

Anket66 Sunum Dosyası

İçerik

- Kapak
- Problem
- Çözüm
- Ürün
- Pazar
- Rakip Analizi
- İş Modeli
- Pazara Giriş Stratejisi
- Takım
- Kapanış



Anket66

Hızlı
Kolay
Dinamik
Anketler

Problem



Hızlı Kolay Güçlü Anketler

Projemiz ile birlikte çeşitli durumlara ait anketler oluşturmak, kullanıcı ve anket güvenliğini sağlamak, elde edilen bilgiler ile yeni yol haritası belirlemek en önemli problemimiz ve çözüm arayışında yol haritamızdır.



EN BÜYÜK PROBLEM HER ZAMAN GÜVENLİKTİR

Tespit Edilen Problemler

Günümüzde çeşitli bilimsel, ticari, siyasi vb. aktiviteler için ilgili hedef kitenin görüşlerini teknoloji ile analiz edilebilmektedir. Hedef kitleye ulaşmak ve kolayca istenilen bilgileri elde etmek için güvenilir yazılımlara ihtiyaç vardır. Bu yazılımlar güvenlik ve kullanım kolaylığı açısından kullanıcıların ulaşabileceği düzeyde olmalıdır. Saha araştırmaları sırasında insan gücüne dayalı iş gücünde hata olmakla birlikte güvenilirlik açısından kullanılan yurtdışı şirketlerin ürünleri şüpheli olabilmektedir. Bu şirketler yurtdışında oldukları için verileri kendileri açısından kullanabilmektedir ve manipüle edebilmektedir. Hedef kitleden elde edilen veriler ise makine öğrenmesi algoritmaları ile analiz edilmeli ve hedef kitle için uygun sorular oluşturulmalıdır. Bununla birlikte hedef kitleye her zaman ve her yerde ulaşmak ise önemli bir kaynak kullanımı gerektirmektedir.

EN BÜYÜK PROBLEM HER ZAMAN GÜVENLİKTİR

Hedef kitleye ulaşmak için kullanılan yazılımlar ve yönetimi ise kullanım açısından etkili olmalıdır. Sistemin güvenilirliği, arayüzü, sistem yöneticisi ile kullanıcılar arası iletişim ve çeşitli cihazlar için ortak bir yazılım geliştirilmesi problemi vardır. Bununla birlikte hedef kitlenin çeşitli insan topluluklarından olabileceği gibi sadece bir insan topluluğu olabilmektedir. Bu toplulukların ortak görüşleri ile kendilerinden özel olarak istenen görüşlerin depolanması, kullanılması ve makine öğrenmesi algoritmalarında kullanılması gerekmektedir.

Makine öğrenmesi algoritmaları için sağlıklı verinin elde edilmesi, verilerinin manipüle edilmemiş olması, sadece kullanıcıdan alınan veriler olması, alınan verilerin kategorize edilmesi ise önemli bir iş gücü gerektirmektedir.

Hedef kitleye en az maliyet ve en etkili yöntem ile ulaşmak gerekmektedir. Kişilerin sadece dijital olarak kendilerine atanmış olan ve anonim olan bilgileri ile anketleri cevaplaması gerekmektedir. İnsan gücünden dolayı hatalar ve yurtdışı şirketlerin ürünler, verilerin manipüle edilmesi ve çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanılması nedeni ile verim kaybına neden olmaktadır.

Çözüm



Çözüm Önerimiz

Günümüzde çeşitli kullanım senaryoları için hedef kitlelerden anonim olarak anket cevaplamaları için mobil uygulama geliştirilmiştir. Hedef kitleye en az maliyet ve hızlı ulaşmak için mobil cihazlar tercih edilmiştir. Mobil cihazlar üzerinden toplanacak bilgilerin kullanıcıyı kimliği yerine anonim olarak toplanması gerekmektedir. İnsan gücü ile bilgi toplama yerine kullanılacak bu yöntem hızlı ve kolay bir yöntemdir.



EN BÜYÜK PROBLEM HER ZAMAN GÜVENLİKTİR

Çözüm Önerilerimiz

Yurtdışı şirketlerin ürünleri, toplanan bilgilerin hangi koşullar altında toplanıp işlendiği şüphesi ile bilinmektedir. Geliştirdiğimiz ürünümüz ile müşterilerin isteğine bağlı olarak genel olarak piyasaya süreceğimiz ürünümüz ile isteğe bağlı olarak kendilerine özel yazılım altyapısı ile hizmet verebilecektir. Kullanıcılarımız, bulut sistemler ile entegre çalışan ürünümüzü kolayca kullanabilecektir.

Hedef kitleden ekibimiz tarafından sunulan anketler ile genel olarak kullanıcıların görüşleri toplanacaktır. Ayrıca her bir özel anket için istenen hedef kitleden toplanan veriler ise genel olarak herkesten toplanan veriler ile makine öğrenmesi algoritmalarında kullanılabilir.

Hedef kitlenin kendisine özel anketleri açması için kolay bir arayüz geliştirilmiştir. Bu arayüz ile anket kodu veya QR kod okuma ile istenen anket hızlı ve kolayca cevaplanabilir. Bu bilgilerin ise hiçbir kullanıcı kimlik bilgisi olmadan sadece cihazlarına yüklenmiş olan ve rastgele olarak seçilen ID bilgileri ile anketler cevaplanabilir. Bu yöntem ile anonim olarak bilgi toplama yapılabilir.

EN BÜYÜK PROBLEM HER ZAMAN GÜVENLİKTİR

İnsan gücü ile yapılacak veri toplama, analiz etme, karşılaştırma, saklama, paylaşma, makine öğrenmesi algoritmaları için kullanılabilir duruma getirme süreçleri yerine sadece otomatik ve yazılım tabanlı sistem ile hatalar en aza indirilecektir. Anketlerden istenen verimin elde edilmesi ise hızlı ve kolay olmaktadır.

Anket yazılımımız çeşitli senaryolar için uyumluluk göstermek için mobil cihazlara yönelik hazırlanmıştır. Bu adım ile birlikte her zaman ve her yerde erişilebilirlik ve kullanım sağlanacaktır. Ücretsiz kullanım seçeneği ile kullanıcılar anketleri cevaplayabilecektir. Kullanıcıların ise üyelik zorunluluğu olmadan cevaplam özgürlüğüne sahip olması ise diğer anket yöntemlerine göre avantaj sağlamaktadır.

Ürün

B BOĞAZLIYAN GM
DEVELOPERS



EN YENİ TEKNOLOJİLER İLE
SİZİN İÇİN

Anket66

Ürünümüzün ismi Anket66'dır. Ürünümüz ile anket oluşturma ve cevaplama hizmeti vermekteyiz. İnsan gücünün daha az kullanılması, anketler ile hedeflenen kitleye kolayca ulaşılması ve elde edilen bilgilerin yorumlanması hedeflenmektedir.



Anket66 Logosu

Kullandığımız Yazılımlar



KULLANDIĞIMIZ YAZILIMLAR - PYTHON VE TENSORFLOW

Projemiz kapsamında anket bilgilerinin incelenmesi ve derin öğrenme algoritmalarında kullanılması için Python ve Google'un yapay zeka kütüphanesi TensorFlow kullanılacaktır.



Python ve TensorFlow özellikleri ve projemiz kapsamında kullanım alanları:

Okunabilirlik ve Anlaşılır Sözdizimi: Python ile birlikte geliştirilen teknolojilerin kod yapısı kolayca diğer geliştiriciler tarafından anlaşılmaktadır. Bu özelliği ile çeşitli hataların tespiti sağlanmakta olup bu hataların düzeltilmesi sağlanmaktadır. Projemiz kapsamında Python birincil programlama dili olarak kullanılmış ve test vb. işlemlerde projemiz üzerindeki hataların tespiti kolaylaştırılmıştır.

Geniş Kütüphane Desteği: Python programlama dili derin öğrenme, veri analizi ve veri yönetilmesi gibi işlemler için çeşitli kütüphanelere uyumluluğu vardır. Diğer programlama dillerine göre daha fazla ve güncel kütüphane desteği olması kullanım nedenlerimiz arasındadır. Projemiz kapsamında TensorFlow ve Firebase-Admin ve diğer kütüphaneleri kullanılmıştır.

Analiz Yapmak: Verileri gruplandırmak, hatalı ve eksik verileri düzenlemek, veriler üzerinde manipülasyon çalışmaları yapmak ve verilerin özetini çıkarmak için kullanılacaktır.

Tahminler Yapmak: Verileri kaynak olarak kullanarak yapay zeka üzerinde tahmin yapılması sağlanacaktır. Tahminler ile ileriye yönelik ar-ge çalışmaları yapılacaktır.

KULLANDIĞIMIZ YAZILIMLAR - FIREBASE

Google tarafından geliştirilen bulut tabanlı bir sistemdir. Kullanıcı oturumları, bulut veritabanı işlemleri, bulut hafıza işlemleri, hosting işlemleri açısından kullanımı verimli ve dinamik bir sistemdir. Projemizde ise anket bilgilerinin depolanması ve kontrol edilmesini sağlanmaktadır. Python ve Kotlin ile uyumlu çalışmaktadır.



Firestore özellikleri ve projemiz kapsamında kullanım alanları:

Gerçek Zamanlı Veritabanı: Anket66 kapsamında ile anket oluşturmak, anket bilgileri ve cevaplarını saklamak için kullanılmaktadır. Her bir kullanıcının cevapladığı anketleri ve cevaplamadığı anket bilgilerini kontrol etmek için kullanılmaktadır.

Bildirim Özelliği : Kullanıcılara çeşitli konular ile bildirim göndermek için kullanılmaktadır. Bu bildirimler arasında güncelleme, anket ekleme, var olan anketleri hatırlatmak ve uygulamayı kullanmasını arttırmak için gönderilmektedir.

KULLANDIĞIMIZ YAZILIMLAR - KOTLIN/ANDROID

Projemiz kapsamında Kotlin kullanılması özellikle birçok Android cihaza ulaşmak için önemli adımdır. Mobil uygulama yapımı ve çalıştırılması amacı ile kullanılmıştır. Hızlı geliştirme, kullanıcıya ulaşmak ve birden fazla cihaz için uyumluluk sağlanmıştır.



Kotlin ve Android özellikleri ve projemiz kapsamında kullanım alanları:

Çoklu Cihaz Desteği : Android işletim sistemi daha fazla kullanım oranları ve daha fazla cihaz modeli uyumluluğu bulunmaktadır. Projemiz kapsamında daha fazla mobil kullanıcıya ulaşmak önemli bir hedeftir.

Kısa ve Temiz Kodlama : Kotlin ise mobil uygulama yapımı aşamasında daha kolay hata ayıklama ve hata tespit imkanı vermektedir.

İyi Performans : Yüksek performanslı ve ucuz geliştirme maliyeti ile projemizin, mobil kullanıcılara daha uygun maliyetle ulaşmasını sağlamak en önemli hedefimizdir. Ayrıca mobil kullanıcıların mevcut cihazları ile performans uyumluluğu hedeflenmektedir.

KULLANDIĞIMIZ YAZILIMLAR - GOOGLE ADMOB

Projemizin pasif gelir açısından gelir elde etmek için kullanılmaktadır. Kullanıcıların reklam görüntülemesi, reklamlara tıklaması, reklamlar ile analiz yapılması ve çeşitli marka/ürünler ile ilgili anketler oluşturmak için veri kaynağı olarak kullanılmaktadır.



Google AdMob özellikleri ve projemiz kapsamında kullanım alanları:

Ücretsiz: AdMob kullanmak ücretsizdir.

Kolay Kurulum: AdMob'u uygulamaya kurmak kolaydır.

Geniş Reklam Yelpazesi: AdMob, farklı türde reklamlar sunar, böylece uygulama için en iyi reklamlar seçebilir.

Çoklu platform desteği: AdMob, Android ve iOS uygulamaları için kullanılabilir.

