

# SMART

S

## Specific

- Çocuklara toplama ve çıkarma işlemlerini öğretmek
- AR teknolojisi kullanarak balonları patlatma mekaniği
- 5-10 yaş arası çocukları hedefleme
- Temel matematik becerilerini geliştirme
- Oyun tabanlı öğrenme deneyimi sunma

M

## Measurable

- Öğrencilerin doğru cevap oranları
- Oyunda geçirilen süre
- Tamamlanan seviye sayısı
- Öğrenme hızındaki artış
- Kullanıcı memnuniyet skorları
- İndirme sayıları
- Günlük aktif kullanıcı sayısı

A

## Attainable

- Mevcut AR teknolojileri ile geliştirilebilir
- Yaş grubuna uygun zorluk seviyeleri
- Gerçekleştirilebilir öğrenme hedefleri
- Makul geliştirme süresi ve bütçesi
- Erişilebilir kullanıcı arayüzü

R

## Relevant

- Eğitim müfredatıyla uyumlu içerik
- Çocukların teknoloji kullanım alışkanlıklarına uygun
- Mevcut donanım kapasiteleriyle çalışabilir
- Ebeveyn ve öğretmen kontrolüne uygun
- Sürdürülebilir geliştirme planı

T

## Time-bound

- Proje geliştirme takvimi
- Düzenli güncelleme planı
- Öğrenme hedeflerine ulaşma süresi
- Test ve değerlendirme periyotları
- Pazara sunum tarihi
- Geri bildirim toplama dönemleri