Proje Raporu – Anket Uygulaması (UniVPoll)

Hazırlayan:Ayşe KAYA

Görevli Öğretmen:Raziye DEMİRALAY

Ders:Uygulama Geliştirme Araçları

Tarih:16.10.2025

Proje Amacı:

Günümüzde okullarda anketler genellikle tek bir sayfada hazırlanıp öğrencilere gönderilmekte ve yanıtlar çoğunlukla e-posta aracılığıyla toplanmaktadır. Bu yöntem hem zaman alıcı hem de pratik değildir. Bu projede amaç, kullanıcıların hızlı ve kolay bir şekilde anketlere katılabileceği bir mobil uygulama geliştirmektir. Uygulama, okulların bir ekosistem oluşturarak öğrenci davetlerini yönetmesine ve öğrencilerin kaydolduktan sonra otomatik olarak ekosisteme dahil olmasına olanak sağlar.

Kullanıcı Rolleri:

Normal Kullanıcı:Yetki verildiği sürece her işlemi yapabilir.

Uygulama Özellikleri:

Kullanıcılar kayıt olarak veya okul davetiyle ekosisteme katılabilir.Gruplar oluşturulabilir ve bölümlere özel organize edilebilir (ör. mühendislik, tıp).Ortak alanlarda anketler paylaşılabilir ve hedef kitleye ulaşması sağlanır.Anketler belirli bir süreye sahiptir ve süre boyunca kullanıcılar anketlere katılabilirler.Bildirimler sayesinde anketlerden haberdar olacaklardır.Kullanıcılar ankete katıldığında veriler alınır ve kaydedilir. Ek olarak etkinlik oluşturma veya kullanıcı ihtiyaçlarına göre farklı fonksiyonlar eklenebilir.

Kullanılacak Araçlar:

Adalo: Proje mobil bir uygulama olarak sunulacağı için bu uygulama seçilmiştir.

Figma: Uygulamanın wireframe tasarım süreçlerinde kullanılmıştır. Kullanıcı arayüzünü görsel olarak oluşturmak için uygun bir araçtır.