

Proje Adı:	OSNET (Oto Sanayi Network)
Proje Takımı Üyeleri:	<p>Proje Yöneticisi- Ali Zahit Kahraman *</p> <p>Yazılım ve Sistem Geliştiricisi- Ahmet Fatih Kılınç *</p> <p>Veri tabanı ve Yönetimi- Ali Talha Arslan *</p> <p>Arayüz Tasarımcısı- Erwin Smith</p> <p>Satış ve Pazarlama- Nico Robin</p>
Projenin Gerekçesi:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Müşterilerin ve ustaların ortak bir mecrada buluşabileceği bir ortamın olmaması nedeniyle hizmetlerin merkezi ve organize bir şekilde sunulamamasına yol açmaktadır.</li> <li>Otomobil sahipleri, güvenilir ve kaliteli ustaları seçmekte zorlanmaktadır.</li> <li>Otomobil sahipleri, arızalarını hızla çözecek güvenilir ustaları bulmakta zorlanmaktadır; yakın çevrelerindeki ustalara dahi ulaşamamak, hizmet sürecini uzun, verimsiz ve belirsiz kılmaktadır.</li> <li>Geleneksel yöntemlerle çalışan ustalar, dijital platformların sunduğu geniş müşteri kitlesine ulaşamamakta, dolayısıyla iş hacimleri sınırlı kalmaktadır.</li> <li>Adil fiyatlandırmanın olmaması, Otomobil sahiplerinin fazla ödeme yapmalarına yol açmaktadır.</li> </ul>
Son Ürün Açıklaması:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ana sayfa: Otomobil sahipleri için; "Hasar/Arıza Paylaş", "Usta Seç" ve "Acil Yardım", "Sohbet" ve "Profil" gibi ana butonlar net bir şekilde yer alacaktır. Ustalar için; "İş duyuruları", "Sohbet", "Profil" butonları yer alacaktır.</li> <li>Profil Sayfası: Otomobil sahipleri; ad, soyad, iletişim bilgileri, kayıtlı araç bilgileri, favori ustalar, Randevu geçmişi, ayarlar (bildirim, dil, KVKK onayları vb.) görüntüleyebilecekler. Ustalar; işletme bilgileri, fotoğraf galerisi, hizmet verdiği kategoriler, randevu takvimi görüntüleyebilecekler.</li> <li>Hasar/Arıza Paylaş butonu: kullanıcılar, araçlarındaki sorunları kolayca görsel veya yazılı olarak aktarabilecektir.</li> <li>Usta Seç sayfası: Ustalar; uzmanlık alanı, konum ve puan üzerinden kolayca filtrelenip listelenecek.</li> <li>Sohbet ekranı: Otomobil sahipleri seçtikleri ustalarla platform üzerinden doğrudan ve güvenli şekilde iletişim kurabileceklerdir; teklif alma, soru sorma ve fotoğraf gönderme gibi temel fonksiyonları kullanacaklardır.</li> <li>İş duyuruları butonu: Ustalar, yayınlanan teklifleri (teklifler butonu) ve kendilerine ait işleri (işlerim butonu) görüntüleyebilecek.</li> </ul>
Proje Amaçları:	<ul style="list-style-type: none"> <li>İçinde oto tamir iş yerleri ve gerekli bilgileri bulunan, bunların konumlarının gösterildiği, otomobil sahiplerinin ustalarla iletişime geçebileceği bir online platform kurmak.</li> <li>Müşterilerin ustalardan randevu alma işlemini kolaylaştırmak.</li> <li>Otomobil sahiplerinin birçok oto tamir iş yeri arasından; araçlarındaki arızalarda boyacı, elektrikçi, mekanikçi gibi uzmanlık alanlarına göre filtreleme yaparak hangisine gideceği seçimini hızlı ve kolay hale getirmek.</li> <li>Otomobil sahiplerinin acil durumlarda (kaza, çekici ihtiyacı) yardım</li> </ul>

