

ODAK YÖNETİCİSİ

Proje Adı: Odak Yöneticisi

Alt Başlık: Akıllı Sandalye ve Takipçi Masa ile Dijital Odak ve Verimlilik Yönetimi

Proje Tahmini Süresi (adam-gün): 15 adam günü

Proje İş gücü sayısı (adam): Yazılım Geliştirici+ OOP Uzmanı 1 kişi, Tester + Dökümantasyon 1kişi , Backend Geliştirici 1 kişi , Frontend + Arayüz Geliştirici 1 kişi , (4 adam iş gücü)

Ekip Türü: Takım Projesi

Proje Konusu:

Odak Yöneticisi, oturarak ders çalışan ya da bilgisayar başında uzun süre geçiren bireylerin fiziksel duruşlarını ve zihinsel odaklarını koruyabilmeleri için tasarlanmış aynı zamanda kişi de öz farkındalığı arttırmak için düşünülmüş yazılımsal bir simülasyon sistemidir. Akıllı sandalye ve takipçi masa simülasyonu ile kullanıcıların oturum süresi, mola yönetimi ve dikkat seviyeleri yazılım aracılığıyla takip edilir ve bu projeyle birlikte kullanıcıya daha prestijli çalışma alanı sağlamış oluyoruz. Proje, nesne tabanlı programlama prensipleri (OOP) doğrultusunda geliştirilmiştir.

Proje Özeti:

Bu projenin temel amacı, bireylerin uzun süre masa başında hem fiziksel olarak doğru pozisyonda oturmasını sağlamak hem de zihinsel olarak çalışmaya odaklı kalmalarına yardımcı olmaktır. Yazılım, kullanıcının belirlediği süre boyunca oturum takibi yapar, mola zamanlarını yönetir ve kullanıcıya zaman zaman dikkat testleri veya odak soruları sorarak zihinsel

farkındalığı yüksek tutar. Ayrıca masa ve sandalye gibi ergonomik unsurlar da simüle edilerek, çalışanın sağlıklı bir şekilde oturması desteklenir.

Uygulama; Kullanıcı, Sandalye, Masa, OturmaYöneticisi ve OdakKontrol gibi sınıflar aracılığıyla inşa edilmiştir. Projede zaman yönetimi, bildirim sistemi ve kullanıcı alışkanlıklarının takibi gibi işlevler bulunmaktadır. Herhangi bir işe karşı olan odaklanamama sorununu ve yapılan işe olan bağlılığı, verimi ve programınıza sadık kalmanızı sağlar. Sonuç olarak sistem çalışma ortamını dijital olarak yöneten bir “odak asistanı” gibi davranır.

Proje Konusunu Belirleyen İhtiyaçlar:

Günümüzde öğrenciler ve masa başında çalışan bireyler, uzun süreli oturma ve dijital ekran kullanımı nedeniyle hem fiziksel hem de zihinsel sağlık sorunları yaşamaktadır. Özellikle dikkat dağınıklığı, odaklanma süresinin azalması ve ergonomik olmayan çalışma ortamları bu süreci daha da zorlaştırmaktadır. Piyasada sadece fiziksel oturuşu izleyen cihazlar veya zamanlayıcı uygulamalar bulunmaktadır; ancak bunlar genellikle **öz farkındalık** kazandırmaya yönelik bir bütünlük sunmamaktadır.

Bu proje, kullanıcıların sadece oturma süresini değil, **zihinsel olarak derse veya işe ne kadar odaklandıklarını da izleyen** bir yazılımsal çözüm sunmayı hedefler. Aynı zamanda kullanıcının ergonomik alışkanlıklarını iyileştirerek sağlıklı çalışma alışkanlıkları geliştirmesine yardımcı olur. Bu ihtiyaç, özellikle yakın zamanda yaşadığımız pandemi sorunsalı ile birlikte uzaktan eğitim ve çalışma modelinin yaygınlaşmasıyla daha da önemli hale gelmiş ve günümüz şartlarınca tercihen daha sıcak bakılmaktadır.



