**SWOT Analizi – AR Dünya Turu Projesi**

| **GÜÇLÜ YÖNLER (Strengths)** | **ZAYIF YÖNLER (Weaknesses)** |
| --- | --- |
| ✅ Etkileşimli öğrenme sunması | ❌ AR Foundation’a hakimiyetin başlangıçta sınırlı olması |
| ✅ Modern ve yenilikçi bir teknoloji (AR) kullanımı | ❌ Bazı Android cihazlarla uyumluluk sorunları |
| ✅ Eğitici içerik ile görselliğin birleşimi | ❌ Geliştirme sürecinde UI/UX testlerinin sınırlı yapılması |
| ✅ AR Foundation ile platform bağımsız çalışma imkânı | ❌ Çoklu sahne yapısı ilk etapta düşünülmediği için kod karmaşıklığı |
| ✅ Temiz ve sürdürülebilir kod yapısı | ❌ Gerçek kullanıcı testleri için kısıtlı zaman ve kaynak |
| ✅ Bilgi kartı ve ödül sistemi gibi motive edici unsurlar | ❌ Başlangıçta kapsamın fazla geniş tutulması nedeniyle zaman baskısı |

| **FIRSATLAR (Opportunities)** | **TEHDİTLER (Threats)** |
| --- | --- |
| 🌍 Eğitimde dijital dönüşümün hızla artması | ⚠️ AR teknolojisinin bazı cihazlarda stabil olmaması |
| 📱 Mobil cihazların yaygınlaşması ve AR desteğinin artması | ⚠️ Kullanıcıların AR uygulamalarına aşinalık düzeyinin düşük olması |
| 🧠 Oyunlaştırma ile eğitimde dikkat çekme potansiyeli | ⚠️ Rakip uygulamaların pazarda artması |
| 📈 Projenin ileride okul veya müze gibi ortamlarda kullanılabilir olması | ⚠️ AR Foundation sürüm uyuşmazlıkları ve paket çakışmaları |
| 💡 Uygulamaya sesli anlatım, çoklu dil desteği gibi ek fonksiyonlar entegre edilebilir | ⚠️ Uygulamanın cihaz bataryası ve performansına olan olumsuz etkileri |