	<p>alabileceği bir platform oluşturmak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Müşterilerin fiyat karşılaştırması yaparak, kendi bütçesine en uygun olan iş yerini seçmesine yardımcı olmak.</li> <li>• Uygulamanın müşterilerin konumuna dayalı olarak kendisine en yakın ustaları bulmasını sağlaması.</li> <li>• Otomobil sahiplerinin güvenilir ve kaliteli ustaları bulmasını ve daha kolay hale getirmek.</li> <li>• İlk aşamada Sakarya ilinde faaliyet gösterecek olan platform; ileriki aşamalarda sırasıyla Marmara bölgesi, İç Anadolu bölgesi en sonunda da tüm Türkiye'de faaliyet göstermeyi amaçlamaktadır.</li> </ul>	
Bütçe:	Bütçe Tahmini:	2.000.000
	Maksimum İzin Verilen:	3.000.000
Proje Süresi:	Süre Tahmini:	5 Ay
	Maksimum İzin Verilen:	6 Ay
Kısıtlamalar:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projede görev alabilecek 5 eleman mevcuttur.</li> <li>• Projede çalışma saati minimum 30 saat/hafta olacak şekildedir. Esnek çalışma saatleri de desteklenmektedir.</li> <li>• İlk prototip gösterimi 132 gün içerisinde hazır olmalıdır.</li> <li>• Proje ilk aşamada Sakarya ili ile sınırlıdır.</li> <li>• Proje fazla mesai ve evden çalışmayı desteklemektedir.</li> <li>• Projeye ayrılacak maksimum bütçe 3.000.000'dir.</li> <li>• Projeye ayrılacak maksimum süre 6 ay olarak belirlenmiştir.</li> <li>• Proje sadece iOS/Android destekli olacaktır. Proje sadece Flutter yazılım dili ile yazılacaktır.</li> <li>• Proje geliştirilme sürecinde 1 tane ana sunucu kiralanacaktır. Bu sunuculara bağlanmak için 5 tane bilgisayar bulunmaktadır.</li> </ul>	
Varsayımlar:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proje ekibi 5 kişiden oluşmakta ve her bir üye, görev aldığı alanda gerekli bilgi ve uzmanlığa sahiptir. Proje süresince ekip içi iletişim güçlü kalacak ve görev dağılımı verimli bir şekilde işleyecektir.</li> <li>• Tüm ekip üyeleri etik değerlere sahiptir ve proje bilgilerini kasıtlı veya kasıtsız olarak dışarı sızdırmayacaklarına dair bilinçlidir.</li> <li>• Platform, ilk etapta Sakarya (pilot bölge) başlayacak olup, zamanla yaygınlaşacaktır.</li> <li>• Kullanıcıların servis tercihlerinde öncelikli kriterleri: güvenilirlik, fiyat, konuma yakınlık ve uzmanlık alanı olarak düşünülmektedir.</li> <li>• Filtreleme ve eşleştirme sistemi doğru ve akıllı çalışır. Müşteriler, konum, uzmanlık ve yorumlara göre doğru ustaları hızlıca bulabilir.</li> <li>• Kullanıcılar arasında ağızdan ağıza yayılma potansiyeli yüksektir.</li> <li>• Müşteriler fiyat/yorum karşılaştırması yaparak karar verir.</li> <li>• Oto tamir ustalarının dijital görünürlüğe önem vereceği ve platformu müşteri kazanımı için aktif olarak kullanacakları varsayılmaktadır.</li> <li>• Platforma kaydolun ustaların büyük çoğunluğunun, müşteri değerlendirmelerine göre hizmet kalitesini artırma eğiliminde olacağı beklenmektedir.</li> <li>• Platformun değeri hem esnafa hem de müşteriye karşılıklı fayda sağladığı sürece artacaktır.</li> <li>• Kullanıcıların, yorum ve puanlama sistemine katkıda bulunarak</li> </ul>	

	<p>platformun güvenilirlik algısını güçlendireceği ve platformun şeffaflığını destekleyeceği öngörülmektedir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Konum bazlı hizmet eşleştirmesi doğru ve hızlı çalışacaktır (Google Maps, konum API'leri kullanımı).</li> <li>Android ve iOS uyumluluğu eksiksizdir, kullanıcı deneyimi yüksek tutulur.</li> </ul>	
Proje Başarı Kriterler: (Kabul edilme kriterleri)	Bütçe	2.000.000TL – 3.000.000TL
	Süre	5 Ay – 6 Ay
	Kullanılabilirlik Testi	%95
	Fonksiyonellik Testi	%80 Kullanıcı sayısı <ul style="list-style-type: none"> <li>İlk 3 Ay 1000/Ay Kişi.</li> <li>(3-12. Ay) 2000/Ay Kişi</li> <li>(12-24. Ay) 3500/Ay Kişi</li> </ul>
	Güvenlik Testi	%90
	Teknoloji Zaman Uygunluğu	%95

