

SMART METODU

Specific (Spesifik)

Hedef: Uçak yolculuklarında çocukların eğlenmesini ve öğrenmesini sağlamak amacıyla, artırılmış gerçeklik (AR) destekli, matematik odaklı bir oyun uygulaması geliştirmek.

- **Açıklama:** Bu hedef, yalnızca bir oyun uygulaması geliştirmek değil, aynı zamanda çocukların matematik becerilerini geliştirmeye yönelik olması açısından da spesifik. Uçak içi kullanım için özel olarak tasarlanması, hedefin belirli bir bağlama (uçak içi eğlence) oturtulmasını sağlar.

Measurable (Ölçülebilir)

- **KPI'lar:**
 - Kullanıcı memnuniyeti anketlerinden elde edilen puan (%80'in üzerinde pozitif geri bildirim almak).
 - Ortalama kullanım süresi (her çocuk için uçuş başına en az 30 dakika kullanım süresi hedeflenebilir).
 - Uygulamanın ilk 6 ayda elde edeceği indirme sayısı (örneğin, 50.000 indirme hedefi).
 - Uygulamanın kullanılabilir olduğu uçak filolarının sayısı.
- Bu ölçümler, projenin başarısını değerlendirmek için etkili veriler sağlar ve ilerlemeyi gözlemlemeye olanak tanır.

Achievable (Ulaşılabilir)

- **Teknoloji ve Kaynaklar:** Artırılmış gerçeklik teknolojisi, modern mobil cihazlarda yaygın olarak kullanılabilir hale geldiğinden, proje teknik olarak gerçekleştirilebilir. Ayrıca, daha önce AR uygulaması geliştirmiş deneyimli bir ekibe sahip olmak, bu hedefin ulaşılabilirliğini artırır.
- **Destek:** Havayolu şirketlerinin uçak içi eğlence sistemlerine yatırım yapmaya sıcak bakmaları, bu projeye finansal ve lojistik destek sağlayabilir.

Relevant (İlgili)

- **Stratejik Amaç:** Havayolu şirketleri için uçak içi eğlence sistemlerini geliştirme, müşteri memnuniyeti ve sadakatini artırmak açısından oldukça önemli bir stratejik adımdır. Çocuklara yönelik eğitici içerikler, bu stratejik hedeflerle uyumludur.
- **Kullanıcı İhtiyacı:** Özellikle uzun uçak yolculuklarında çocukların eğlenceli ve eğitici içeriklere olan ihtiyacı, bu uygulamayı kullanıcılar açısından oldukça alakalı hale getirir.

Time-bound (Zaman Sınırlı)

- **Proje Takvimi:** Projenin geliştirme süreci, testler ve tanıtım aşamalarıyla birlikte birkaç ay içinde tamamlanabilir.
 - Uygulamanın konsept tasarımı, prototip oluşturulması ve AR özelliklerinin geliştirilmesi.
 - Kullanıcı testleri, gerekli düzenlemeler ve iyileştirmeler.
 - Uygulamanın lansmanı, pazarlama çalışmaları ve havayolu şirketleriyle yapılan ortaklık anlaşmalarının tamamlanması.