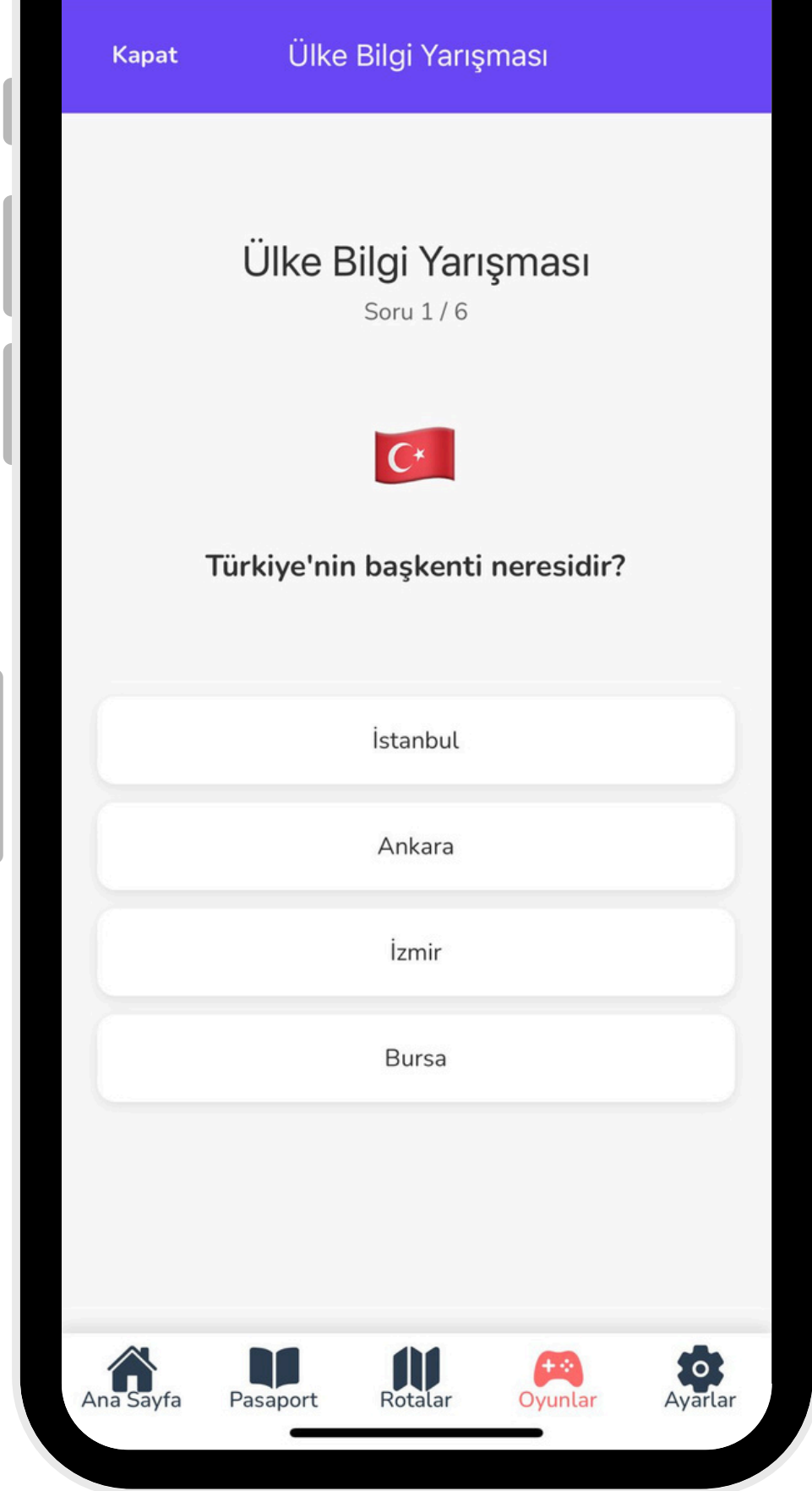
