

# Kişisel Bilgiler

**Ad:** Hakan

**Soyad:** Ünal

**Okul:** Çukurova Üniversitesi

**Bölüm:** Bilgisayar Mühendisliği

**İlgi Alanı:** Web Geliştirme

# İletişim Bilgileri



- <http://www.hakan-unal.com>



- <https://www.linkedin.com/in/hakan-unal>



- <https://github.com/Hakan-unal>



- [hakanunal.1996@gmail.com](mailto:hakanunal.1996@gmail.com)

# **Atiba Projesi Sunumunun Konu Başlıkları**

- 1) Projenin yapılış nedeni ve amacı**
- 2) Benzer projelere göre avantajları ve dezavantajları nelerdir ?**
- 3) Proje içerisinde kullanılan teknolojiler (AR-GE)**
- 4) Projenin hedef kitlesi kimler ? Ulaştığı kitleye faydaları neler ?**
- 5) Proje üzerinden kazanç sağlanacak mı ? Hedef pazar ?**
- 6) Projeyi geliştirme süreci ve yazılımcının kazanımları**
- 7) Projenin canlı olarak gösterilmesi**
- 8) Proje hakkında jüri ile Soru & Cevap**
- 9) Son**

# 1) Projenin Yapılış Nedeni ve Amacı

- Film ve kitap dünyası içerisinde yer alan çeşitli içeriklerin tek bir çatı altında olmaması
- Kullanıcının yönelimlerine göre benzer içerikleri tespit edip kullanıcının websiteler üzerindeki gereksiz gezinmesini azaltacak bir uygulamanın eksik oluşu
- Kültürel alanda yapılan etkinliklerin insanlara erişebilirliğinin az olması ve halihazırdaki mevcut bilgilerin güncel olmaması
- Projemde; kitap, film, sinema, ve diğer kültürel etkinliklerin tek bir çatı altında toplandığı, kullanıcı ile interaktif iletişim haline olan web tabanlı bir uygulama yapmayı amaçlıyorum.

## 2) Benzer Projelere Göre Avantajları ve Dezavantajları Nelerdir ?

### Avantajlar

- Ücretsiz olması.
- Birçok farklı alanda yer alan çeşitli içeriğin tek bir çatı altında toplanmış olması.
- Kullanıcı ile etkileşimli hareket ederek benzer içeriklere erişimde zahmeti ortadan kaldırması.
- Kullanıcı dostu tasarımı sayesinde kullanışlı olması.
- Responsive tasarımı ile sadece bilgisayar üzerinde değil mobil, tablet ve diğer çeşitli cihazlar üzerinden de rahatlıkla kullanılabilir olması.

### Dezavantajlar

- Piyasada yer alan diğer uygulamalara kıyasla daha az tanınır olması.
- Halihazırda bulunan yazılımcı ve teknik eleman sayısının yetersiz olması.
- Sponsor eksikliğinden dolayı üyelerine özel kampanya ve promosyon sağlayamıyor olması.

### 3) Proje içerisinde kullanılan teknolojiler (AR-GE)

#### Veritabanı

- **MongoDB**
- **LocalStorage(Tarayıcı)**
- **LocalStorage(npm)**
- **SessionStorage(npm)**
- **REST API**

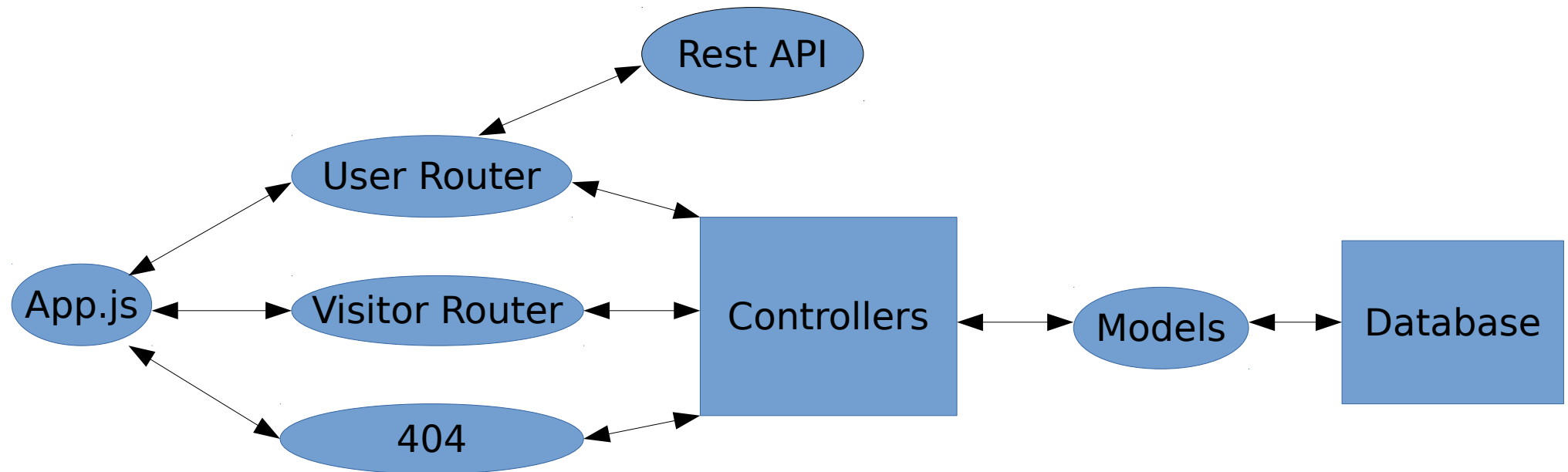
#### Front End (Client Side)

- **HTML**
- **CSS**
- **JavaScript**
- **Bootstrap**

#### Back End (Server Side)

- **Node.js**
- **Express.js**
- **Npm**
- **JavaScript**

### 3) Proje içerisinde kullanılan teknolojiler (AR-GE)



## **4) Projenin hedef kitlesi kimler ? Ulaştığı kitleye faydaları neler ?**

### **Hedef Kitle**

- **Yazılı ve görsel sanatlar ile ilgilenenler**
- **Güncel kültürel olayları yakından takip etmek isteyenler**
- **Yaşadığı çevre içerisinde gerçekleşen etkinliklerden haberdar olmak isteyenler**
- **Genel yönelimlerine uygun içeriklere kolaylıkla ulaşmak isteyenler**

### **Faydalar**

- **Ücretsiz hizmet**
- **Güncellikten uzak kalmamak**
- **Yaşanılan çevre içerisindeki etkinliklerden haberdar olmak**



## 5) Proje üzerinden kazanç sağlanacak mı ? Hedef pazar ?

- **Google AdSense**
- **Sponsorlu içerik**
- **Optimize reklam**

## 6) Projeyi geliştirme süreci ve yazılımcının kazanımları