Otomatik optimizasyon: AdMob, uygulamanın performansını izlemeye ve reklamları optimize etmeye yardımcı olur.

Ürünümüzü Daha Yakından Taniyin

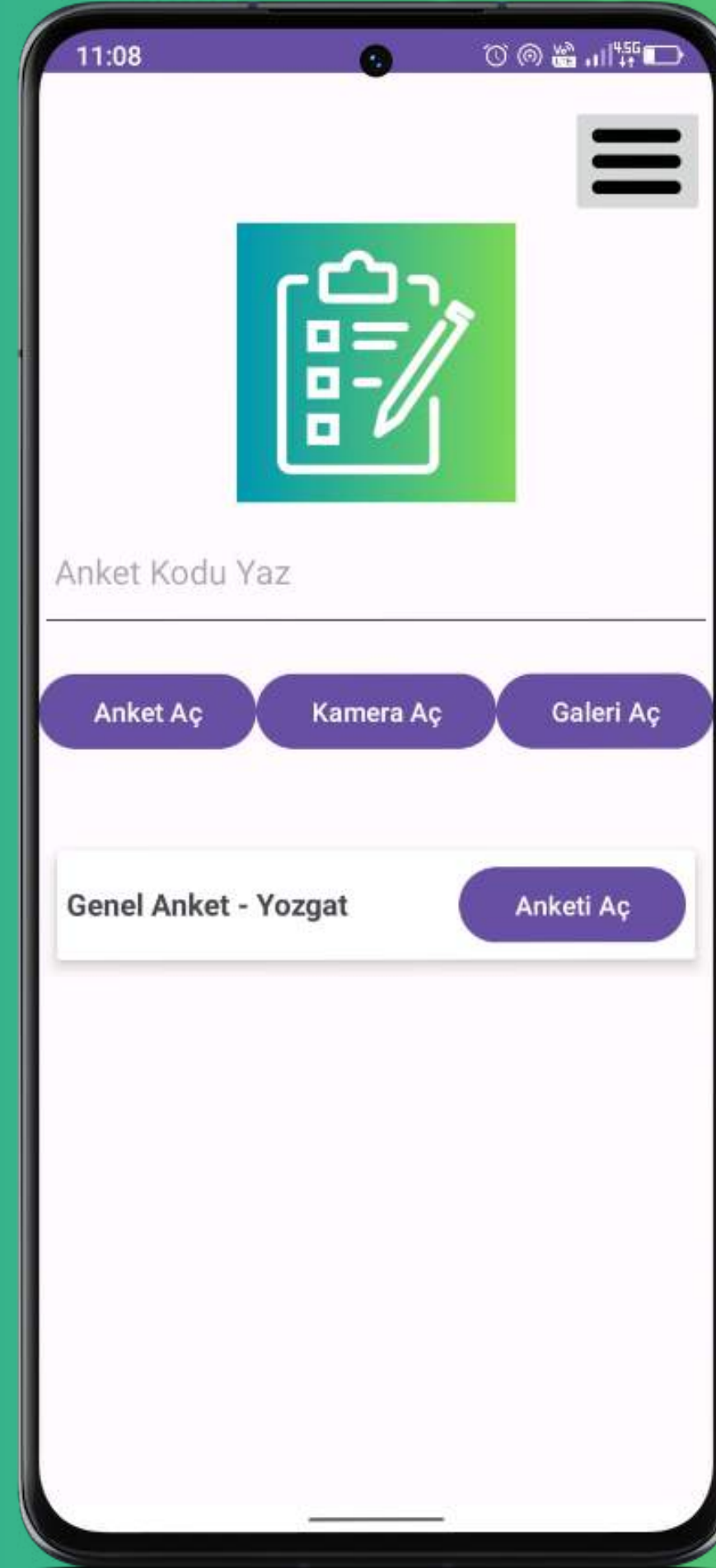
Ürünümüz için mobil uygulama geliştirilmiştir. Masaüstü uygulaması ise geliştirme aşamasındadır.



Mobil Uygulama

Anasayfa

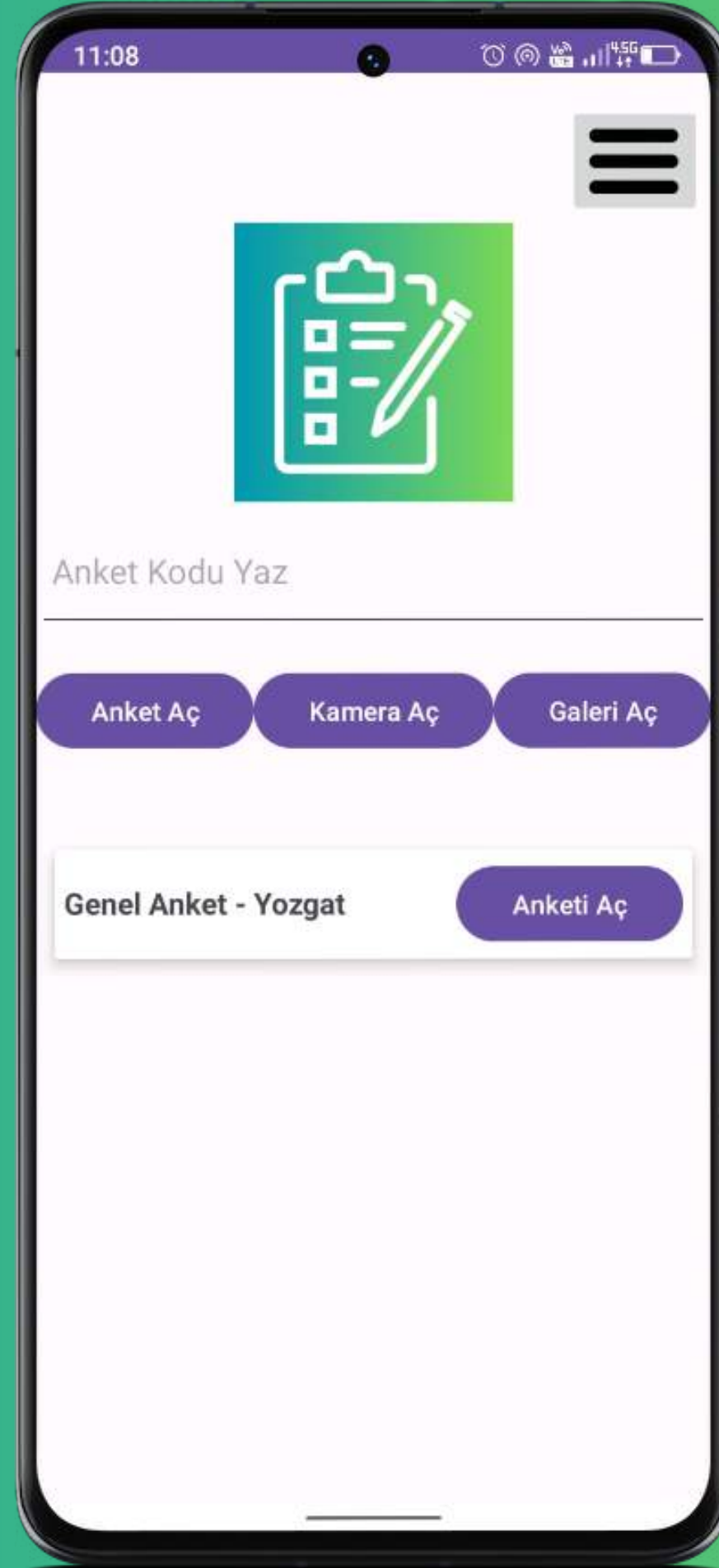
Anasayfa ile kullanıcı istediği genel anketi açmak veya anket kodu/QR kod ile anket açma seçeneğini kullanabilecektir.



Mobil Uygulama

Anket Kodu ile Özelliđi

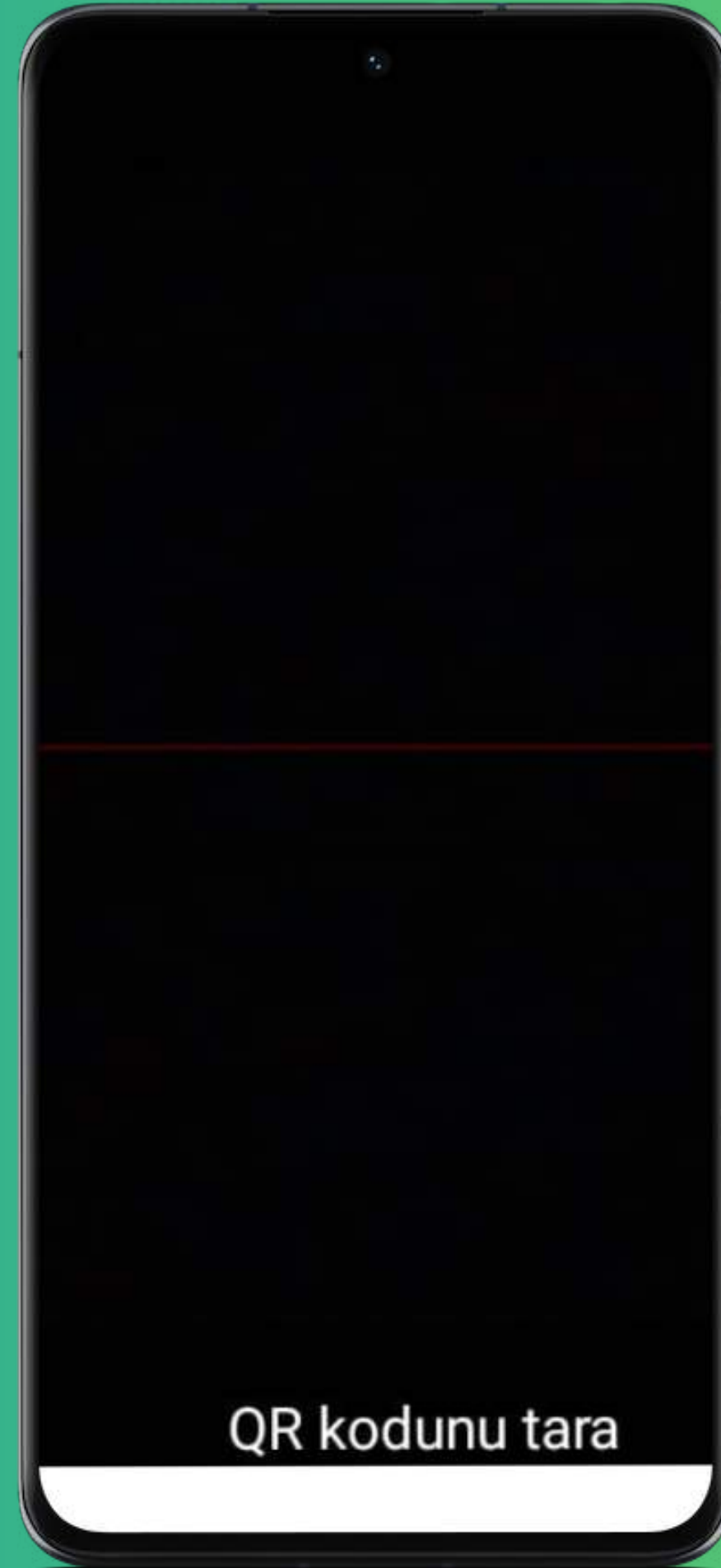
Anket kodu ile anket açma seçenđi ile isteđe bađlı olarak anket kodlarını el ile yazarak anket açılacaktır.