# OSNET FİZİBİLİTE ÇALIŞMASI

## Ekonomik Fizibilite

Maliyetler		Ücret	Toplam
İşçilik	Proje Yöneticisi	63.800/Ay	₺1.450.800,00
	Yazılım Ve Sistem Geliştiricisi	55.100/Ay	
	Veritabanı Geliştirme	47.100/Ay	
	Satış Ve Pazarlama Yetkilisi	30.000/Ay	
	Arayüz Tasarımcısı	45.800/Ay	
Donanım	Bilgisayar	₺40.000,00	₺40.000,00
	Uygulama Sunucusu	4318,99/Ay	₺51.827,88
Yazılım	Veritabanı (MySQL)	₺0,00	₺0,00
	Google Play Geliştirici Hesabı	\$25	₺950,00
	Apple Store Geliştirici Hesabı	\$8,25/Ay	₺3.762,00
Yasal Harçlar	Limited Şirketi Kurma Maliyeti	₺80.000,00	₺80.000,00
1\$ = 38 TL	TOPLAM		₺1.627.339,88

## Teknik Fizibilite

- Uygulama mobil uyumlu olarak tasarlanacaktır. Yazılım geliştirme süreci için mevcut bilgisayar donanımları yeterli olup, mobil uygulama geliştirmede Flutter kullanılacaktır. Flutter, her iki platformda (iOS ve Android) yüksek performanslı ve kullanıcı dostu bir deneyim sunmak için tercih edilmiştir.
- Sunucu altyapısı için dışarıdan bulut tabanlı sunucu hizmeti alınacak ve kullanıcı verilerinin güvenliği için gerekli şifreleme önlemleri uygulanacaktır. Veri tabanı yönetimi için MySQL gibi SQL tabanlı bir sistem kullanılacak, yedekleme ve veri koruma sistemleri entegre edilecektir.
- Geliştirme süreci boyunca tüm kod ve proje verileri Git üzerinden kontrol edilecek, ayrıca mobil uygulama çeşitli test cihazlarında test edilerek kullanıcı deneyimi optimize edilecektir.

## Operasyonel Fizibilite

- Süreçlerin etkin bir şekilde yönetilmesi için sürekli kontrol ve raporlama yapılacak, böylece herhangi bir aksaklık hızlıca tespit edilip çözüme kavuşturulacaktır.
- Proje ekibi, projeye maksimum katılım ve inanç göstererek her aşamada aktif rol alacak.
- Kısa vadede operasyonel riskler minimum seviyededir ve tüm süreçler planlı bir şekilde ilerleyecektir. Bu yapı, projenin başarılı bir şekilde tamamlanmasını ve işletmenin verimli bir şekilde devam etmesini sağlayacaktır.

## Çizelge Fizibilitesi

- Proje'nin yapım aşamaları detaylı bir şekilde planlanmış ve takvime dahil edilmiştir.
- Uygulamanın geliştirilmesi sürecinde, son kullanıcıların kolayca kullanabilmesi için basit kullanım tekniklerine uygunluk sağlanmıştır.
- Proje yöneticisi, yapım aşamaları boyunca sürekli olarak sürece dahil edilmiştir. Proje belirtilen takvime göre en fazla 6 ay, en az 5 ay içinde tamamlanacaktır.

## Organizasyonel Fizibilite

- Proje için gerekli rollerin tanımlanarak, her bir rol için uygun ve nitelikli personel istihdam edilmesi gerekmektedir.
- Proje bir start-up projesi olduğu ve esnek iş aşamalarına sahip olduğu için organizasyonel risk öngörülmemiştir.

## Yasal Fizibilite

- Platformun logosu, tasarımı ve içerikleri, fikri mülkiyet hakları kapsamında korunmalıdır. Bu nedenle, tüm tasarım unsurları ve platform içeriği, fikri mülkiyet yasalarına tam uyum sağlanarak kullanılacak ve herhangi bir telif hakkı ihlali önlenecektir.
- Kişisel verilerin güvenliği ve korunması ile ilgili mevcut yasal düzenlemelere tamamen uyulacaktır.

