

Dünya Kaşifi

S

strength

AR teknolojisi ile çocuklara etkileşimli öğrenme ortamı sunar.

Eğitim, eğlence ve kişiselleştirme (avatar, araç seçimi vb.) unsurlarını birleştirir.

Ebeveyn kontrolü ve sağlık özellikleriyle güvenli kullanım sağlar.

W

weakness

AR donanımı desteklemeyen cihazlarda kullanılamayabilir.

Yüksek görsel içerik ve 3D öğeler nedeniyle uygulama büyük boyutlu olabilir.

O

opportunities

Eğitim sektöründe mobil uygulamalara olan talep hızla artmakta.

Uluslararası iş birlikleriyle kültürel içerikler zenginleştirilebilir.

T

threats

Mobil uygulama pazarında benzer temalı oyunlar artıyor, rekabet yüksek.

Ebeveynlerin teknolojiye karşı temkinli yaklaşımı kullanıcı sayısını sınırlayabilir.

Yetersiz AR cihaz penetrasyonu bazı pazarlarda erişimi sınırlandırabilir.