Mobil Uygulama

Kamera ile QR Kod Okuma

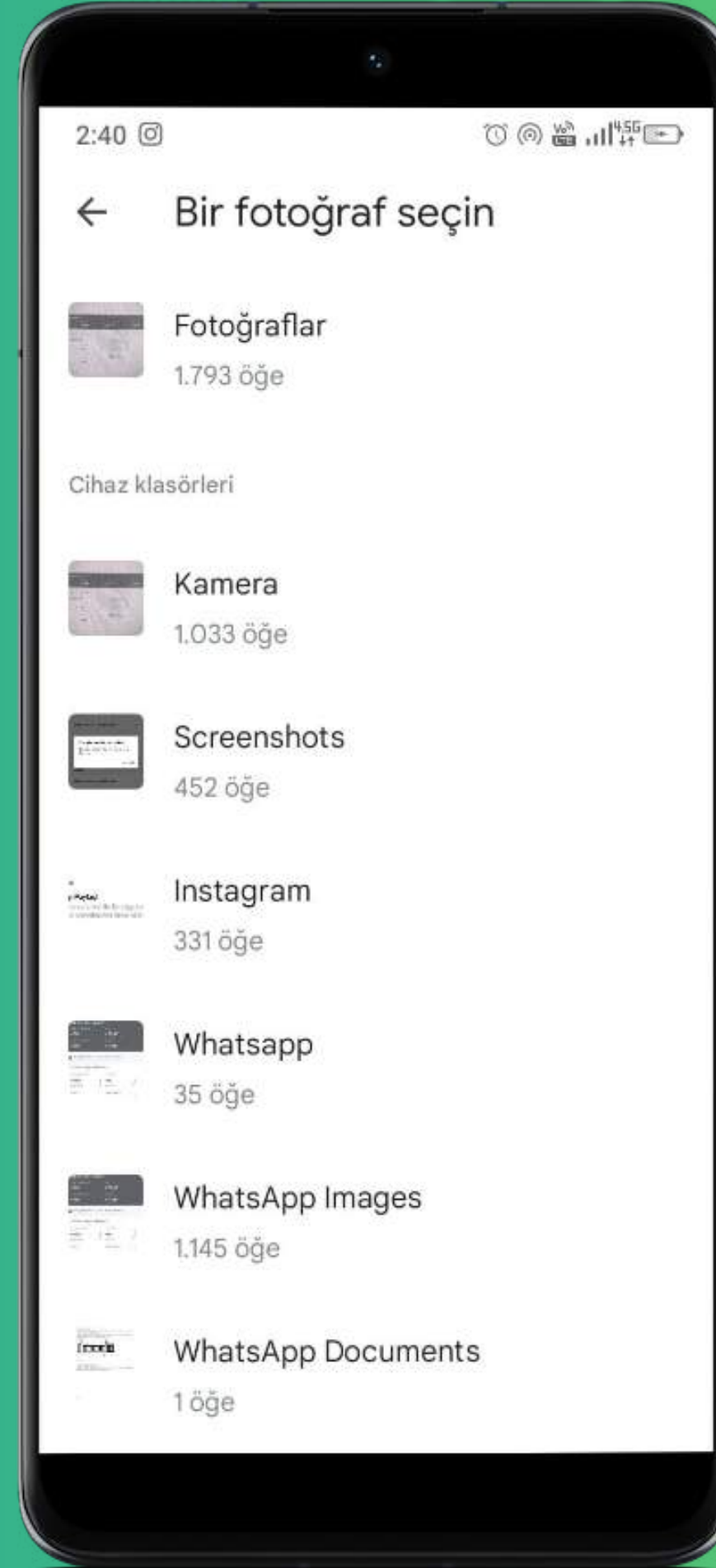
Kameradan QR kod okuma ile anket
açılabilecektir.



Mobil Uygulama

Galeri ile QR Kod Okuma

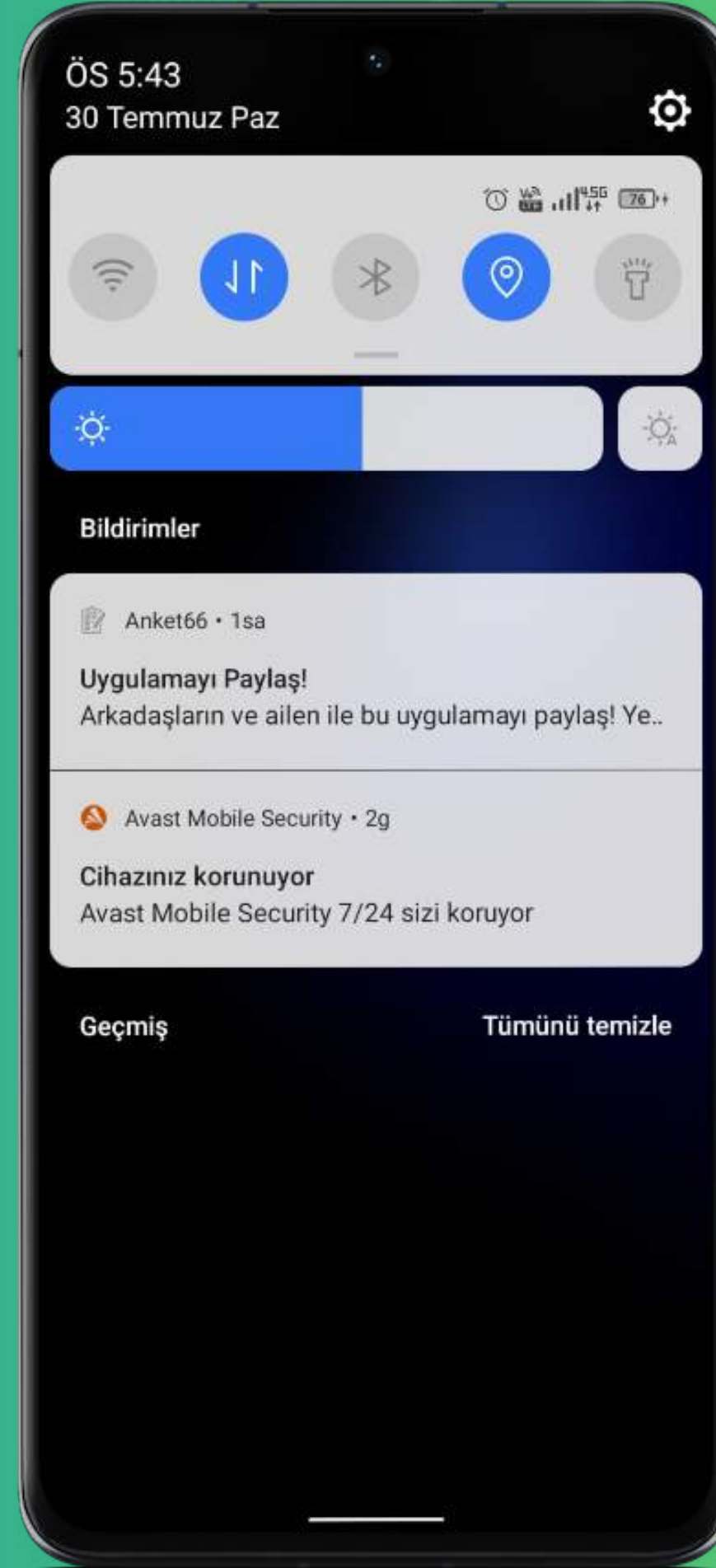
Galeriden QR kod okum ile anket
açılabilecektir.



Mobil Uygulama

Bildirimler

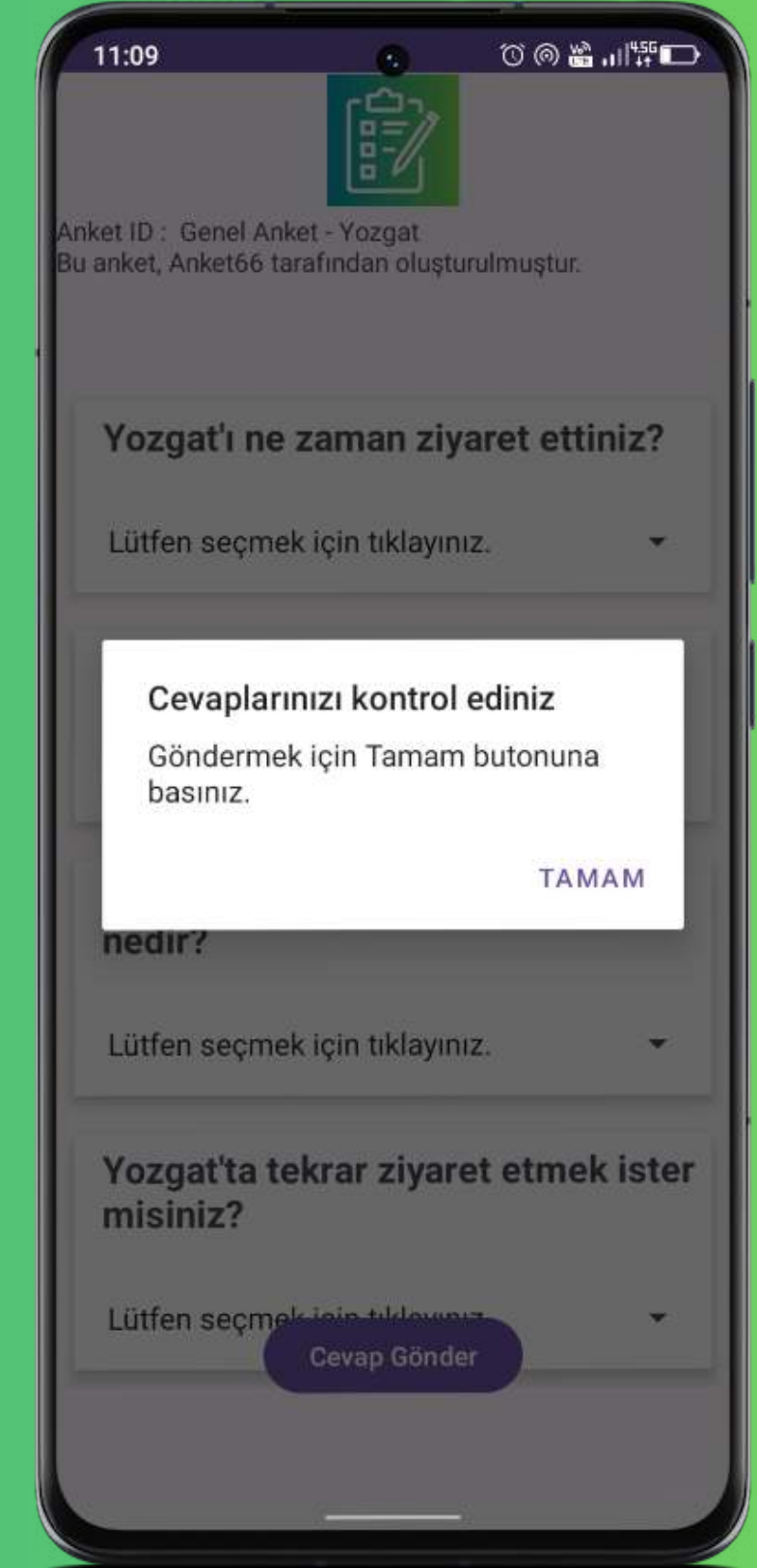
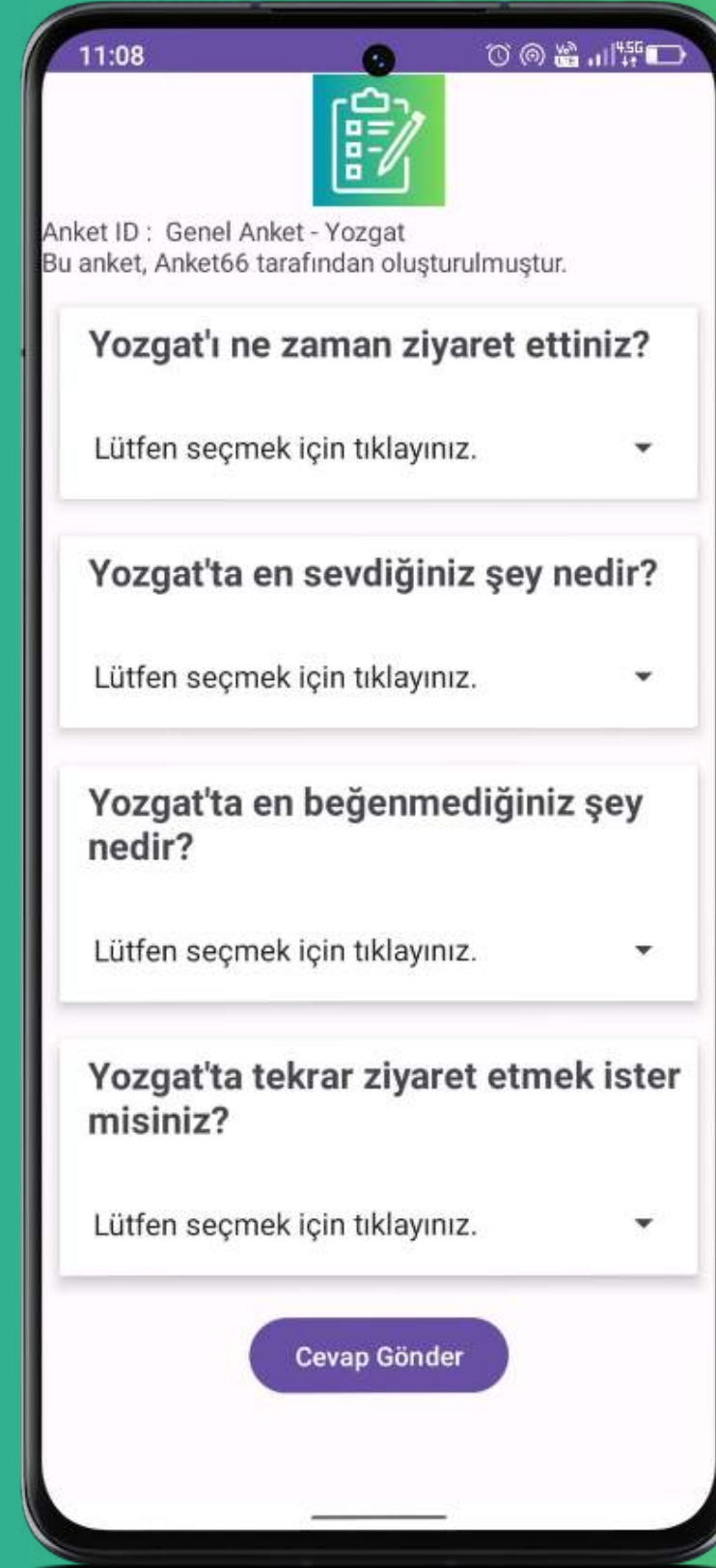
Mobil uygulamanın içinde bildirimler; kullanıcılar tarafından kullanılmasını sağlama, güncelleme bilgileri sunmak, yeni anketler hakkında bilgi vermek amacıyla kullanılmaktadır.