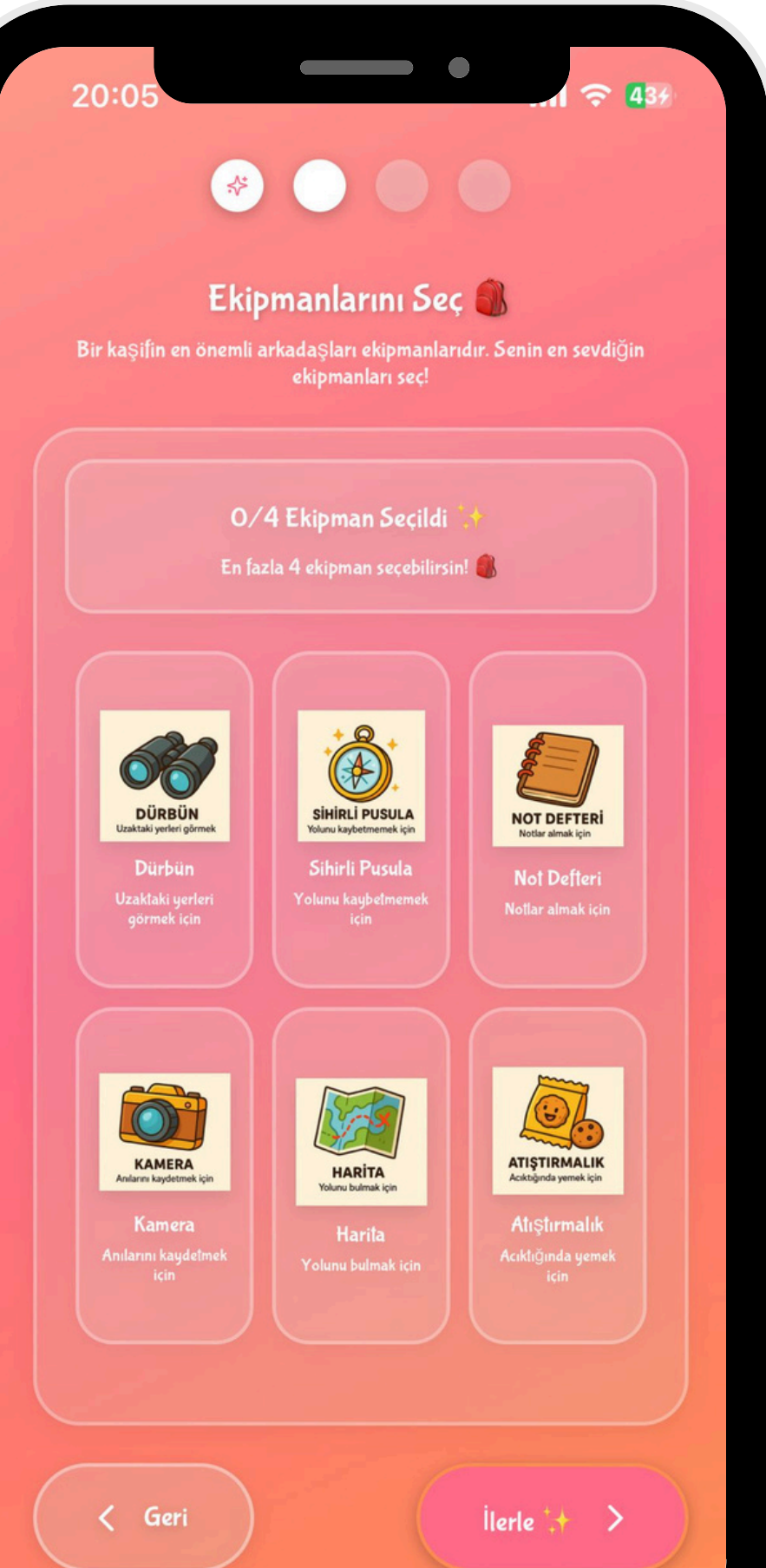




