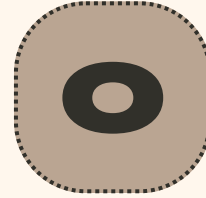


# S.W.O.T Analysis



## Strengths

- Etkileşimli AR teknolojisi ile eğlenceli ve öğretici deneyim.
- Avatar ve ekipman özelleştirmesi ile yüksek kullanıcı ilgisi.
- Coğrafya, kültür ve dil eğitimi bir arada.
- Oyunlaştırma ve ödül sistemiyle motivasyon



## Opportunities

- Global eğitim pazarı için yüksek potansiyel.
- Okullar ve kurumlarla iş birliği imkânı.
- Gelir modelleri (abonelik, aksesuar satışı).
- VR ve diğer teknolojilerle genişletilebilirlik.



## Weaknesses

- AR için güçlü cihaz ihtiyacı.
- Yüksek geliştirme maliyeti.
- Karmaşık yapı küçük yaş grubu için zor olabilir.
- İnternet bağlantısına bağımlılık.
- Çoklu dil desteği ihtiyacı.



## Threats

- Yoğun rekabet.
- Veri güvenliği ve yasal düzenlemeler.
- Ekran süresi nedeniyle aile endişeleri.
- AR uyumlu olmayan cihazlar.