

SMART ANALİZİ

1. Specific (Spesifik)

Proje amacınızın açık ve net olması gerekiyor. Bu, projenizin neyi başarmayı amaçladığını belirlerken sorulara cevap aramak anlamına gelir:

- **Proje Amacı:** 45 kg taşıma problemine odaklanan bir 3D simülasyon ve oyun oluşturulacak. Burada Bora (13 yaşında bir çocuk) ve Benek (köpek) bir tekneye yük yerleştirip doğru şekilde dengeyi sağlamaya çalışacak. Bu simülasyon, çocuklara dengeyi ve yük yönetimini öğretmeyi hedefler.
- **Beklenen Çıktı:** Projenin sonunda, bir animasyon sahnesi (Bora ve Benek'in hikayesi) ve bir etkileşimli denge oyunu oluşturulacak.

Spesifik hedef:

- Bora ve Benek'in karakter animasyonları oluşturulacak.
- 3D ortamda yüklerin taşınması ve dengenin sağlanması simüle edilecek.
- Öğrenme amacını destekleyen bir kullanıcı etkileşimi sağlanacak (örneğin, yüklerin eklenmesi ve kaldırılması).

2. Measurable (Ölçülebilir)

Hedeflerinizin ölçülebilir olması gerekir. Projenin ilerleyişini ve başarısını ölçmek için belirli kriterler ve ölçütler oluşturmalsınız.

- **Başarı Kriterleri:**
 - Sahneye eklenen animasyonların düzgün çalışması (örneğin, Bora'nın ve Benek'in doğru hareket etmesi).
 - Teknenin 45 kg limitine göre dengeyi sağlayıp sağlamadığı.
 - Oyunun sonunda doğru yük taşıma ve dengeleme işleminin tamamlanması.
 - Kullanıcıların yük taşıma sınırlarını ve dengeyi öğrenmesi.
- **Ölçülebilir Veriler:**
 - Yüklerin toplam ağırlığının doğru hesaplanıp hesaplanmadığı.
 - Tekne dengesinin simülasyon sırasında kullanıcı tarafından doğru şekilde sağlanıp sağlanmadığı (yani 45 kg sınırına ulaşıldığında teknenin dengesizleşmesi).
 - Kullanıcı etkileşimi: Kullanıcı, ağırlık yerleştirip kaldırırken doğru sonuçları alıyor mu?

3. Achievable (Ulaşılabilir)

Projenizin yapılabilir olması gerekir. Bu, projenizin hedeflerinin kaynaklar, yetenekler ve mevcut zaman çerçevesine uygun olup olmadığını değerlendirir.

- **Kaynaklar:**
 - Unity veya benzeri bir 3D motoru ile proje geliştirme bilginiz var (Unity, C# programlaması).
 - Blender veya 3D modelleme araçları kullanılarak, Bora, Benek, tekne ve diğer oyun öğelerinin 3D modelleri oluşturulacak.
 - Ses efektleri ve animasyonlar Unity üzerinden entegre edilebilir.
 - 45 kg taşıma problemi ile ilgili matematiksel model ve dengeleme simülasyonları yapılabilir.
- **Zaman:**
 - Bu proje, 3D modelleme ve animasyonları içerdiğinden, her bir bölümün geliştirilmesi belirli bir süre alabilir.
 - Animasyonlar ve karakter modelleme: 2-3 hafta.
 - Tekne dengesi simülasyonu ve oyun mantığı: 3-4 hafta.
 - Ses ve müzik ekleme: 1 hafta.
 - Toplam süre: 8-10 hafta (bu süre öğrencinin veya takımın deneyimine göre değişebilir).

Ulaşılabılır hedefler:

- Unity ile projeyi tamamlamak.
- Her aşamada gerekli modüllerin entegre edilmesi ve test edilmesi.

4. Relevant (İlgili)

Projenizin, belirlediğiniz ana hedeflere ve amacınıza uygun olması gerekir. Yani, projede gerçekleştirilen her şeyin, amacınıza hizmet etmesi önemlidir.

- **Projenin Relevansı:**
 - Bu proje, özellikle çocukların eğlenerek öğrenmesini ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerini sağlar. Aynı zamanda denge ve yük taşımayla ilgili temel fiziksel kavramları öğretmeyi amaçlar.
 - 45 kg limiti, gerçek dünyadaki yük taşıma durumlarını simüle ederek eğitsel bir değer taşır.
- **Eğitsel Değer:**
 - Çocuklar, yük taşımanın zorlukları ve denge kavramını pratik bir şekilde öğrenir.
 - Bu proje, interaktif bir oyun deneyimi sunarak, öğrenmeyi eğlenceli hale getirir.

5. Time-bound (Zaman Kısıtlaması)

Projenizin bir zaman diliminde tamamlanması gerektiği anlamına gelir. Bu, projeyi zamanında bitirmenizi ve ilerlemenizi takip etmenizi sağlar.

- Zaman Çizelgesi:
 - Proje Başlangıcı: 2025 Şubat
 - İlk Sahne Tasarımı ve Modelleme: 2025 Şubat – Mart (2-3 hafta)
 - Animasyonlar ve Simülasyon Geliştirme: 2025 Mart – Nisan (3-4 hafta)
 - Ses ve Müzik Entegrasyonu: 2025 Nisan (1 hafta)
 - Test ve Hata Düzeltme: 2025 Nisan sonu (2 hafta)
 - Proje Tamamlanması: 2025 Mayıs başı
- Hedef Zaman Çerçevesi: 8-10 hafta

SMART Analizinin Özetlenmiş Hali

- **Specific:** Bora ve Benek'in tekneye yük taşımalarını simüle eden 3D oyun.
- **Measurable:** Yüklerin hesaplanması, denge sağlanması ve kullanıcı etkileşimi.
- **Achievable:** Unity, 3D modelleme ve animasyonlar ile proje tamamlanabilir.
- **Relevant:** Eğitimsel hedeflere uygun, çocukların denge ve yük taşımayı öğrenmelerini sağlayacak.
- **Time-bound:** 8-10 hafta içinde tamamlanması hedefleniyor.