**SMART Analizi – AR Dünya Turu Projesi**

| **Kriter** | **Açıklama** |
| --- | --- |
| 🎯 **S - Specific (Özgül)** | Kullanıcıların mobil cihazları aracılığıyla gerçek dünya üzerindeki görsel hedefler (resimler) yardımıyla farklı ülkelerin kültürel ögelerini 3D modeller olarak keşfetmesini sağlayan, bilgi kartlarıyla eğitici içerik sunan ve kullanıcı motivasyonunu artırmak için avatar ve ödül sistemine sahip bir AR uygulaması geliştirmek. |
| 📏 **M - Measurable (Ölçülebilir)** | Uygulamada en az 5 farklı ülkeye ait 3D model ve bilgi kartı entegre edilmesi. Uygulamanın 10 kullanıcıyla test edilerek geri bildirim toplanması. Kullanıcıların %80’inin görevleri başarıyla tamamlaması ve bilgi kartlarını görüntülemesi. |
| ✅ **A - Achievable (Ulaşılabilir)** | Unity AR Foundation ile mobil platformlara (özellikle Android) destek sağlayarak bu hedefler, mevcut teknik bilgi birikimi ve kaynaklarla gerçekleştirilebilir düzeydedir. Ekip içinde gerekli rol dağılımı ve görev takibiyle sürdürülebilir bir proje planı oluşturulmuştur. |
| 🎯 **R - Relevant (İlgili)** | Eğitim teknolojileri alanında yenilikçi bir uygulama olan proje, hem teknik gelişimi destekliyor hem de kullanıcıların etkileşimli öğrenmesini teşvik ediyor. AR teknolojisinin günümüzde eğitimde kullanılma potansiyeliyle tamamen uyumludur. |
| ⏰ **T - Time-bound (Zaman Sınırlı)** | Proje, 8 haftalık bir zaman çizelgesiyle yürütülmüş ve her hafta belirli kilometre taşları tanımlanarak tamamlanmıştır. Final teslim tarihi öncesi testler ve kullanıcı değerlendirmeleri tamamlanarak projenin zamanında teslim edilmesi hedeflenmiştir. |