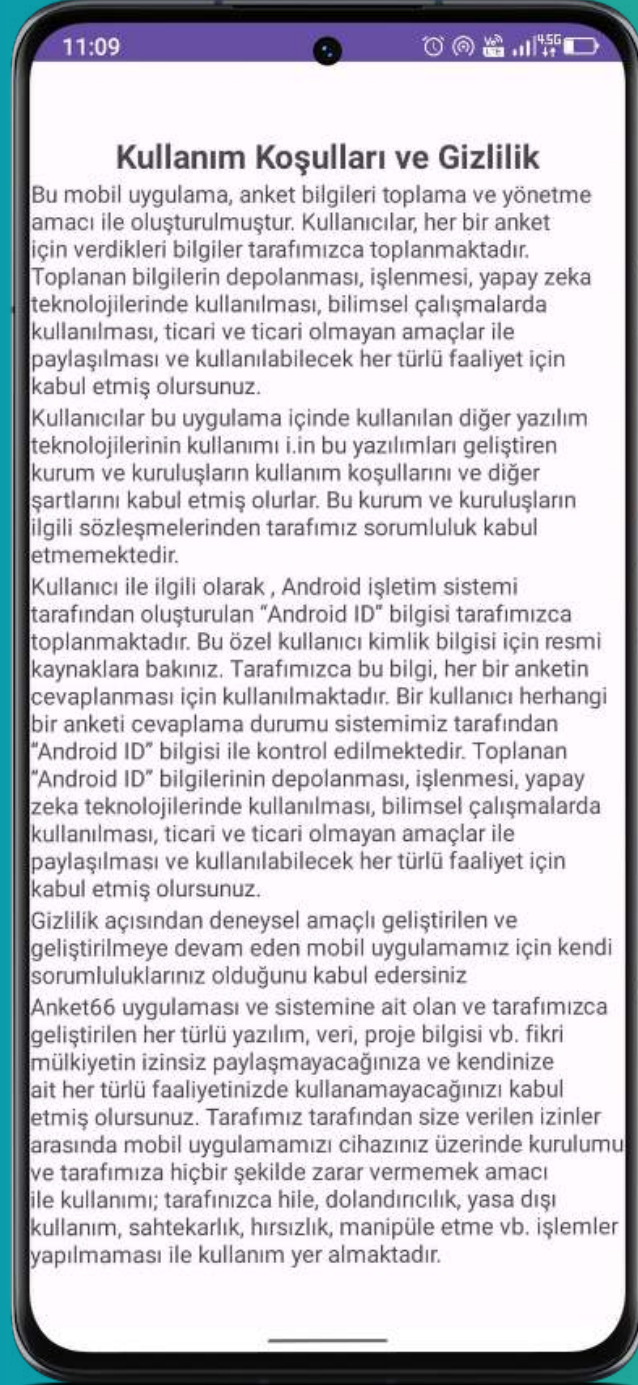
Mobil Uygulama

Anket Sayfası

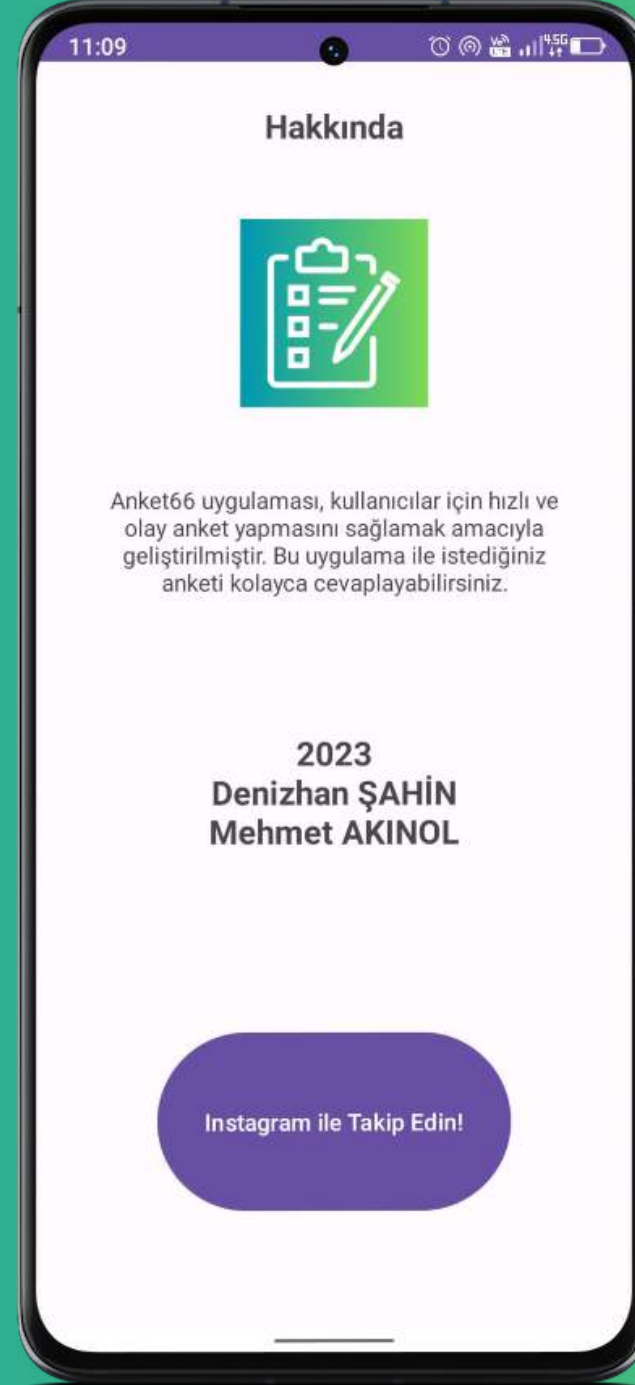
Dinamik olarak gelen anket sayfası. Anket kodu ve ID bilgisi, anketi oluşturan veya yaptıran bilgisi, sorular ve cevaplama butonu ile oluşmaktadır. Ayrıca son kez kontrol etmek ile ilgili uyarı ekranı vardır. Kullanıcı bir anketi cevapladıysa ilgili anketi tekrar cevaplama iznine sahip değildir. Diğer cevaplamadığı anketleri ise cevaplama iznine sahiptir.



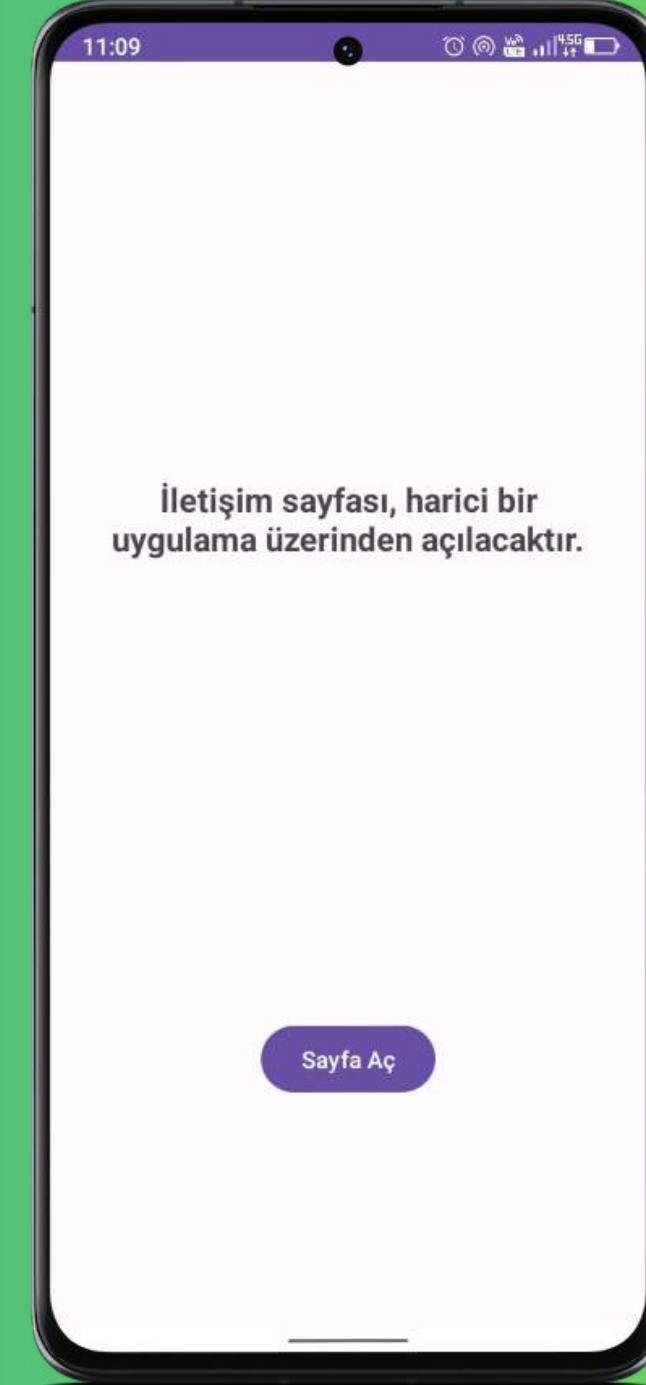
Mobil Uygulama



Uygulama ile ilgili kullanım koşulları ve gizlilik politikası bölümüdür



Uygulama ile ilgili hakkında bölümüdür.