Ergonomi, insan ile çalışma ortamı arasındaki uyumu sağlamaya çalışan bilim dalıdır.

Proje Kapsamında Yapılacak Faaliyetler:

- ✓ *Planlama ve Analiz (Yönetimsel Faaliyetler)*
 - Proje hedeflerinin belirlenmesi
 - Kullanıcı ihtiyaçlarının ve senaryolarının analizi

- Gerekli sınıf yapılarının ve işlevlerin tanımlanması
- ✓ *Yazılım Geliştirme (OOP ile Kodlama)*
- Kullanıcı, Sandalye, Masa, OturumYöneticisi, OdakKontrol, Bildirim gibi sınıfların yazılması
- Oturum başlatma, zamanlayıcı, mola takibi, dikkat soruları sisteminin geliştirilmesi
- Konsol tabanlı veya basit grafiksel arayüz (opsiyonel)
- ✓ *Odak Takibi ve Farkındalık Mekanizması*
- Kullanıcılara belirli aralıklarla odak testleri sunulması
- Geri bildirim ve uyarı sistemi kurulması
- Bu yapıların nesne tabanlı olarak entegre edilmesi
- ✓ *Test ve Simülasyon*
- Oturum senaryoları ile sistemin test edilmesi
- Kullanıcı geri bildirimi simülasyonu
- Hataların tespiti ve düzeltilmesi
- ✓ *Sunum ve Raporlama*
- Proje çıktılarının dökümantasyonu
- Sınıf diyagramlarının, işleyiş şemasının ve kullanım senaryolarının hazırlanması.

Projenin Yenilikçi Yönü:

Odak Yöneticisi, piyasadaki klasik zamanlayıcı ve oturma hatırlatıcı uygulamaların ötesine geçerek; hem fiziksel ergonomiyi hem de zihinsel odağı yazılım tabanlı bir sistemle bütünleştiren yenilikçi bir çözümdür. Günümüzde yalnızca "akıllı sandalye" prototipleri veya "çalışma odaklı mobil uygulamalar" mevcuttur, ancak bu iki alanın bir araya getirilmiş hali sektörde yaygın değildir.

Yenilikçi Tarafları:

- **Fiziksel + Zihinsel Takip Bir Arada:** Kullanıcının sadece oturma süresi değil, zihinsel odak düzeyi de kontrol altında tutulur.
- **Öz Farkındalık Odaklı Yapay Geri Bildirim:** Kullanıcıya dikkat testi, uyarı mesajları gibi öz farkındalığı artırıcı uyarılar yazılım üzerinden verilir.
- **Nesne Tabanlı Tasarım ile Modüler Yapı:** Sandalye, masa ve kullanıcı ayrı sınıflar ile modellenerek farklı cihazlara kolay entegrasyon sağlanır.
- **Ar-Ge Potansiyeli:** Ergonomi, dijital sağlık, uzaktan eğitim, dikkat yönetimi gibi farklı alanlara uygulanabilir altyapı sağlar.

- **Kapsayıcı Kullanıcı Kitlesi:** Öğrenciler, ofis çalışanları, uzaktan çalışanlar gibi geniş bir hedef kitleye hitap eder.

Projenin Beklenen Çıktıları ve Faydaları:

Çıktılar:

- **Çalışan yazılım prototipi** (simülasyon veya arayüz ile birlikte)
- 5 adet nesne tabanlı sınıf: Kullanıcı, Sandalye, Masa, OdakKontrol, OturumYöneticisi
- Otomatik uyarı ve dikkat testleri içeren bir odak modülü
- 3 farklı kullanıcı senaryosuna göre test raporları

Başarı Kriterleri (Sayısal ve Ölçülebilir):

