

SWOT ANALİZİ

1. Strengths (Güçlü Yönler)

Projenizin güçlü yönlerini belirlemek, hangi özelliklerinizi avantaj olarak kullanabileceğinizi anlamamanızı sağlar.

- **Eğitsel Değer:** Proje, çocukların fiziksel denge ve yük taşıma konusundaki kavramları öğrenmesini sağlar. Bu tür eğitici projeler çok değerli ve okul gibi eğitim ortamlarında kullanılabilir.
- **Etkileşimli ve Eğlenceli:** 3D oyun ve simülasyon formatı, çocukların aktif katılımını teşvik eder ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirir.
- **Teknolojik Beceri:** Unity gibi güçlü bir araç kullanılarak yapılacak, bu da proje için sağlam bir temel oluşturur. 3D modelleme ve oyun motoru kullanma konusunda yeteneklerinizi geliştirebilir.
- **Kapsayıcı Hikaye:** Bora ve Benek'in hikayesi çocuklar için ilgi çekici olabilir, hikayeyi eğlenceli ve öğretici bir şekilde sunmak, kullanıcı etkileşimini artırır.

2. Weaknesses (Zayıf Yönler)

Projenizin geliştirilmesi sırasında karşılaşılabileceğiniz zayıf yönler veya sınırlamalar.

- **Zaman Kısıtlaması:** Projenin tamamlanması için belirli bir zaman dilimi var (8-10 hafta), bu süre zarfında oyun özelliklerinin, animasyonların ve seslerin tamamlanması bir zorluk olabilir. Hızlı ilerleme gereksinimi hata yapma riskini artırabilir.
- **Teknik Bilgi Gereksinimi:** 3D modelleme ve animasyon gibi gelişmiş teknik beceriler gerektiriyor. Eğer bu konuda yeterli deneyiminiz yoksa, zaman kaybı yaşanabilir.
- **Kaynak Kısıtlaması:** Projede kullanacağınız bazı grafik ve animasyon araçları ücretli olabilir ve bu, kaynak kısıtlamalarına yol açabilir.
- **Sınırlı Hedef Kitle:** Bu proje çoğunlukla çocuklar ve eğitim amaçlı kullanılacak, ancak daha geniş bir kitleye hitap etmiyor olabilir. Bu, potansiyel kullanıcı sayısını sınırlayabilir.

3. Opportunities (Fırsatlar)

Projenizin potansiyel fırsatları, büyüme veya gelişim imkânları.

- **Eğitim Sektörü ile İşbirlikleri:** Proje, okullarda veya eğitim kurumlarında kullanılabilir. Eğitim yazılımlarına olan ilgi arttıkça, bu tür projelere olan talep de artabilir.
- **Yayınlanabilir Oyun Formatı:** 45 kg problemi, bir oyun haline getirilebilir ve mobil platformlarda veya PC'de yayınlanabilir. Bu, projeyi ticari bir hale getirebilir.
- **Sosyal Medya ve YouTube:** Eğitici içerikler, sosyal medya platformlarında geniş bir takipçi kitlesine ulaşabilir. Projeyi tanıtarak daha geniş bir kitleye ulaşabilirsiniz.

- **Karmaşık Oyunlaştırma:** Proje, daha geniş bir eğitim oyunlarına dönüştürülebilir. Örneğin, çocuklar için çeşitli seviyeler veya dengeyi öğrenmeye yönelik yeni görevler eklenebilir.

4. Threats (Tehditler)

Projenizin karşılaşabileceği olası tehditler veya dışsal faktörler.

- **Rekabet:** Eğitim alanında birçok benzer proje ve uygulama mevcut. Diğer eğitici oyunlar, teknolojiler veya simülasyonlar ile rekabet etmek zor olabilir.
- **Teknolojik Engeller:** Unity gibi 3D araçları kullanırken karşılaşılan teknik engeller ve hatalar, projenin zamanında tamamlanmasını engelleyebilir.
- **Kullanıcı İlgisi:** Çocuklar için geliştirilen projeler, bazen yeterince ilgi görmeyebilir veya kolayca sıkılabilirler. Projeyi sıkıcı hale getirmemek için kullanıcı geri bildirimlerine dayalı olarak sürekli güncellemeler yapılması gerekebilir.
- **Ekonomik Faktörler:** Eğer proje ticari bir hale getirilmek istenirse, ücretli araçlar (Unity Pro, modelleme yazılımları vb.) ve oyun yayımcılığı gibi ek maliyetler oluşabilir