Kullanıcı ile iletişim için harici olarak bir form açan sayfadır.

Pazar



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

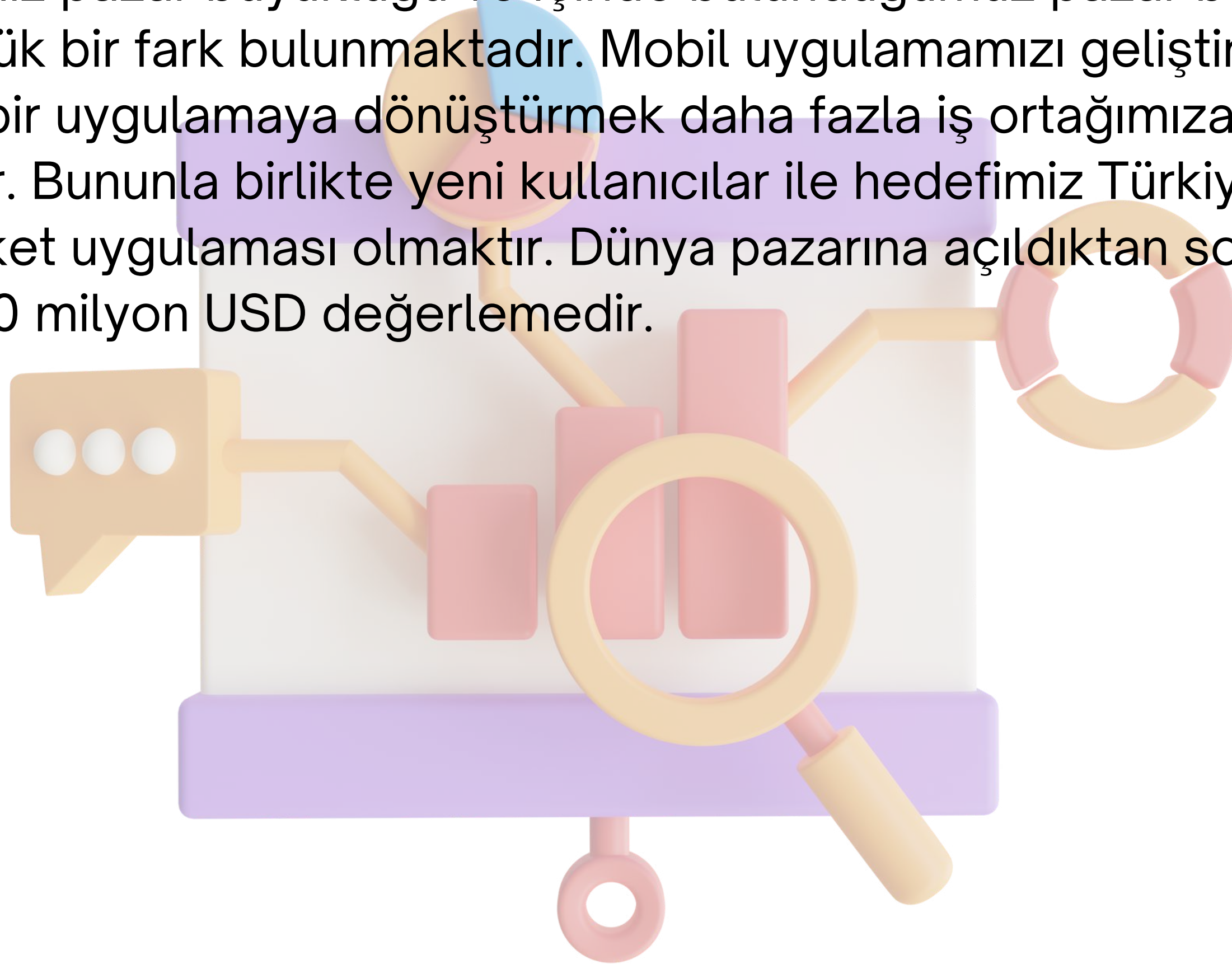
ÜRÜNÜMÜZ BU PAZAR ORTAMI
İÇİN GÜÇLÜ VE KARARLIDIR

Pazar Ortamı ve Bizim Ürünümüz



Geliştirdiğimiz mobil uygulama ile büyük bir pazar ortamında giriş yapmış bulunmaktayız. Dünya genelindeki anket uygulamalarının toplam pazar büyüklüğü, 2022 yılında 25,7 milyar ABD Doları olarak tahmin edilmektedir ve 2023-2028 döneminde %20,6'lık büyümeye ulaşacağı düşünülmektedir. Bu veriler bizim için toplam pazar büyüklüğü(TAM) ifade etmektedir. Ulaşılabilir pazar büyüklüğü açısından ilk olarak hedefimiz 500.000 kullanıcıya ulaşmak ve 5000 iş ortağına ulaşmaktır. İş ortaklarımız ile yapacağımız anlaşmalar ile ulaşılabilir pazarımız Türkiye olacaktır. SAM olarak hedefimiz 50 milyon lira olarak hedeflenmektedir. Elde edilebilir pazar büyüklüğü hedefimiz ise 100.000 kullanıcı olarak İç Anadolu bölgesi olacaktır. Bu bölgede toplamda 500 iş ortağına ulaşmak ile elde edilebilir pazar büyüklüğümüz 10 mlyon lira olarak belirlenmiştir.

Hedeflediğimiz pazar büyüklüğü ve içinde bulunduğumuz pazar büyüklüğü arasında büyük bir fark bulunmaktadır. Mobil uygulamamızı geliştirmek ve daha kullanılabilir bir uygulamaya dönüştürmek daha fazla iş ortağımıza ulaşmayı sağlayacaktır. Bununla birlikte yeni kullanıcılar ile hedefimiz Türkiye’de en çok kullanılan anket uygulaması olmaktır. Dünya pazarına açıldıktan sonra ise ilk hedefimiz 100 milyon USD değerlemedir.



Rakip Analizi



RAKİP YAZILIMLAR İLE

Bizim Farklarımız

Ürünümüz, diğer rakiplerine göre geliştirme aşamasında bulunmaktadır. İlk olarak sadece Android için geliştirilmiştir. Geliştirdiğimiz mobil uygulama kullanım amacı ve hedef kitlesi olarak genel bir kullanım yerine çeşitli alanlar için özelleştirilmiş anketler içindir. Diğer uygulamalardan genel olarak ayrılan farkımız kullanıcıların uygulama yükleme kimliği ile her bir anketi cevaplamasıdır. Diğer uygulamalar genel olarak bir oturum açılması, e-posta bilgisi, IP bilgisi vb. bilgiler ile her bir anketin cevaplanmasını sağlamaktadır. Kullanıcıdan aldığımız bilgiler arasında kişisel bilgiler olmadan(anketler için) anonim olarak veri toplamaktayız.

Bununla birlikte diğer anket toplama yöntemlerine göre farkımız dijital olarak bilgi toplamaktır. İnsan gücüne dayalı hataların en aza indirilmesi ve sadece dijital ortam üzerinde anonim olarak bilgi toplanmasını hedeflemekteyiz. Bununla birlikte daha fazla kişiye ulaşma imkanı ve oluşabilecek her durum için dinamik yapıda anketler oluşturma imkanımız vardır.



Ürün/ Özellik	Mobil Uygulama	WEB Arayüz	Bulut Sunucu	Özelleştirilmiş Uygulama	Ödeme Seçeneği
Bizim Ürünümüz	Var	Yok	Var	Var	Ankete Özel
İnsan Gücüne Dayalı Anket	Yok	Yok	Yok	Yok	Yok
Google Form	Yok	Var	Var	Yok	?
Microsoft Form	Yok	Var	Var	Yok	?
Jotform	Var	Var	Var	Yok	Aylık/Yıllık

Kaynaklar

<https://forms.office.com/>

https://www.google.com/intl/tr_tr/forms/about/

<https://www.jotform.com/>

İş Modeli



İş Modeli

İş modelimiz olarak ilk olarak özel anket teklifleri ile kullanıcılara gösterilecek reklam gösterimi ve tıklamalarından elde edilecek gelir hedeflenmektedir. Bu hedef gerçekleştirildikten sonra anket uygulamamızın ar-ge süreçleri başlatılacaktır. Kullanıcıların kolay, hızlı ve birbiri ile etkileşim kurabileceği bir altyapı oluşturulacaktır. Cevap-ödül sistemi ile kullanıcılara ait bir “token” sistemi oluşturulacaktır ve uygulama kullanımı arttırılacaktır.



İş Modeli Hedef Kitle Segmentleri

Hedef kitlemizi anket yayıncıları, anket cevaplayıcıları ve yazılım müşterileri olarak üç kategoride incelenecektir.

Anket yayıncıları; istedikleri her konu için anket oluşturma ve yayınlama özelliklerini kullanabilecek, ilk ar-ge süreci kapsamında sadece kısıtlı bir kitleden oluşacak gruptur. Belirlenmiş ücretler ile anket oluşturma ve sonuçları görme yetkilerine sahip olması planlanmaktadır. Oluşturulan anketler için özel olarak anket kodu ve QR kod oluşturulacaktır. Anket yayıncıları, hedef kitlesine ulaşarak bu anketlerin cevaplatılmasını sağlayacaktır.



İş Modeli Hedef Kitle Segmentleri

Anket cevaplayıcıları; kendilerine sunulan anketleri veya istedikleri anketi cevaplayabilme yetkisine sahip kullanıcılardır. Bu kullanıcılar genel anketleri cevaplayan tüm kullancının yanında özel olarak hazırlanmış anketleri cevaplamak için anket yayıncıları tarafından kendilerine verilen özel kodları kullanan gruptur. Ücretsiz olarak uygulamayı kullanabileceklerdir ve sadece kendilerine gösterilen Google AdMob reklamları ile ayrıca gelir elde edilebilecektir.

Yazılımsal müşteriler ise özel olarak kendilerine ait anket altyapısı oluşturulmasını isteyen şirket veya kişilerdir. Bu grup için özel yönetim arayüzü, bulut sunucu ve mobil uygulama geliştirilecektir. Mobil uygulamayı yayınlama, paylaşma, ticari olarak tekrar satış ve uygulama mağazalarına ekleme gibi yetkileri yoktur. Bu kitle sadece belirli hedef kitle için ürünümüzü kullanabilecektir.

B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli Dağıtım Kanalları

Hedef kitlemizin ilk iki gurubu için mobil uygulamamızın dağıtım kanalları olarak ilk önce uygulama mağazaları yer alacaktır. Uygulama mağazalarından ücretsiz indirme seçeneği yer alacaktır. Uygulama mağazalarının tercih edilmesinin nedenleri ise : Daha kolay müşteri kitlesine ulaşmak, güvenilir şekilde indirme ve güncelleme hizmeti, analiz bilgilerine kolayca ulaşmak ve güçlü bir dağıtım altyapısından yararlanmaktır.

Hedef kitlemizin en son grubu için ise özel olarak uygulama geliştirme ve sadece hedef kitle içinde paylaşılması ile dağıtım yapılabilecektir.



DISTRIBUTION PLAN

B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli Gelir Akışı

Ürünümüz için öncelikli olarak gelir kaynağı olarak özel anketlerin yapımı olarak tercih edilmiştir. Her bir anket, tahmini cevaplama sayısı ve hedef kitle dikkate alınarak fiyatlamlar yapılacaktır. Bununla birlikte uygulama içi reklamlar (Google AdMob) ile ek gelir oluşturma düşünülmektedir.

Geliştirdiğimiz anket yazılımının ticari olarak kurumsal firmalara kiralanması ve bununla ilgili lisans ücreti alınması düşünülmektedir. Lisans ücretleri ise firma büyüğü ile doğru orantılı olarak değişecektir.

