

SMART

S



Specific

Proje, çocuklara yönelik AR temelli eğitici ve eğlenceli bir mobil uygulama olarak özgül bir hedefe sahiptir: çocuklara coğrafya, kültür, dil ve genel dünya bilgilerini oyunlaştırarak öğretmek.

M



Measurable

Uygulama içerisindeki ilerleme sistemi (pasaport, görev tamamlama) çocuğun gelişiminin ölçülmesine olanak sağlar. Kullanıcı sayısı, görev tamamlama oranı, uygulamada geçirilen süre gibi metriklerle başarı ölçülebilir.

A



Attainable

Günümüzde AR teknolojisi, mobil platformlar ve çocuklara yönelik içerik geliştirme araçları yaygın olduğundan, yeterli bütçe ve ekip ile hedef ulaşılabilir.

R



Relevant

Eğitimde dijitalleşme, oyun tabanlı öğrenme ve mobil cihaz kullanımındaki artış dikkate alındığında, proje güncel ihtiyaçlarla doğrudan ilgilidir.

T



Time-bound

Uygulamanın geliştirme, test ve yayına alma süreçleri net zaman planlamalarıyla yürütülmelidir.