

PROJE PLANLAMASI

Proje Adı:

Çocuklar İçin Mükemmel Sayılar Temalı AR Uçak İçi Eğlence Uygulaması

1. Giriş

Mükemmel sayılar (kendisi hariç pozitif bölenlerinin toplamına eşit olan sayılar) matematiksel bir kavramdır ve bu proje, bu konsepti çocukların anlayabileceği bir şekilde oyun ve artırılmış gerçeklik (AR) ile birleştirmeyi amaçlar. Uygulama, çocuklara hem eğlenceli hem de eğitici bir deneyim sunmayı hedeflemektedir.

2. Proje Hedefleri

2.1 Genel Hedefler

- Çocukların matematiksel düşünme becerilerini geliştirirken eğlenmelerini sağlamak.
- Mükemmel sayı konseptini eğlenceli bir tema olarak kullanarak matematiği sevdirmek.
- AR teknolojisiyle etkileşimli bir deneyim sunmak.

2.2 Özel Hedefler

- Çocukların yaşlarına uygun, oyunlaştırılmış eğitim modülleri geliştirmek.
- Uçak içi eğlence sistemine uyum sağlayan bir uygulama tasarlamak.

3. Hedef Kitle

Yaş Grubu: 6-12 yaş

İlgi Alanları: Matematik oyunları, bulmacalar, eğlenceli interaktif içerikler.

Kullanıcı Profili: Çocuklar için tasarlanmış, ebeveyn kontrolü bulunan bir uygulama.

4. Uygulama Modülleri

1- Mükemmel Sayılar Macerası:

- Çocuklar bir oyun içinde mükemmel sayıları bulmaya çalışır.
- Örnek: AR üzerinden 3D obje tarayıp mükemmel sayı bulmacalarını çözme.

2- Matematik Boyama:

- Mükemmel sayılarla bağlantılı matematik temalı şekilleri boyama.

3- Eğitici Hikaye Modülü:

- Bir hikaye üzerinden mükemmel sayıların gizemlerini keşfetme.
- Çocuklar hikaye sırasında soruları yanıtlayarak ilerler.

4-Ödül Sistemi:

- Doğru yanıtlar ve başarılar ile puan toplama, yeni içeriklerin kilidini açma.

5. Zaman Çizelgesi

AŞAMA	TARİH	SÜRE	AÇIKLAMA
PLANLAMA	30 Eylül	2 HAFTA	Uygulamanın kapsam ve hedeflerinin netleştirilmesi.
TASARIM	14 Ekim	2 HAFTA	Çocuk dostu arayüz tasarımı.
GELİŞTİRME	28 Ekim	2 HAFTA	Oyun mekaniklerinin ve AR modüllerinin geliştirilmesi.
TEST	11 Kasım	1 HAFTA	Çocuklarla uygulama testleri.
TESLİM	25 Kasım	1 HAFTA	Projenin tamamlanarak sunuma hazırlanması.

6. Başarı Ölçütleri

- Eğitim ve Eğlence Dengesi:** Çocukların uygulama ile vakit geçirirken öğrenme kazanımları sağlaması.
- Teknik Performans:** Uygulamanın hatasız ve hızlı çalışması.
- Kullanıcı Memnuniyeti:** Çocukların uygulamayı eğlenceli bulması ve ebeveynlerin güven duyması.

7. Riskler ve Çözümler

Risk	Önlem
Matematik içeriğinin karmaşık bulunması	İçeriğin yaş grubuna göre sadeleştirilmesi.
AR cihaz uyumsuzluğu	Geliştirme ve test aşamalarında geniş cihaz desteği.

8. Sonuç

Bu proje, çocukların matematiksel düşünme becerilerini geliştirecek ve uçak içi deneyimlerini eğlenceli bir hale getirecektir. Mükemmel sayılar teması, eğitici ve ilgi çekici bir içerik sunarak matematiği çocuklar için daha erişilebilir kılacaktır.