

## Fizibilite Çalışması

### 1. Proje Tanımı

Bu uygulama, kullanıcıların bir futbol takımı (örneğin: Fenerbahçe) adına transfer süreçlerini yönettiği, futbolcu analizleri yaptığı ve satın alma-satma kararları verdiği interaktif bir platformdur. Uygulama gerçek oyuncu verileri veya kurgusal futbolcu profilleriyle çalışabilir.

### 2. Amaç ve Hedefler

- Kullanıcıya bir teknik direktör ya da sportif direktör rolü vererek gerçekçi bir transfer deneyimi sunmak.
- Oyuncu analizleri yapabilmek için detaylı istatistiksel veri sağlamak.
- Doğru transfer kararlarıyla takımın değerini ve performansını artırmak.
- Gerçek futbol yönetimini yansıtan eğlenceli ve stratejik bir oyun sistemi geliştirmek.

### 3. Pazar Analizi

- Türkiye Süper Ligi ve özellikle Fenerbahçe gibi büyük kulüplerin geniş ve aktif taraftar kitlesi var.
- Football Manager, FIFA Career Mode gibi oyunlar Türkiye’de de yüksek ilgi görüyor.
- Türkiye pazarında yerli menajerlik ve transfer simülasyonu uygulamaları sınırlı.
- Genç kullanıcı kitlesi mobil oyunlara ve interaktif futbol içeriklerine oldukça ilgili.

### 4. Teknik Fizibilite

Bileşen	Açıklama
Platform	iOS ve Android (öncelik mobil platformlar)
Veri Kaynağı	Gerçek veriler için API (Sofascore, Opta, Transfermarkt) veya manuel veri
Backend	Node.js, Python (FastAPI / Django), Firebase
Frontend	React Native veya Flutter
Veritabanı	PostgreSQL veya Firebase Realtime DB
Yapay Zeka (Opsiyonel)	Oyuncu potansiyel tahmini ve öneri sistemi için makine öğrenmesi entegrasi

## 5. İş Gücü ve Rol Dağılımı

Rol	Sorumluluk
Proje Yöneticisi	Proje planlaması ve süreci yönetimi
Backend Geliştirici	API bağlantıları ve veritabanı işlemleri
Mobil Geliştirici	Uygulamanın arayüz ve kullanıcı deneyimi geliştirme
Veri Analisti	Oyuncu verilerini analiz edip yorumlama modelleri oluşturma
UI/UX Tasarımcısı	Uygulamanın tasarımı, kullanıcı dostu arayüz geliştirme
Spor Analisti	Oyuncuların performans analizini yaparak transfer kararlarını yönlendirme

## 6. Ekonomik Fizibilite

Kalem	Tahmini Maliyet (TL)
Geliştirme Süreci (3-6 ay)	200.000 – 400.000 TL
API Lisansları	20.000 – 100.000 TL
Hosting / Sunucu	5.000 – 15.000 TL (yıllık)
Reklam ve Pazarlama	30.000 – 100.000 TL
<b>Toplam</b>	<b>250.000 – 600.000 TL arası</b>

## 7. Zorluklar ve Riskler

- Gerçek futbolcu verilerine erişim için API lisans maliyetleri yüksek olabilir.
- “Fenerbahçe” isminin ve logosunun kullanımı için marka/telif izni gerekebilir.
- Kullanıcı ilgisini sürekli tutmak için düzenli içerik ve güncellemeler yapılmalıdır.
- Oyuncu analizlerinde hatalı veri sunulması kullanıcı güvenini olumsuz etkileyebilir.

## 8. Başarı Kriterleri

- Uygulamanın ilk 3 ayda **en az 10.000 kullanıcıya** ulaşması
- Kullanıcıların en az **%30’unun haftalık aktif kullanıcı** olarak devam etmesi
- İlk 1 yıl içinde **en az 3 yeni Süper Lig takımının** uygulamaya entegre edilmesi