Furkan Kaya KILIÇ
Mustafa Erdem ÇELİK
Gülendam Nida ÇEVİLİK



Dünya Kaşifi Uygulaması



Proje Tanımı

Dünya Kaşifi: Çocukların Dünyayı Keşif Macerası Başlıyor!
Günümüz dijital çağında çocuklarımızın öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirmek büyük önem taşıyor. Hexdora Teknoloji A.Ş. olarak geliştirdiğimiz "Dünya Kaşifi" mobil uygulaması, çocukların merak duygusunu beslerken, onları küresel kültürlerle tanıştıran, yenilikçi bir eğitim platformu sunuyor.

Projenin Amacı

01

Eğlenceli Keşif: Çocukların dünya kültürlerini, dilleri ve yapıları Artırılmış Gerçeklik (AR) ile eğlenceli ve interaktif bir şekilde keşfetmelerini sağlamak.

03

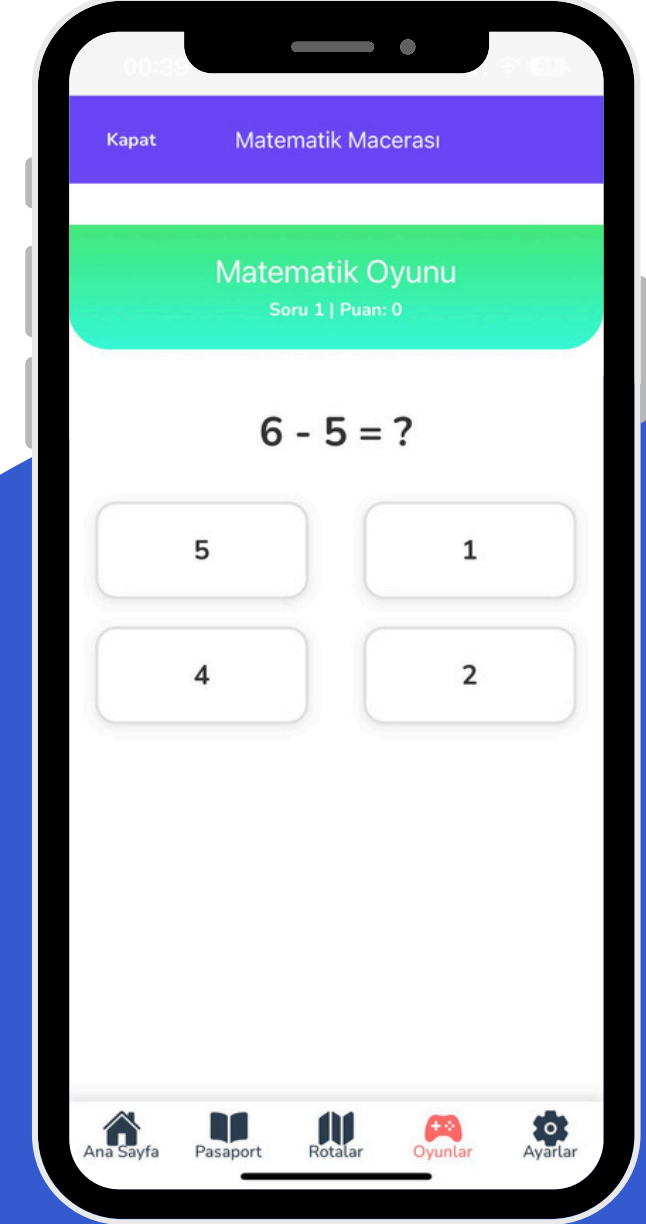
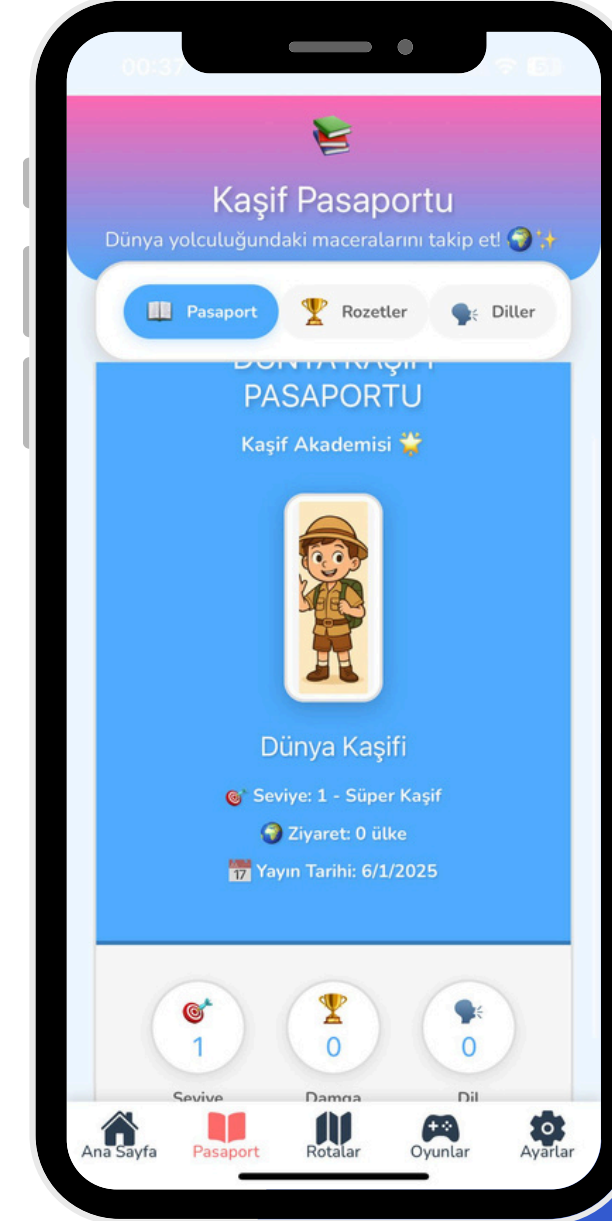
Teknolojiyle Tanışma: Yeni nesli, özellikle AR teknolojisiyle tanıştırmak dijital okuryazarlıklarını ve teknolojiye olan ilgilerini artırmak.