Ürünümüze yapılacak olan yatırımlar ile birlikte ar-ge süreçlerinin hızlanması, daha fazla istihdam yapılması ve ticari anlamda yeni ortaklıklar kurulması planlanmaktadır. Bu adım ile marka değeri artışı ve yeni hedef kitlelerin belirlenmesi sağlanacaktır.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli Ar-Ge Süreci

Ürünümüz ile ilgili olarak düşünülen il ar-ge süreci gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada özel anket sistemi oluşturulmuştur. Bu yöntem ile ulaşılabilecek hedef kitlenin ilk olarak sınırlı olması ile tercih edilmiştir. Geliştirme maliyetlerini en az başlangıç ve normal düzeyde kullanıcı kazanma hedefi doğrultusunda Android uygulaması geliştirilmiştir. Ar-ge sürecimiz kapsamında IOS, Windows, Linux ve WEB uygulamaları geliştirilecektir. Geliştirdiğimiz mobil uygulama için düşünülen özellikler vardır. Her bir ankete özel ödül puanı, bireysel anket oluşturma ve paylaşma, sosyal medya platformları için paylaşım temaları, anket sonuçlarının isteğe bağlı olarak anonim olarak paylaşılması, oluşturulan anketlerde yer alan reklam gelirlerinin anket oluşturucular ile paylaşılması, anket ayarları ve anketler için yeni soru görünümüleri düşünülmektedir. Bununla birlikte uygulama içinde sosyal medya uygulamalarında yer alan hikaye, yorum ve paylaşım özelliği eklenmesi düşünülmektedir.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli

Dijital Araçların Kullanımı

Dijital ortamda satış imkanının hızlı olması ve esnek olarak çeşitli yerlerde kullanılabilmesi en önemli avantajdır. Sosyal medya araçlarında hedef kitle için reklam kampanyaları, özel içerik üretimi, kısa video içeriği üretimi, içerik üreticilerle işbirliği vb. özellikler kullanılacaktır. Bunun için Instagram, Facebook ve TikTok kullanıcıları seçilecektir. Meta Business ile Instagram ve Facebook ile ilgili analiz bilgileri elde edilmesi ise düşünülmektedir. Mobil uygulama kullanıcıları için sosyalleşme ortamı gerekmektedir. Discord ise bizim ihtiyacımızı bu yönde karşılayacaktır.

Arama motoru reklamları ve SEO uyumluluğu ile hedef kitlenin arama yaparken ürünümüz ile ilgili reklamlara ve internet sayfalarına kolayca ulaşması düşünülmektedir.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli

Fiyatlandırma

Stratejisi

Hedef kitemizin anket yayıncıları ve yazılımsal müşteriler için ücretleri olacaktır. Anket yayıncıları sadece belli bir süre için anket yayınlama ve sonuçları görmek üzere ödeme yapacaktır. Sabit bir fiyat üzerine ek olarak her cevaplama sayısına göre ödeme yapılacaktır. Her 1000'lik dilimlere ait olarak ek ödeme maliyeti hesaplanacak ve ücrete eklenecektir.

Yazılımsal müşteriler için ise sadece yazılım kurulumu, bakım çalışması ve lisans ücreti için ödeme alınacaktır. Kurulum ücreti sabit bir fiyat olarak belirlenecektir. Bakım ücretleri ise sadece müşterinin yardım talebi sonrası alınacaktır ve sabit bir ücretten oluşacaktır. Lisans ücreti ise yazılımı belli bir süre için kullanma bedeli olarak alınacaktır ve ilgili kuruluşun büyüklüğü ile doğru orantılı olacaktır.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli

Müşteri İlişkileri

Hedef kitlelerimizin her bir kategorisi ile ilgili stratejimiz vardır. Anket yayıncıları ve yazılımsal müşterilerimiz ile ilgili ilk olarak satış adımı gerçekleşecektir. Bu adımdan sonra teknik hizmet adımı ile yaşadıkları sorunların çözümü gerçekleşecektir. Bu adımdan sonra ise eğer olumsuz durumlar yaşanmış ise “olumsuz durumlar” adımı gerçekleşecektir. Müşteri ile anlaşılamayan durumlar için arabuluculuk veya hukuki yollara başvurma seçenekleri gerçekleşecektir. En önemli nokta ise her tarafın zarara uğramadan sorunların çözümüdür. İletişim kanalları olarak ise öncelik çevrim içi araçlar olacaktır. Video konferans ve e-posta yöntemleri seçilecektir. İlgili satış, teknik hizmet ve olumsuz durumlara yönelik ise yüz yüze iletişim yolu tercih edilecektir.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli Planan Çalışma Ekipleri

Satış ekibimiz; satışlardan sorumlu ekibimiz, müşteriler ile iletişim kurulması ve reklam kampanyalarından sorumlu ekiptir. Yazılım ekibimiz; ar-ge süreçleri, bakım ve onarım hizmeti, yazılımın sağlıklı çalışması ile ilgili ekibimizdir.

Yapay zeka ekibimiz; veriler üzerinde veri setleri oluşturma ve derin öğrenme modelleri eğitme, tahminler yapma ve hedef kitleyi tanımak üzerine çalışmalar yapmaktadır.

Siber güvenlik ekibimiz; yazılımımızın güvenliği, yazılımsal hatalardan kaynaklı veri sızıntısı önleme ve her yazılım sürümünün güvenlik açıklarını bulmakla sorumludur.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli Tanıtım Faaliyetleri

Ürünümüz ile ilgili olarak belirlenen tanıtım stratejisi hem dijital hem klasik yöntemler ile gerçekleşecektir. Dijital yöntemler ile birlikte daha fazla kullanıcıya ulaşmak ve daha hızlı geri dönüş almak hedeflenmektedir. Bununla birlikte klasik yöntemler ise reklam panolarına indirmek ve ilgili anketler için QRkod görselleri olacaktır.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli Yapay Zeka Teknolojileri

Ürünümüz ile topladığımız kullanıcı cevapları için derin öğrenme modelleri geliştirilecektir. Çeşitli bilimsel, araştırma ve ticari alanlar için bu derin öğrenme modellerinin kalitesinin artırılması sağlanacaktır. Bu derin öğrenme modelleri ile tahminler gerçekleştirilecektir. Bu tahminler ve gerçek veriler analiz edilecektir. Bununla birlikte anket yayıncıların ve yazılımsal müşterilerin daha iyi bir hizmet alması sağlanacaktır ve ürünümüzün ar-ge süreçlerine katkı sağlanacaktır. Katma değerli ürün ve fikir geliştirme için veri madenciliği ve yapay zeka çalışmaları ile hedeflediğimiz yatırım ortamının oluşması sağlanacaktır. Bu yatırımlar ile daha ileri düzey yapay zeka çalışmaları gerçekleştirilecektir.



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli

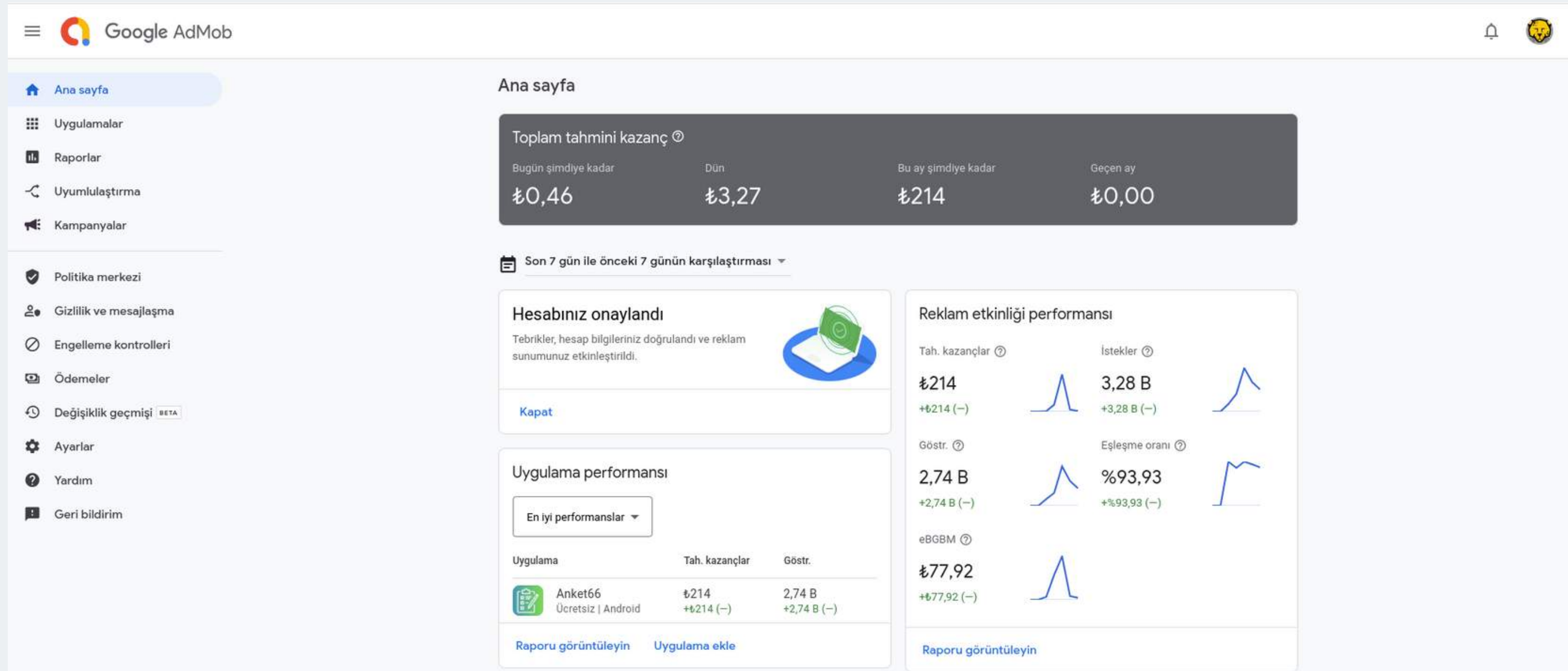
Analiz Araçlarının Kullanılması

Analiz araçları olarak Googel AdMob raporları, Google Play Console ve Firebase verileri kullanılacaktır. Uygulamanın kullanımı, reklam gelirlenin takibi, anketlerin cevaplanması ve kullanım hataları tespit edilecektir.