- Kullanıcının çalışma sırasında **%30'a kadar odak süresi artışı**
- Mola zamanlarına uyum oranının **%80'in üzerine çıkması**
- Oturuş pozisyonu geri bildirimlerinin doğruluk oranı: **%90+**
- Sistem testi başarı oranı: **%95+**
- Minimum 5 dakikada 1 odak değerlendirme döngüsü yapılması

Ticarileşme ve Endüstriyel Potansiyel:

- Uzaktan eğitim platformlarına, akıllı masa/sandalye üreticilerine entegre edilebilir.
- Mobil uygulama haline getirilerek öğrencilere yönelik odak artırıcı bir ürün olarak sunulabilir.
- Yazılım modülü, ergonomi alanında çalışan kurumların ürünlerine gömülebilir.
- Takipçi masa bileşeni ile birlikte donanım tabanlı ürünlere dönüşebilir.
- Kapsayıcı kullanıcı kitlesi nedeniyle **yüksek pazarlama potansiyeli** taşır.

Projenin Hedef Kitlesi:

Hedef Kitle:

1. Öğrenciler:

- *Neden Seçildi?* Uzun süre masa başında ders çalışmak zorunda kalan öğrenciler, genellikle odaklanma ve ergonomik oturuş sorunlarıyla karşı karşıya kalmaktadır. Bu proje, öğrencilerin odaklanmalarını artırmak ve sağlıklı çalışma alışkanlıkları kazandırmak amacıyla oldukça faydalıdır. Ayrıca, eğitimde verimliliği artırma potansiyeli sunar.

2. Ofis Çalışanları:

- *Neden Seçildi?* Günümüzde pek çok ofis çalışanı, masa başında uzun saatler geçiriyor ve bu da fiziksel ve zihinsel sağlık problemlerine yol açabiliyor. Bu yazılım, ofis çalışanlarının oturushlarını ve zihinsel odaklarını daha iyi yönetmelerine yardımcı olarak iş verimliliklerini artırabilir.
3. **Uzaktan Çalışanlar**
- *Neden Seçildi?* Pandemi sonrası uzaktan çalışma, çok yaygın hale geldi. Bu durum, çalışanların çalışma sürelerini doğru şekilde yönetememeleri, dikkat dağılımları ve fiziksel sağlıksız oturma pozisyonları gibi sorunları gündeme getirdi. Bu yazılım, uzaktan çalışanlar için odaklanmayı artıran ve ergonomiyi iyileştiren bir araç sunar.
4. **Ergonomi Uzmanları ve Sağlık Kurumları:**
- *Neden Seçildi?* Ergonomi, sağlıklı çalışma alışkanlıkları oluşturmak için kritik bir alandır. Ergonomi uzmanları ve sağlık kurumları, bu yazılımı kullanıcıların çalışma ortamlarını iyileştirecek bir araç olarak kullanabilirler. Ayrıca, şirketlerin çalışanlarına sağlıklı çalışma koşulları sunmasını sağlayacak bir çözüm olabilir.
5. **Okullar ve Eğitim Kurumları:**
- *Neden Seçildi?* Okullarda ve eğitim kurumlarında uzun süre ders çalışan öğrenciler için odaklanma ve ergonomi büyük bir sorundur. Eğitim kurumları, öğrencilerin verimliliğini artırmak ve sağlıklı çalışma alışkanlıkları kazandırmak için bu yazılımı benimseyebilir.

❖ **Genel Olarak Hedef Kitlenin Seçilme Nedeni:**

Bu hedef kitleler, uzun süre bilgisayar başında oturmak, dikkat dağınıklığı ve ergonomik oturuş sorunları yaşayan geniş bir grubu temsil eder. Ayrıca, öğrenciler, çalışanlar ve uzaktan çalışanlar gibi kullanıcıların odaklanmalarını artırarak daha planlı bir çalışmagerçekleştirmek aynı zamanda da verimliliklerini yükseltmek ve sağlıklarını iyileştirmek bu projenin sunduğu başlıca faydalardır.