02

Bilişsel Gelişim: Çeşitli mini-oyunlar aracılığıyla çocukların dil, matematik ve kültürel bilgi becerilerini geliştirerek bilişsel gelişimlerini desteklemek.

04

Ebeveynlere Destek: Ebeveynlere, çocuklarının öğrenme süreçlerini destekleyebilecekleri güvenli, eğitici ve yenilikçi bir platform sunmak.



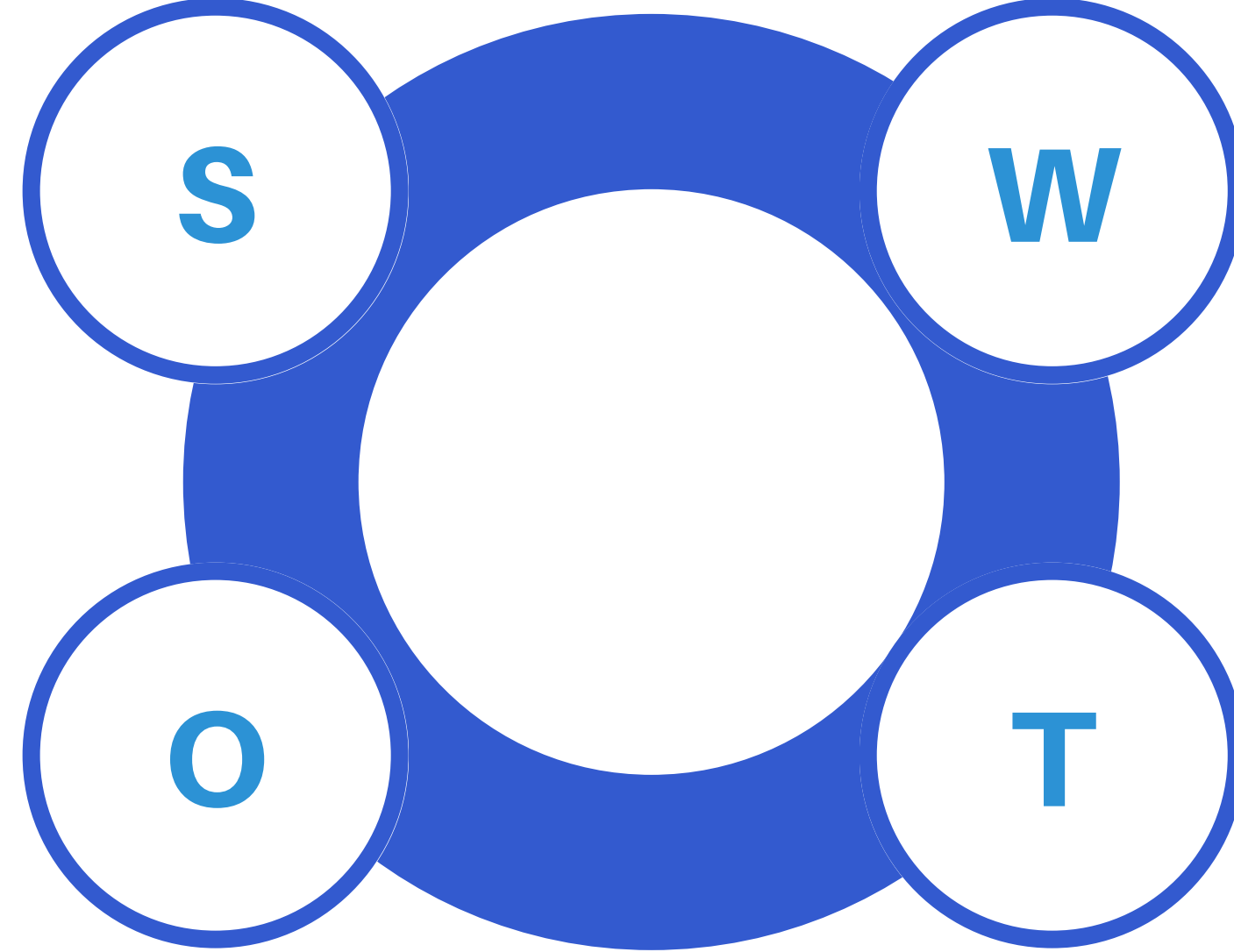
SWOT ANALİZİ

STRENGTHS

Çocuklara özel arayüz ve etkileşim tasarımı.
Eğitici mini oyunlarla birleşik yapı (dil, coğrafya, matematik).
Ebeveyn kontrol paneli ile güvenli kullanım

OPPORTUNITIES

Ailelerin güvenli ve eğitici uygulamalara olan talebi artıyor.
Eğitimde dijitalleşme ve oyunlaştırma eğilimi artıyor.
Okullar ve eğitim kurumları ile iş birlikleri mümkün



WEAKNESSES

Eski cihazlarda performans sorunları yaşanabilir.
Sürekli içerik güncellemesi ihtiyacı.
Ekibin küçük olması, gelişimi yavaşlatabilir

THREATS

Mobil uygulama pazarında görünürlük sorunu (rekabet).
Çocuk verileriyle ilgili yasal düzenlemeler (KVKK, COPPA vb.).
Eğitim müfredatlarına uyum sağlama zorluğu