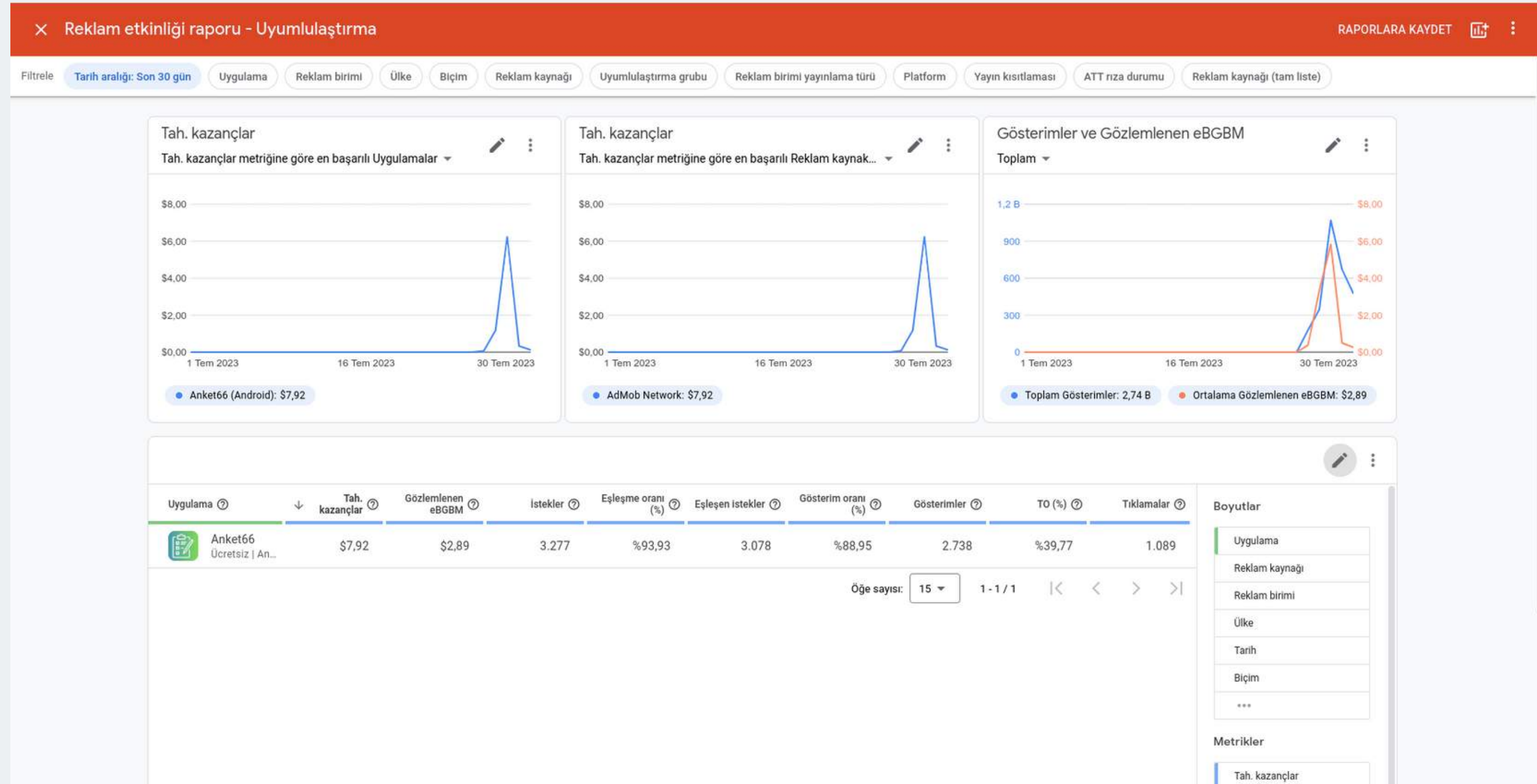
iş Modeli

Google AdMob



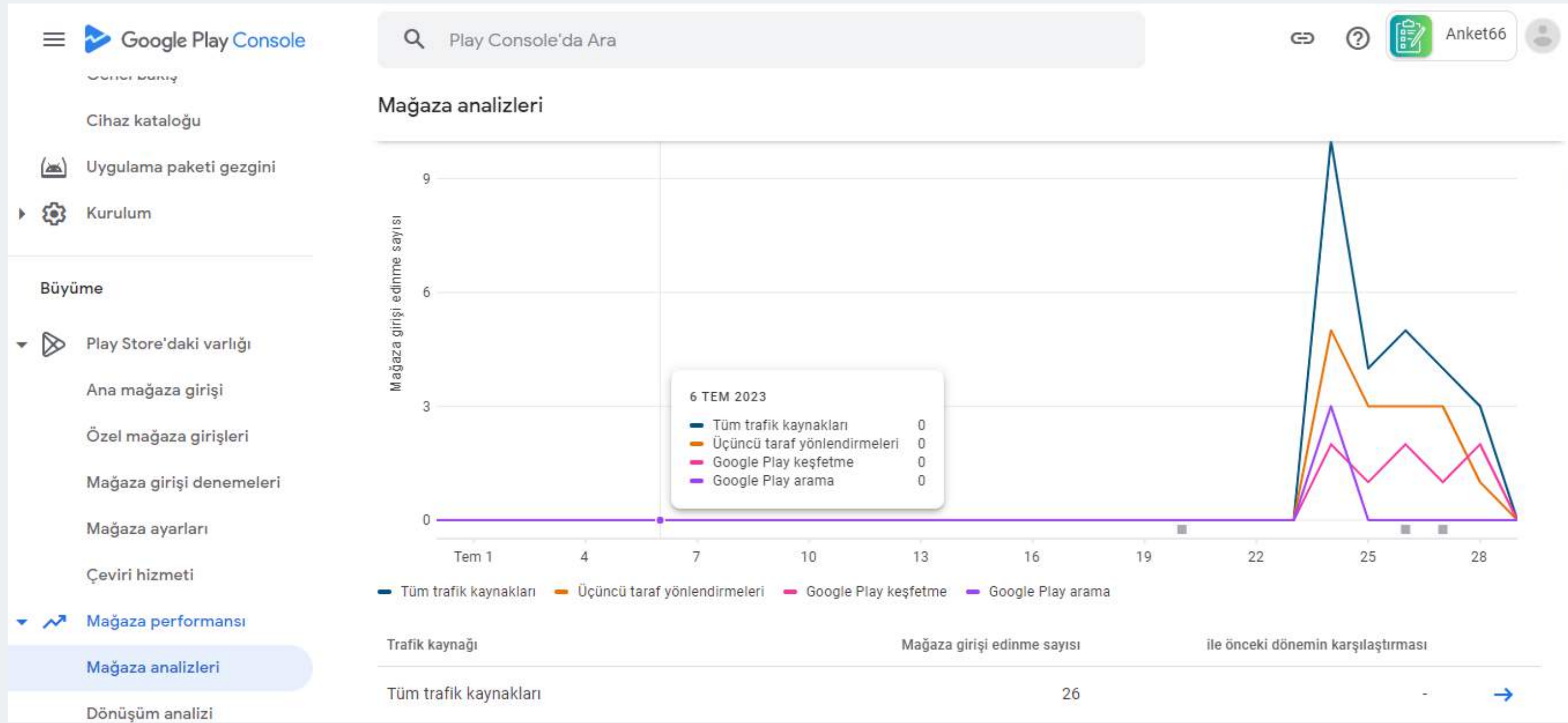
İş Modeli

Google AdMob



iş Modeli

Google Play Console



iş Modeli

Google Play Console

Google Play Console

Genel durum

Cihaz kataloğu

Uygulama paketi gezgini

Kurulum

Büyüme

Play Store'daki varlığı

Ana mağaza girişi

Özel mağaza girişleri

Mağaza girişi denemeleri

Mağaza ayarları

Çeviri hizmeti

Mağaza performansı

Mağaza analizleri

Dönüşüm analizi

Play Console'da Ara

Mağaza analizleri

Ülkeler/bölgeler

Ülke/bölge	Mağaza girişi edinme sayısı	ile önceki dönemin karşılaştırması	
Türkiye	26	-	→
Keşfet →			

Mağaza girişleri

Mağaza girişi	Mağaza girişi edinme sayısı	ile önceki dönemin karşılaştırması	
İlişkilendirilmemiş	15	-	→
Ana mağaza girişi	11	-	→
Keşfet →			

UTM (Urchin Trafik İzleme) kampanyaları

Diller

Dil	Mağaza girişi edinme sayısı	ile önceki dönemin karşılaştırması	
Türkçe (Türkiye)	26	-	→
Keşfet →			

Uygulama yükleme durumları

Uygulama yükleme durumu	Mağaza girişi edinme sayısı	ile önceki dönemin karşılaştırması	
Yeni kullanıcı sayısı	21	-	→
Geri gelen kullanıcılar	5	-	→
Keşfet →			

UTM (Urchin Trafik İzleme) kampanyaları

iş Modeli

Google Play Console

Google Play Console

Tüm uygulamalar

Kontrol paneli

Gelen Kutusu

İstatistikler

Yayın özeti

Sürüm

Sürümlere genel bakış

Üretim

Test etme

Açık test

Kapalı test

Dahili test

Ön kavıt

Play Console'da Ara

İstatistikler

Kaydedilen raporlar

Veri tablosu

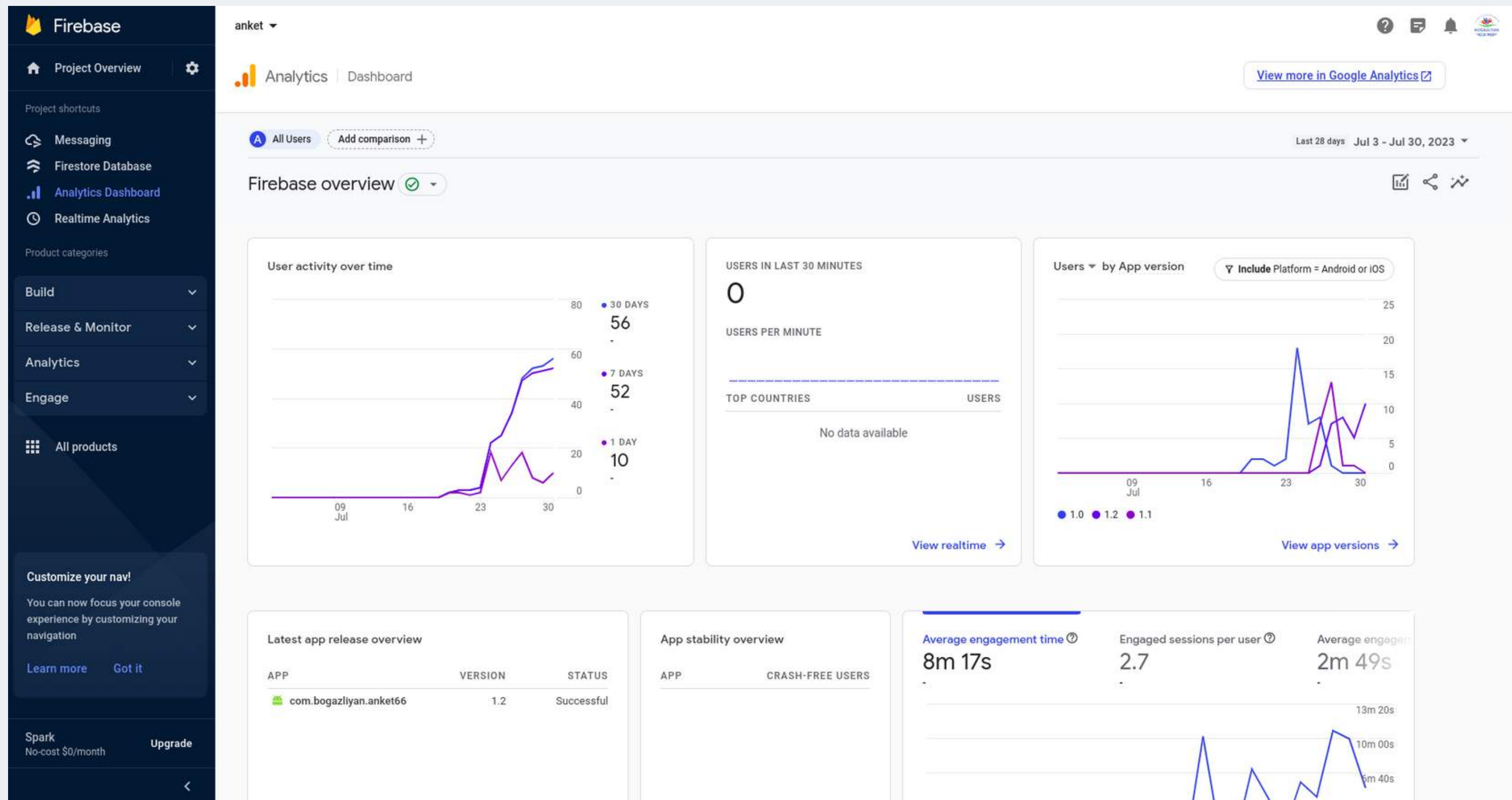
Gün	Tüm ülkeler / bölgeler	Türkiye
29 Tem 2023	21	21
Toplamdaki yüzdesi	%100	%100
28 Tem 2023	22	22
Toplamdaki yüzdesi	%100	%100
27 Tem 2023	19	19
Toplamdaki yüzdesi	%100	%100
26 Tem 2023	15	15
Toplamdaki yüzdesi	%100	%100
25 Tem 2023	17	17
Toplamdaki yüzdesi	%100	%100
24 Tem 2023	11	11
Toplamdaki yüzdesi	%100	%100

Satırları göster: 10 1 - 6 / 6

BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli

Google Firebase

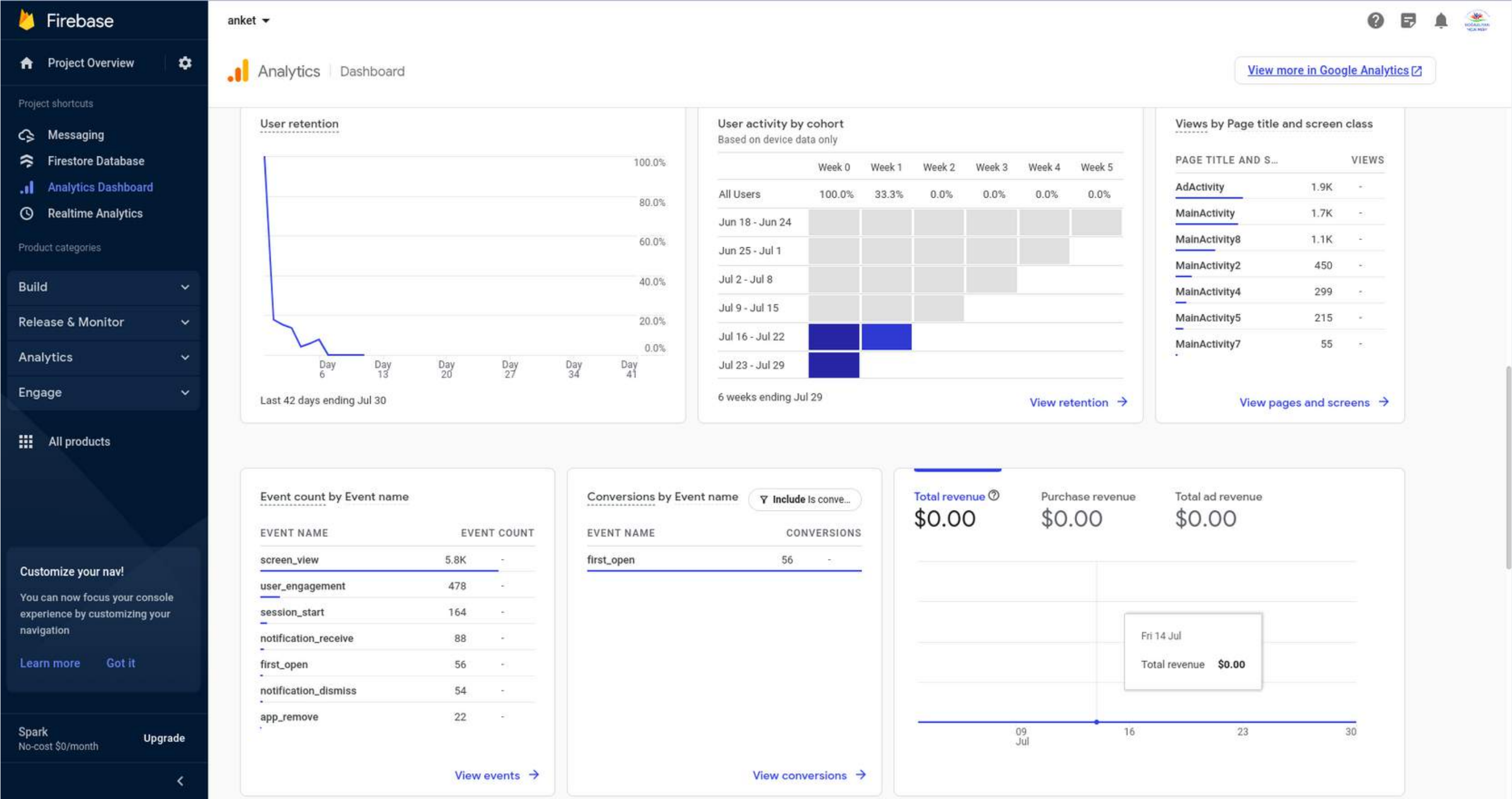


B

BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İş Modeli

Google Firebase



Pazara Giriř Stratejisi



Pazara Giriş Stratejisi

Ürünümüz ile ilgili olarak belirlenen pazar ortamlarına girmek ve istenen düzeyde kullanıcı ile ticari güç elde etmek hedeflenmektedir. Bunun için ilk olarak sosyal medya ve arama motoru analiz araçları için ilgili hedef kitleler belirlenecektir. Bu hedef kitlelerin ihtiyaçlarına yönelik kampanya yapılması ve ürün satışı/kullanımı analizleri takip edilecektir. Bu süreç sonrası ilgili bölgelere yönelik reklam kampanyaları ile devam edilecektir. Ürünümüzün kolay ve öne çıkan özelliklerini ön plana çıkaran ve ilgi çekici anketler ile istenen hedef kitleye ulaşılması sağlanmaktadır. Bu hedef kitleye ulaşıldıktan sonra anket oluşturma teklifleri içeren ve uygulamamızın geniş bir kullanıcı kitlesi olduğunu belirten reklam kampanyaları yapılacaktır. Bununla birlikte istenen anketler oluşturulacaktır. Bu anketlerin cevaplanması için hem satış ekibimiz hem de anket sahipleri ile hedeflenen kitleye ulaşılacaktır. Bununla birlikte ürünümüzün klasik anket yöntemleri ve diğer dijital ürünlere karşı olan avantajları da ön plana çıkartılacak ve tanıtım yapılacaktır.



Pazara Giriş Stratejisi

Hedef Kitle Belirlenmesi

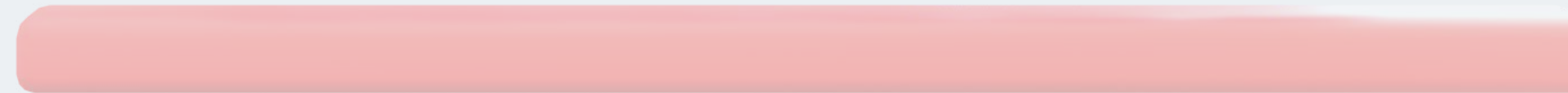
Hedef kitlemizi belirlemek için ilk olarak sosyal medya araçları ve analiz araçları kullanılacaktır. Hedef kitlemiz; potansiyel müşteriler ve mevcut müşterilerden oluşacaktır. Bu kitlelerin ihtiyaçları belirlenecek, kullandıkları ürün ile ilgili yenilik tanıtımı vb. reklam kampanyaları yapılacaktır. Potansiyel müşteriler belirlendikten sonra özel anket fiyatlamaları ile test süreci gerçekleştirilecektir. Bu adımdan sonra istenen satış/kullanım işlemi gerçekleştirilecektir.

Anketleri cevaplaması istenen kesim ile ilgili sosyal medya analiz araçlarından elde edilen bilgiler ile özel olarak hedeflenmiş reklamlar gerçekleştirilecektir ve uygulama kullanıcı sayısında artış yaşanacaktır.

Pazara Giriş Stratejisi

Rekabet Analizi

Bu adımda ise klasik yöntemler ile ilgili analizler gerçekleştirilecektir. Geleneksel yöntemlerin yoğun insan gücü kullanması ve bazı hataların olma olasılığı dikkate alınması gerekmektedir. Bununla birlikte rakip yazılım ürünlerinin yenilikleri, ücret politikaları ve müşteri potansiyeli analiz edilecektir. Dijital analiz araçları özellikle sosyal medya, uygulama mağazaları ve arama motorları için kelimeleri inceleme imkanı sunmaktadır. Rakip ürünlerin ve yöntemlerin tüm dijital bilgileri analiz edilecek ve buna bağlı olarak yeni adımlar atılacaktır. Mobil uygulama güncellemeleri, fiyat politikası değişikliği, hedef kitle belirleme ve reklam politikaları belirlenecek ya da devam edilecektir.



Pazara Giriş Stratejisi

Lansman için Fiyat Politikası ve İlerleyen Süreçlerde Fiyat Politikası

Fiyatlama için belli bir süre adım atılmayacaktır. İlk olarak kullanıcı sayısında artış sağlanacaktır. Ücretsiz anket yayınlanması sağlanacak ve anket cevaplayan kitleye ulaşılması sağlanacaktır. Bunun için özel anket oluşturmak isteyen şirket/kurum/kişilerin marka kimlikleri üzerinde tanıtım ve reklam yapılacaktır. Bu adımdan sonra indirimli fiyatlar ile anket oluşturma süreci başlayacaktır. Bununla birlikte yazılımsal müşteriler için ise daha uygun kampanyalar oluşturulacaktır. Lansman bitiminden sonra normal fiyatlamlar ile devam edilecektir.

Pazara Giriş Stratejisi

Dijital Araçların Kullanımı

Yeni bir pazara giriş yapılması sırasında Google AdMob, Google Play Console ve Firebase bilgileri ile kullanıcılar analiz edilecektir. Pazara giriş stratejisinin durum bilgisi buradan alınacaktır. Sosyal medya analiz araçları ve arama motoru analiz araçları ile hedef kitleye ulaşılması ve pazara giriş stratejisine bağlı tanıtım faaliyetleri incelenecektir.

Takım



Takım Danışmanı

Mehmet AKINOL

1995-2001 : Erciyes Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Bölümü

2001-2006 : Boğazlıyan Ahmet Yörükoğlu İlköğretim Okulu Matematik Öğretmeni

2007-2019 :Boğazlıyan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nde Fatih Projesi Eğitimci ve
Yozgat İli Bilişim Teknoloji Koordinatörü

2016-2019 : Anadolu Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü

2010 – : Boğazlıyan Kaymakamlığı Proje ve Koordinasyon Birimi Proje
Koordinatörü

2022 – : Boğazlıyan Bilim ve Sanat Merkezi Matematik Öğretmeni

2019 – : Boğazlıyan Gençlik Merkezi Müdürü



Takım Kaptanı

Denizhan ŞAHİN

2021 - Yozgat Bozok Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi
Bilgisayar Mühendisliği(Devam etmektedir.)

2022 - TEKNOFEST Robotaksi Binek Otonom Araç Yarışması(2022),
BeeM Takımı, Yazılım - Simülasyon ekibi üyesi, Sosyal Medya Sorumlusu

2023 - TEKNOFEST Robotaksi Binek Otonom Binek Otonom Araç Yarışması(2023),
BeeM Takımı , Yazılım ekibi üyesi

2023 - TEKNOFEST Pardus 21 Hata Ayıklama ve Öneri Yarışması(2023)
Yarışmacı

2023 - IEEE Yozgat Bozok Üniversitesi Öğrenci Topluluğu
Sosyal Medya Sorumlusu, Linux Geliştirme Sorumlusu

2023 - T3 Vakfı DENEYAP Atölyeleri, Siber Güvenlik Eğitmeni (Bir Dönem)



Takım Üyesi

Emine AKINOL

2019-..... Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi
Elektronik Elektronik Bölümü 4. Sınıf Öğrencisi

2021- 2022 Uludağ Üniversitesi Mitsubishi Otomasyon Laboratuvarı Takım Üyesi olarak görev almıştır.

2023 OYAK Renault Otomobil Fabrikasında uzun dönem stajı devam etmektedir.



Kapanış



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

İletişim

Hayaller ile Düşünmek ,
Yeni Fikirler Yaratır



www.denizhansahin.com



denizhansahin@yaani.com



www.linkedin.com/in/denizzhan-şahin



B BOĞAZLIYAN GM DEVELOPERS

Teşekkür Ederiz

Boğazlıyan GM Developers