

# SWOT ANALİZİ

## Güçlü Yönler (Strengths)

- Eğitici İçerik:** Çocukların matematik becerilerini geliştirecek oyunlarla, eğitici ve eğlenceli bir deneyim sunar.
- Dikkat Çekici Teknoloji:** AR teknolojisi, çocukların ilgisini çekerek uzun süreli bir eğlence sağlar, böylece uçak yolculuğu daha rahat geçer.
- Kolay Kullanım:** Kullanıcı dostu bir arayüz ile, çocuklar ve ebeveynler uygulamayı kolayca kullanabilir.
- Mobil Uyum:** Cihazlardan bağımsız olarak (tablet veya telefon) çalışabilmesi, uygulamanın erişimini artırır.
- Kapsamlı İçerik Çeşitleri:** Farklı matematik seviyelerine göre özelleştirilebilir içerikler sunarak, yaş gruplarına göre geniş bir hedef kitleye hitap edebilir.

## Zayıf Yönler (Weaknesses)

- Cihaz Uyumluluğu:** Uygulamanın AR özellikleri için bazı cihazlarla uyum sorunu yaşanabilir ve her uçakta gerekli donanım bulunmayabilir.
- Eğitim ve Destek Gereksinimi:** AR teknolojisinin nasıl kullanılacağı konusunda, özellikle ilk defa kullanan çocuklar için destek gerekebilir.
- Batarya Kullanımı:** Yüksek teknoloji gerektiren bir uygulama olduğundan, cihazların bataryalarını hızla tüketebilir.
- Hareket Kısıtlaması:** Uçak içindeki sınırlı alan, bazı AR özelliklerinin tam potansiyeliyle kullanılmasını zorlaştırabilir.

## Fırsatlar (Opportunities)

- Eğlence Endüstrisinde Artan Talep:** Uçak içi eğlenceye yönelik artan talep, havayolu şirketleri için uygulamanın cazip hale gelmesini sağlar.
- Eğitim Teknolojilerine İlgi:** Hem ebeveynlerin hem de eğitim kurumlarının eğitici oyunlara olan ilgisi, uygulamanın popülerliğini artırabilir.
- Gelişen AR Teknolojisi:** AR teknolojisindeki sürekli gelişmelerle birlikte, uygulamanın kalitesi artırılabilir ve yeni özellikler eklenebilir.
- Ebeveyn ve Çocuk Memnuniyeti:** Çocukların yolculuk boyunca eğlenip öğrenmesi, ebeveynlerin havayolu şirketine olan memnuniyetini artırabilir.

## Tehditler (Threats)

- Rekabet:** Uçak içi eğlence sektöründe ve çocuklara yönelik uygulama geliştirme alanında mevcut güçlü rekabet ortamı.
- Yüksek Geliştirme Maliyeti:** AR tabanlı bir uygulamanın geliştirme, bakım ve güncelleme maliyetlerinin yüksek olması.
- Kullanıcı Beklentileri:** Teknolojiye alışkın olan çocuklar için, yeterince ilgi çekici olmayan bir uygulamanın hızlıca ilgisini kaybetme riski.
- Teknolojik Sorunlar:** AR ve internet bağlantısı gerektiren bir uygulamada, uçak içindeki Wi-Fi veya donanım yetersizliği gibi teknik sorunlar kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir.