**Dünya Kaşifi** **SMART Hedefler**

1. **Hedef: Temel Ürün Lansmanı (MVP)**
   * **S (Belirli):** iOS ve Android platformlarında "Dünya Kaşifi" uygulamasının Temel Kullanılabilir Ürün (MVP) versiyonunu yayınlamak. MVP, avatar oluşturma, 5 ana ülke (örneğin, Türkiye, Fransa, İtalya, Mısır, Japonya) için AR yapı görüntüleme, 1 coğrafi mini oyun ("Harita Dedektifi"), temel pasaport sistemi (damga toplama) ve temel ebeveyn kontrollerini (süre sınırı) içerecektir.
   * **M (Ölçülebilir):** Uygulamanın App Store ve Google Play Store'da yayınlanmış ve indirilebilir olması. Belirtilen MVP özelliklerinin fonksiyonel olarak çalıştığının testlerle doğrulanması.
   * **A (Ulaşılabilir):** Belirlenen MVP kapsamı, odaklanmış bir geliştirme süreci ve yeterli kaynak (tahmini 4 kişilik ekip) ile 9 aylık bir sürede ulaşılabilir görünmektedir.
   * **R (İlgili):** MVP lansmanı, ürünün pazara sunulması, kullanıcı geri bildirimi alınması ve projenin sonraki aşamaları için temel oluşturması açısından kritik öneme sahiptir.
   * **T (Zaman Sınırlı):** Proje başlangıcından itibaren **9 ay içinde** (Örnek Bitiş Tarihi: 1 Mart 2025).
2. **Hedef: Kullanıcı Etkileşimi**
   * **S (Belirli):** Uygulamanın resmi lansmanından sonraki ilk 3 ay içinde, hedef kitle olan 6-12 yaş arası kullanıcıların ortalama günlük aktif kullanım süresini (cihaz başına) en az 20 dakikaya çıkarmak.
   * **M (Ölçülebilir):** Entegre edilecek analitik araçlar (örn: Firebase Analytics) aracılığıyla ortalama günlük aktif kullanım süresinin ölçülmesi ve hedefin (≥ 20 dakika) karşılanıp karşılanmadığının takip edilmesi.
   * **A (Ulaşılabilir):** Eğlenceli görevler, ödül mekanizması ve AR özelliklerinin çekiciliği göz önüne alındığında, 20 dakikalık ortalama kullanım süresi, özellikle uçuş ortamı düşünüldüğünde ulaşılabilir bir hedeftir.
   * **R (İlgili):** Yüksek etkileşim süresi, uygulamanın çocuklar tarafından beğenildiğini, onları oyaladığını ve potansiyel olarak eğitici içeriğe daha fazla maruz kaldıklarını gösterir; bu da projenin temel amaçlarından biridir.
   * **T (Zaman Sınırlı):** Uygulamanın resmi lansman tarihinden itibaren **ilk 3 ayın sonunda**.
3. **Hedef: Eğitimsel Etkinlik**
   * **S (Belirli):** Lansmandan sonraki ilk 4 ay içinde, en az 3 farklı ülkenin görevlerini tamamlayan kullanıcıların, bu ülkelerle ilgili "Macera Sınavı"nda sorduğumuz 5 temel coğrafi veya kültürel sorudan ortalama en az 3'ünü (%60) doğru cevaplama oranına ulaşmasını sağlamak.
   * **M (Ölçülebilir):** Uygulama içi sınav sonuçlarının veritabanında veya analitik sistemde takip edilmesi ve belirtilen kriteri sağlayan kullanıcıların ortalama başarı oranının hesaplanması (Hedef ≥ %60).
   * **A (Ulaşılabilir):** İçeriklerin anlaşılır olması, görevlerin bilgiyi pekiştirmesi ve sınavın uygun zorlukta olması durumunda bu başarı oranı ulaşılabilir bir hedeftir.
   * **R (İlgili):** Bu hedef, uygulamanın temel vaatlerinden biri olan eğitici değerini doğrudan ölçer ve içeriğin etkinliğini değerlendirme imkanı sunar.
   * **T (Zaman Sınırlı):** Uygulamanın resmi lansman tarihinden itibaren **ilk 4 ayın sonunda**.
4. **Hedef: Ebeveyn Memnuniyeti**
   * **S (Belirli):** Lansmandan sonraki ilk 6 ay içinde, uygulama mağazalarındaki (App Store / Google Play) ortalama kullanıcı puanını 5 üzerinden en az 4.2 yıldıza ulaştırmak ve ebeveyn kontrol paneli üzerinden sunulacak isteğe bağlı mini ankette "Uygulamayı eğitici buluyor musunuz?" sorusuna "Evet" yanıtı veren ebeveyn oranını %75'e çıkarmak.
   * **M (Ölçülebilir):** Uygulama mağazalarındaki ortalama puanın düzenli takibi (Hedef ≥ 4.2). Uygulama içi anket sonuçlarının analizi (Eğitici bulma oranı ≥ %75).
   * **A (Ulaşılabilir):** Kaliteli içerik, stabil çalışma, güvenilir ebeveyn kontrolleri ve iyi bir kullanıcı deneyimi sunularak bu hedeflere ulaşmak mümkündür.
   * **R (İlgili):** Yüksek mağaza puanı yeni kullanıcı edinimi için önemlidir. Ebeveynlerin eğitici değeri onaylaması, uygulamanın hedef kitleye ulaşmasında ve kabul görmesinde kritik rol oynar.
   * **T (Zaman Sınırlı):** Uygulamanın resmi lansman tarihinden itibaren **ilk 6 ayın sonunda**.
5. **Hedef: Teknik Stabilite**
   * **S (Belirli):** Lansmandan sonraki ilk 2 ay içinde, desteklenen ana cihaz segmentlerinde (örneğin, son 3 nesil popüler iOS ve Android modelleri) çökme yaşamayan günlük kullanıcı oturumu oranını (crash-free sessions rate) %99.7'nin üzerine çıkarmak ve sürdürmek.
   * **M (Ölçülebilir):** Crashlytics gibi çökme raporlama araçları ile günlük oturum bazında çökme oranlarının takip edilmesi (Hedef ≤ %0.3 çökme oranı).
   * **A (Ulaşılabilir):** Kapsamlı test süreçleri, beta testlerinden alınan geri bildirimlerin değerlendirilmesi ve hızlı hata düzeltme döngüleri ile bu stabilite seviyesine ulaşmak endüstri standartları dahilindedir.
   * **R (İlgili):** Özellikle uçuş gibi internet erişiminin kısıtlı olabileceği durumlarda uygulamanın stabil çalışması, kullanıcı deneyimi ve memnuniyeti için hayati önem taşır. RAMS prensiplerinden Güvenilirlik (Reliability) ile doğrudan ilgilidir.
   * **T (Zaman Sınırlı):** Uygulamanın resmi lansman tarihinden itibaren **ilk 2 ayın sonunda** ve sonrasında sürekli olarak.