeveynler ve öğretmenler için çocukların ilerlemesini takip etme özelliği.
- Pedagojik Uyum:**
 - Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) müfredatına uygun içerikler geliştirilerek güvenilir bir eğitim aracı sunar.
- Mobil Cihaz Uyumlu:**
 - Çoğu mobil cihaz ve tabletle uyumlu çalışarak geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşabilir.

Zayıf Yönler (Weaknesses):

- Teknik Karmaşıklık:**
 - AR entegrasyonu ve grafik motoru kullanımı, uygulamanın geliştirme sürecini karmaşıktırabilir.
 - Uygulamanın performans optimizasyonu için ciddi teknik kaynaklara ihtiyaç duyulabilir.
- Bağımlılık Riski:**
 - Çocukların fazla ekran süresi harcamasına neden olabilir, bu da ebeveynler için endişe kaynağı olabilir.
- Pazarlama ve Farkındalık:**
 - İlk aşamada uygulamanın hedef kitlesine ulaşması için güçlü bir pazarlama stratejisine ihtiyaç vardır.
- Donanım Gereksinimleri:**
 - AR özelliklerinden tam olarak faydalanmak için gelişmiş donanıma ihtiyaç duyulabilir, bu da erişilebilirliği sınırlayabilir.

Fırsatlar (Opportunities):

- 1. Eğitim Teknolojisi Alanında Büyüme:**
 - Eğitimde dijitalleşme ve oyunlaştırma trendlerinden yararlanabilir.
 - Okullar ve eğitim kurumlarıyla işbirlikleri yaparak geniş çapta benimsenebilir.
 - 2. Global Ölçekte Kullanılabilirlik:**
 - Dil seçenekleri eklenerek uluslararası pazarda da kullanılabilir hale getirilebilir.
 - 3. Ebeveyn ve Öğretmen İlgisi:**
 - Çocukların eğlenceli ve eğitici bir şekilde vakit geçirmesini sağlayan uygulamalar, ebeveynler ve eğitimciler arasında popülerdir.
 - 4. Devlet ve Özel Sektör Desteği:**
 - Eğitim temalı projeler, devlet hibeleri veya özel sektör fonlarıyla desteklenebilir.
-

Tehditler (Threats):

- 1. Rekabet:**
 - Eğitim oyunları ve uygulamaları alanında çok sayıda rakip bulunmaktadır. Farklılaşmak için sürekli inovasyon gereklidir.
- 2. Teknik Problemler:**
 - Donanım veya yazılım uyumsuzlukları, kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir.
- 3. Gizlilik ve Güvenlik Kaygıları:**
 - Çocuk verilerinin korunması ve güvenliğiyle ilgili yasal düzenlemelere uyulmazsa hukuki sorunlar yaşanabilir.
- 4. Ebeveyn Tepkisi:**
 - Ebeveynler, çocukların teknoloji kullanım süresini artırması sebebiyle olumsuz geri dönüş yapabilir.