Projenin Gelir Modeli:

Gelir Modeli:

Projenin ticarileşmesi için farklı gelir elde etme yolları mümkün olup aşağıda da uygun gelir modelleri ve potansiyel gelir kaynakları sıralanmıştır:

1. **Abonelik Modeli (SaaS):**

- **Açıklama:** Proje, bir yazılım olarak hizmet (SaaS) modelinde sunulabilir. Kullanıcılar belirli bir aylık veya yıllık ücret karşılığında yazılımı kullanabilir. Bu modelde, öğrenciler, ofis çalışanları ve uzaktan çalışanlar gibi hedef kitleler yazılımı düzenli olarak kullanacakları için abonelik tabanlı gelir elde edilebilir.

- **Fiyatlandırma:**
 - **Bireysel Kullanıcılar:** Aylık \$5 - \$10 arasında bir ücret belirlenebilir.
 - **Kurumsal Kullanıcılar (Okullar ve Ofisler):** Kurumlar için daha yüksek ücretli paketler sunulabilir. Örneğin, yıllık \$200 - \$500 arasında bir ücret belirlenebilir.
- 2. **Mobil Uygulama Satışı (App Store / Google Play):**
 - **Açıklama:** Proje mobil uygulama olarak sunulabilir. Uygulama, öğrencilere ve çalışanlara yönelik odak artırıcı özellikler sunarak, kullanıcıların uygulama içi satın alımlar yapmasına olanak tanıyabilir. Özellikle mobil cihazlar üzerinden odaklanma ve mola yönetimi sağlanabilir.
 - **Fiyatlandırma:**
 - **Ücretsiz Uygulama:** Temel özellikler ücretsiz olarak sunulabilir. Premium özellikler için uygulama içi satın alımlar yapılabilir (örneğin, gelişmiş odak testleri, kişiselleştirilmiş bildirimler vb.).
 - **Premium Sürüm:** Uygulamanın premium sürümü kullanıcıya aylık \$2 - \$5 arasında bir ücretle sunulabilir.
- 3. **Kurumsal Çözümler:**
 - **Açıklama:** Proje, büyük şirketlere, eğitim kurumlarına veya sağlık sektörüne yönelik özelleştirilmiş bir çözüm olarak satılabilir. Bu tür kurumlar, çalışanlarının veya öğrencilerinin sağlığını iyileştirmek ve verimliliğini artırmak için yazılımı kullanabilir.
 - **Fiyatlandırma:**
 - **Kurumsal Satışlar:** Şirketlere yıllık lisans ücreti sunulabilir. Örneğin, 100 kullanıcı için yıllık \$1000 - \$5000 arası bir paket fiyatı belirlenebilir.
 - **Eğitim Kurumları:** Eğitim kurumları için indirimli paketler sunulabilir.
- 4. **Donanım Entegrasyonu (Akıllı Sandalye ve Takipçi Masa):**
 - **Açıklama:** Bu proje, akıllı sandalye ve takipçi masa üreticileri ile entegrasyon sağlanarak donanım tabanlı bir ürün haline getirilebilir. Kullanıcılar, yazılımı donanım ile birlikte kullanarak daha iyi odaklanma ve ergonomik oturma deneyimi yaşayabilirler. Donanım satışı üzerinden gelir elde edilebilir.
 - **Gelir Potansiyeli:** Akıllı sandalye ve masa üreticileri ile yapılacak işbirlikleri ile, bu donanımlar üzerinden doğrudan satış yapılabilir. Ayrıca, donanım üreticilerine yazılımın lisans hakları satılabilir.
- 5. **Yazılım Lisanslama ve OEM Modelleri:**
 - **Açıklama:** Diğer yazılım şirketlerine veya cihaz üreticilerine, yazılımın lisansını satabiliriz. Bu lisanslama modeli, yazılımı başka platformlara entegre etmek isteyen firmalar için gelir kaynağı olabilir.

- **Fiyatlandırma:** Lisans başına yıllık ücret belirlenebilir. Örneğin, yıllık \$1000 - \$5000 arası fiyatlar belirlenebilir.