

# Projeye Genel Bakış Dokümanı

## BÖLÜM 1: Tanımlama

Proje Adı: SignLLearn

Proje Lideri İsmi/İletişim Adresi: Tunahan Gökçimen / tunahangokcimen@gmail.com

GitHub kaynak kodu depo URL'si:

## BÖLÜM 2: Asansör Konuşması

İşaret dilinin öğrenimi kolaylaştırmak ve öğrenme farkındalığı oluşturabilmek için interaktif olarak öğrenmeyi sağlayan bir mobil aplikasyon geliştirmek projemizin hedefidir.

## BÖLÜM 3: Genel Bakış

İşitme engelli bireyin topluma katılımını artırmak, yaşam kalitesini yükseltmek için işaret dilinin kullanımının yaygınlaşması gerekmektedir. İşaret dilini öğrenmek isteyen kullanıcılar için interaktif olmayan birçok yöntem bulunmaktadır. Bu yöntemlerde başarısız olan ve sıkıcı bulan kullanıcıların işaret dilini öğrenmeye olan isteği azalmaktadır.

Proje sayesinde kullanıcının işaret dili seviyesine uygun olarak etkinlikleri tamamlayıp işaret dili öğrenebilmesi hedeflenmektedir.

İşaret dili öğrenmek için nasıl yöntemler vardır? Bu yöntemleri uygulamamızda interaktif olarak nasıl kullanabiliriz? Her kullanıcıya farklı olarak bir eğitim yol haritası sunabilir miyiz? Bu sorular araştırma geliştirme aşamamızda dikkat edeceğimiz önemli hususlardır.

## BÖLÜM 4: Gereksinimler

İşitme engelli bireyler, işitme kaybı nedeniyle çevredeki sesleri algılamakta güçlük çekmekte ve bu nedenle günlük yaşamlarında anlama ve ifade etme boyutunda kullandıkları iletişim yöntemleri de çeşitlilik göstermektedir. İşaret dili bu yöntemler arasında en yüksek kullanılan yöntemdir. İşitme engelli bireyin topluma katılımını artırmak, yaşam kalitesini yükseltmek için işaret dilinin kullanımının yaygınlaşması gerekmektedir. İşaret dilinin öğrenimi kolaylaştırmak ve öğrenme farkındalığı oluşturabilmek için interaktif olarak öğrenmeyi sağlayan bir mobil aplikasyon geliştirmek projemizin hedefidir.

## BÖLÜM 5: İşlevsellik

İşaret dilinin öğrenimi kolaylaştırmak ve öğrenme farkındalığı oluşturabilmek için interaktif olarak öğrenmeyi sağlayan bir mobil aplikasyon geliştirmek projemizin hedefidir.

## **BÖLÜM 6:Tasarım**

Uygulamayı kullanmak için yaş,eğitim durumu vb parametrelerin önemsiz olması hedeflenerek Sade ve anlaşılabilir bir tasarım kullanılması planlamaktadır.

## **BÖLÜM 7:Dönüm Noktaları**

İşaret dilinin öğrenimi kolaylaştırmak ve öğrenme farkındalığı oluşturabilmek için interaktif olarak öğrenmeyi sağlayan bir mobil aplikasyon geliştirmek projemizin hedefidir.

Uygulamanın geliştirilmesi.

Pazarlama stratejisi oluşturulması.

## **BÖLÜM 8:Riskler**

Uygulamayı geliştirme için planlanan teslim zamanı.

Uygulamayı geliştirirken kullanacağım Unity oyun motoru bilgimin üst düzey olmaması.

Uygulamanın tanıtımı için iyi bir pazarlama stratejisi oluşturmak için pazarlama açısından yeterli bilgimin olmaması.

Pazarlama stratejisi için yeterli maddi desteği bulunmaması.