SMART Analizi - Hayalimdeki Gezegen

SMART, hedef belirleme için kullanılan bir tekniktir. Her hedefin Spesifik (Specific), Ölçülebilir (Measurable), Ulaşılabilir (Achievable), İlgili (Relevant) ve Zamanlı (Time-bound) olması gerektiğini ifade eder. Aşağıda, 'Hayalimdeki Gezegen' projesinin SMART analizi yer almaktadır:

# 1. Spesifik (Specific)

Projenin amacı, çocuklara artırılmış gerçeklik (AR) ve oyunlaştırma tekniklerini kullanarak eğlenceli ve öğretici bir keşif deneyimi sunmaktır. Uygulama, çocukların coğrafya, kültür ve dil bilgilerini oyunlar aracılığıyla öğrenmelerini sağlar. Bu hedef, belirli bir kitleye (çocuklar) hitap eden, belirli bir teknolojiye (AR) dayanan ve belirli eğitim alanlarında (coğrafya, kültür, dil) eğitim veren bir uygulama oluşturmayı hedefler.

# 2. Ölçülebilir (Measurable)

Projenin başarısı aşağıdaki metriklerle ölçülebilir:  
- Kullanıcı Sayısı: Uygulamanın indirilme sayısı (App Store ve Google Play'deki indirme verileri).  
- Kullanıcı Katılımı: Kullanıcıların tamamladığı görevlerin sayısı, kazandıkları yıldızlar ve rozetler.  
- Öğrenme Başarısı: Çocukların uygulama sonrasında öğrendikleri yeni kelimeler, keşfettikleri yeni ülkeler ve tamamladıkları mini oyunlar.  
- Kullanıcı Memnuniyeti: Uygulama içindeki anketlerle veya yorumlarla ölçülen kullanıcı memnuniyeti.

# 3. Ulaşılabilir (Achievable)

Proje, makul bir zaman dilimi ve kaynaklarla ulaşılabilir.  
- Geliştirme Süresi: 6-12 aylık bir geliştirme süresi öngörülmektedir.  
- Teknolojik Yeterlilik: Unity ve AR SDK'ları (ARCore, ARKit) kullanılarak geliştirilebilir. Bu teknolojiler, projeyi hayata geçirebilmek için yeterlidir.

# 4. İlgili (Relevant)

Proje, çocukların eğlenerek öğrenmesini sağlayan bir uygulama olması nedeniyle eğitim sektörüyle oldukça ilgilidir. Ayrıca, artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisinin eğitime entegrasyonu konusunda önemli bir adım teşkil eder. Çocuklar için eğitici ve eğlenceli bir deneyim sunarak, dünya çapında çeşitli kültürleri ve coğrafyaları keşfetmelerini sağlar.

# 5. Zamanlı (Time-bound)

Proje için belirlenen zaman çerçevesi, 6-12 ay arasında bir geliştirme süresi öngörmektedir. Bu zaman dilimi, prototip aşamasından itibaren tam işlevsel bir uygulamanın yayımlanmasına kadar olan süreyi kapsar. Yayın sonrası kullanıcı geri bildirimlerine göre iyileştirmeler yapılacaktır.