# OSNET

## 1.ÖN HAZIRLIK

- 1.1 EKİP OLUŞTURMA
- 1.2 PROJE FİKRİ VE ALTERNATİFLERİ BELİRLEME
- 1.3 YAZILIM VE SİSTEM SEÇİMİ
- 1.4 PROJE BEYANI HAZIRLAMA
- 1.5 ÖN FİZİBİLİTE ÇALIŞMASI

## 2.PLANLAMA

- 2.1 İŞ PAKETLERİNİN BELİRLENMESİ
- 2.2 SORUMLULARIN ATANMASI
- 2.3 İŞ KIRILIMININ GÖRŞELLEŞTİRİLMESİ
- 2.4 İŞ ÇİZELGELERİNİN BELİRLENMESİ

## 3.ANALİZ

- 3.1 GEREKSİNİM ANALİZİ
- 3.2 SÜREÇ MODELLEME
- 3.3 VERİ MODELLEME

## 4.TASARIM

- 4.1 KAVRAMSAL TASARIM
- 4.2 WİREFRAME
- 4.3 UX Tasarımı
- 4.4 UI Tasarımı
- 4.5 VERİ TABANI TASARIMI

## 5.PROTOTİP VE TEST

- 5.1 UYGULAMA PROTOTİPİ HAZIRLANMASI
- 5.2 PROTOTİPİN TEST EDİLMESİ
- 5.3 PROTOTİP GERİ BİLDİRİMİ

## 6.SONLANDIRMA

- 6.1 SON TESTLERİN YAPILMASI
- 6.2 PROJE DÖKÜMANTASYON
- 6.3 UYGULAMANIN YAYIMLANMASI

[0]

[illegible]



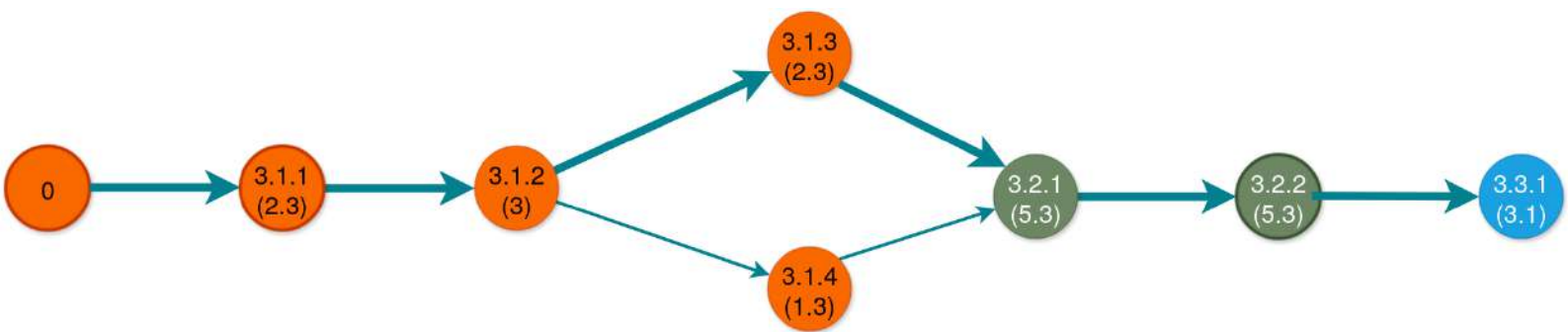
[illegible]

## Analiz Aşaması

Ali Zahit Kahraman

B211306020

SIRA	FAALİYET	ÖNCELİK	KÖTÜMSER TAHMİN	ORTALAMA TAHMİN	İYİMSER TAHMİN	ÜÇ NOKTA TAHMİNİ
1	Veri Toplama	-	4	2	2	2.3
2	Gereksinim Listesi Oluşturma	2	4	3	2	3
3	Fonksiyonel Gereksinimlerin Belirlenmesi	3	3	2	2	2.3
4	Fonksiyonel Olmayan Gereksinimlerin Belirlenmesi	3	3	1	1	1.3
5	Gereksinim Listesi Analizi	3,4	7	5	5	5.3
6	Kullanıcı Araştırması ve Analizi	5	7	5	5	5.3
7	Veri Akış Diyagramı	6	5	3	2	3.16



Kritik Yol = 3.1.1 (2.3) + 3.1.2 (3) + 3.1.2 (3) + 3.2.1 (5.3) + 3.2.2 (5.3) + 3.3.1 (3.1) = 22

