

## SWOT Analizi

### Güçlü Yönler:

- **Etkileşimli Eğitim İçeriği:** Artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi, eğitim içeriklerini daha etkileşimli hale getirir. Çocuklar için görsel ve dokunsal deneyimler öğrenmeyi kolaylaştırır. Bu uygulama, asal sayıları oyunlaştırarak öğretir; çocuklar sayıları öğrenirken hem eğlenecek hem de etkileşime geçecektir.
- **Matematik Okuryazarlığına Erken Katkı:** Matematiksel kavramları erken yaşlarda tanıtmak, çocukların gelecekte bu konularda daha başarılı olmasını sağlar. Bu uygulama, asal sayılar gibi karmaşık kavramları yaşa uygun basitlikte sunarak çocuklarda sayı ve matematik bilincini güçlendirecektir.
- **Erişilebilirlik ve Kullanılabilirlik:** Renkli, büyük butonlar ve sadeleştirilmiş bir kullanıcı arayüzü, çocukların uygulamayı kolayca kullanmasını sağlar. AR ile kullanıcıların cihazlarını hareket ettirerek sayılarla etkileşime geçmesi sağlanır, bu da çocukların ilgisini çeken bir deneyim sunar.
- **Ebeveyn ve Çocuk Etkileşimi:** Uygulama, ebeveynlerin de çocuklarıyla etkileşimde bulunmasını sağlayarak aile içi bağları güçlendirir. Ebeveynler, çocuklarının ilerlemesini takip ederek onların gelişim süreçlerine katkıda bulunabilir.

### Zayıf Yönler:

- **Yaş Grubu İçin Karmaşıklık:** AR teknolojisinin kullanımı, 0-7 yaş grubu için zorlayıcı olabilir. Çocuklar uygulamanın yönlendirmeleri konusunda sıkıntı yaşayabilir ve ebeveyn yardımı gerektirebilir. Bu da uygulamanın bağımsız kullanılabilirliğini sınırlandırabilir.
- **Soyut Kavramları Anlama Zorluğu:** Asal sayı gibi soyut matematik kavramlarının erken yaş gruplarına anlatılması zorlayıcıdır. Çocukların sayı kavramını anlaması, asal sayıların ne anlama geldiğini kavrayabilmesi için yaşa uygun sadeleştirmeler yapılmalıdır.
- **Cihaza Bağımlılık:** Artırılmış gerçeklik uygulamaları belirli cihazlarda kullanılabilir. Tüm ailelerde veya eğitim kurumlarında bu cihazlara erişim sağlanamayabilir. Bu da uygulamanın geniş kitlelere ulaşma kapasitesini sınırlar.

### Fırsatlar:

- **Artan Eğitim Uygulamalarına Talep:** Dijital eğitim çözümleri giderek daha fazla talep görüyor. Özellikle, ebeveynler ve eğitimciler çocukların öğrenme süreçlerini desteklemek için etkileşimli uygulamalara ilgi gösteriyor. Bu uygulama, bu talepten faydalanabilir.

- **Eđitim Piyasasında Yenilikçi Teknolojiler:** Artırılmış gereklik, eđitimde kullanılan yeni teknolojilerden biridir. Eđitim kurumları ve ebeveynler, yeni ve etkili ğrenme yöntemlerine açık olduğundan, uygulama yeni bir ğrenme yöntemi olarak kendine yer bulabilir.
- **Geri Bildirim ve Analiz Fırsatları:** AR teknolojisi sayesinde ocukların uygulama ile nasıl etkileşime geçtiđi takip edilebilir. Elde edilen verilerle ocuđın hangi alanlarda zorlandığı, hangi özelliklerden daha ok faydalandığı belirlenebilir ve kişiselleştirilmiş ğrenme deneyimi sunulabilir.

#### **Tehditler:**

- **Yođun Rekabet:** Eđitim uygulamaları pazarı oldukça rekabetçidir. Bu pazarda öne ıkmak, benzersiz özellikler sunmayı veya stratejik işbirlikleri yapmayı gerektirir.
- **Gizlilik ve Veri Güvenliđi:** ocuklara yönelik bir uygulama olduğu için kullanıcı verilerinin gizliliđi kritik öneme sahiptir. ocuk veri koruma yasalarına (örneğin, COPPA) uygunluk sağlanmalıdır, aksi halde yasal sorunlar yaşanabilir.
- **Teknolojik Yeniliklere Ayak Uydurma:** AR teknolojisi hızla gelişiyor. Uygulamanın teknolojik gelişmelere ayak uydurması, güncel kalması için sürekli iyileştirmeler yapılması gerekecek ve bu maliyetli olabilir.