## Risk Analizi

Risk Tanımı	Riskin Etkisi	Risk Kategorisi	Olasılık	Etki	Risk Skoru	Önem Sırası	Risk Yanıtlama Stratejisi
Çizelgelemenin Yanlış Yapılması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Yapılacak işlerin sırasının karışması</li> <li>- İş süreçlerinin aksaması</li> </ul>	Proje Planlama ve Kontrol Riskleri	0,11	0,34	0,0374	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Çizelgelerin farklı kişilerce birkaç defa kontrol edilmesi</li> <li>- Proje sürecince çizelgeye ve sürece dayalı rutin toplantıların gerçekleştirilmesi</li> </ul>
Yöneticinin Deneyimsiz Olması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projenin planlanan zamanda teslim edilememesi</li> <li>- Ekip üyeleri arasında anlaşmazlıkların ortaya çıkması</li> <li>- Ekip motivasyonu olumsuz etkilenir.</li> </ul>	Proje Yöneticisi Riskleri	0,12	0,58	0,0696	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proje yöneticisinin yeterliliğinin test edilmesi</li> <li>-Yöneticiye belirli eğitimlerin verilmesi</li> </ul>
Metodolojinin Yanlış Seçilmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proje sürecince aksaklıkların meydana gelmesi</li> <li>- Projenin teslim tarihinde gecikmelerin meydana gelmesi</li> <li>- Ekip motivasyonu düşer</li> </ul>	Proje Yöneticisi Riskleri	0,36	0,67	0,2412	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Başlangıçta metodoloji analiz toplantısı yapılmalı; hızlı iterasyon gerekiyorsa Agile tercih edilmeli, ekip Agile konusunda eğitilmeli</li> <li>- Projeye uygulanabilecek metodolojilerin araştırılması</li> <li>- Uygulanacak metodolojinin ekibe ve projeye uygunluğunun test edilmesi</li> </ul>
Yetersiz Ekip Elemanı Sayısı	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proje süresinin uzaması</li> <li>- Ekip de motivasyon kaybı ve stres oluşumu</li> <li>- İş yükünün artması</li> </ul>	Proje Ekibi Riskleri	0,23	0,36	0,0828	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dış kaynak temini yapılması</li> </ul>

Ekip içerisindeki rollerin yanlış belirlenmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proje sürecinin uzaması</li> <li>- Kalite düşüklüğü</li> <li>- Ekip motivasyonu düşer</li> <li>- Ekip içi verimlilik düşer</li> </ul>	Proje Ekibi Riskleri	0,31	0,52	0,16 12	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proje başlangıcında her üyenin yetkinlik ve deneyimleri göz önüne alınarak görev tanımları net yapılmalı.</li> <li>- Takım içi iletişim toplantıları ile rollerin netliği düzenli kontrol edilmelidir.</li> </ul>
Motivasyonun yetersiz olması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekip içi iletişim problemleri yaşanır</li> <li>- Ekibin performansında düşüş</li> <li>- Proje hedeflerinden sapma meydana gelir</li> <li>- Verimlilik azalır, teslim zamanı gecikir</li> </ul>	Proje Ekibi Riskleri	0,60	0,44	0,29 04	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivasyon artırıcı etkinlikler yapılır.</li> <li>- Hedefler küçük parçalara bölünerek başarı hissi artırılmalı.</li> <li>- Düzenli geri bildirim ve takdir sistemi oluşturulmalı.</li> </ul>

Entegrasyon Problemlerinin Ortaya Çıkması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uygulama düzgün çalışmaz</li> <li>- Kullanıcı deneyimi bozulur</li> <li>- Test süreçleri uzar</li> </ul>	Proje Süreci ve Karmaşıklık Riskleri	0,18	0,82	0,1476	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entegrasyon noktaları proje başında netleştirilmeli ve her servis/modül için API sözleşmeleri hazırlanmalı.</li> <li>- Aşamalı test (unit, integration, end-to-end) yapılmalı. Versiyonlama ve dokümantasyon disiplinli biçimde yürütülmeli.</li> <li>- Uyum sorunları tespitinde hızlı aksiyon alınabilmesi için loglama ve izleme sistemleri kurulmalı.</li> </ul>
Gereksinimlerin Eksik Belirlenmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kullanıcı memnuniyetsizliği</li> <li>- Yanlış ürün ortaya çıkar</li> <li>- Yeniden geliştirme ihtiyacı doğar</li> <li>- Süre ve Maliyet artar</li> </ul>	Gereksinim Riskleri	0,59	0,78	0,4602	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gereksinim toplama süreci kullanıcı görüşmeleri, anketler ve rakip analizleriyle desteklenmeli.</li> <li>- İş akışları ve kullanıcı senaryoları çıkarılmalı.</li> <li>- Gereksinimler yazılı hale getirilip onay sürecinden geçirilmeli. Gereksinim değişiklikleri için bir kontrol süreci (change management) oluşturulmalı.</li> </ul>

Gereksinimlerin Açık ve Net Olmaması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekip içinde kafa karışıklığı yaşanır</li> <li>- Müşteri memnuniyeti düşer</li> <li>- Geliştirme sürecinde belirsizlik oluşur</li> </ul>	Son kullanıcı	0,56	0,84	0,4704	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tüm gereksinimler SMART (Spesifik, Ölçülebilir, Ulaşılabilir, Gerçekçi, Zamanlı) kriterlerine uygun şekilde tanımlanmalı.</li> <li>- Gereksinimler yazılı ve görsel olarak dokümanite edilmeli.</li> <li>- Ekip içi ortak anlayış için işlevsel senaryolar ve prototiplerle desteklenmeli.</li> </ul>
Ustaların Uygulamayı Benimsememesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uygulama kullanıcı sayısında düşüş yaşanır</li> <li>- Uygulamanın itibarı zedelenebilir</li> <li>- Sistem çalışamaz hale gelir</li> </ul>	Son Kullanıcı Riskleri	0,40	0,96	0,384	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uygulama dokümantasyonu iyi yapılır.</li> <li>- Kullanıcılar sürece dahil edilir.</li> <li>- Kullanıcı dostu, sade arayüz tasarımı.</li> <li>- Ustalara uygulamanın yararlarından bahsetmek.</li> </ul>

Kullanıcı Sayısının Düşük Olması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uygulama bilinirliliği düşer</li> <li>- İstenilen hedeflere ulaşamaz</li> <li>- İşlem hacmi düşer ve platformun sürdürülebilirliği tehlikeye girer</li> <li>- Maliyetlerde yükselme meydana gelir</li> </ul>	Son Kullanıcı Riskleri	0,54	0,87	0,4698	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hedef kitleye uygun pazarlama faaliyetlerinin yapılması.</li> <li>- Kullanıcı geri bildirimleri toplanarak memnuniyet odaklı iyileştirmeler yapılmalı.</li> </ul>
Müşterilerin Uygulamayı Kullanmak İstememesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Platformun sürdürülebilirliği tehlikeye düşer</li> <li>- Planlanan hedeflere ulaşmaz</li> </ul>	Son Kullanıcı Riskleri	0,39	0,89	0,3471	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uygulamanın sunduğu avantajlar net bir şekilde tanıtılmalı.</li> <li>- Kolay ve kullanıcı dostu bir arayüz tasarımı yapılmalı. Uygulama, mobil kullanıcı deneyimini (UX) iyileştirmek için sürekli olarak güncellenmeli.</li> <li>- Kullanıcılar için uygulama içi destek ve rehber özellikleri sunulmalı. Sosyal medya ve dijital reklamlarla geniş kitlelere ulaşılmalı.</li> </ul>
Uygulamanın Eksik veya Hatalı Çıkış Yapması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kullanıcı memnuniyeti düşer</li> <li>- Uygulama itibarı zedelenir</li> <li>- Tekrar geliştirme maliyetleri eklenir</li> </ul>	Son Ürün Riskleri	0,13	0,98	0,1274	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geliştirme sürecinde kapsamlı testler yapılmalı.</li> <li>- Uygulama içindeki hataların anlık olarak</li> </ul>



							<ul style="list-style-type: none"> <li>izlenebilmesi için loglama sistemleri kurulmalı.</li> <li>- Yedekleme ve kurtarma sistemleri oluşturulmalı. Herhangi bir hata durumunda kullanıcıya hızlı geri dönüş sağlanmalı.</li> </ul>
Uygulamanın Yönetmeliklere Uygun Olmaması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proje ekibinin cezalandırmalara tabi tutulması</li> <li>- Projenin iptal edilmesi</li> <li>- Hukuki yaptırımların meydana gelmesi</li> </ul>	Yasal Riskler	0,02	0,99	0,0198	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projenin yönetmeliklere uygunluğunun kontrol edilmesi.</li> <li>- Hukuki danışmanlığın alınması.</li> </ul>
Rakip Uygulamaların Çıkması	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rekabet riskinin oluşması</li> <li>- Pazarda yer bulamama</li> </ul>	Fizibilite	0,33	0,44	0,1452	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rakip uygulamaların özelliklerinden ayrıştırıcı özellikler eklenir</li> <li>- Pazar analizi yapılarak rakiplerin stratejileri takip edilmeli.</li> </ul>