

**MAPICO**

**Analiz Dokümanı**



20 NİSAN 2025

MAPICO

Elazığ/Merkez

# Risk Yönetimi ve İzleme Raporu

**1. Risk Tanımlaması**

Projenin farklı aşamalarında karşılaşılabilecek olası riskler, genellikle teknik, operasyonel, finansal ve dışsal kategorilere ayrılabilir. Her kategoride potansiyel riskler aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

* **Teknik Riskler:**
  + **AR Teknolojisinin Entegrasyonu:** AR oyunlarının doğru ve kesintisiz çalışması için güçlü bir teknoloji altyapısı gereklidir. Uçak içi sınırlı alan ve hareketli ortam, AR algılamasında hatalara yol açabilir.
  + **Uygulama Uyumluluğu:** AR teknolojisinin, farklı mobil cihazlarda uyumlu çalışmaması veya cihazın donanım özelliklerinin yeterli olmaması.
  + **Veri Güvenliği ve Gizlilik:** Kullanıcı verilerinin güvenliğini sağlamak, özellikle çocukların verilerinin korunması kritik bir risktir.
* **Operasyonel Riskler:**
  + **Ekip İletişimi:** Proje ekibi arasında etkili iletişim ve koordinasyon sağlanamaması, projede gecikmelere yol açabilir.
  + **Teknik Destek ve Bakım:** Uygulamanın uzun vadeli bakımı ve destek ekiplerinin yetersizliği.
* **Finansal Riskler:**
  + **Bütçe Aşımı:** Projenin başlangıç bütçesinin aşılması, beklenmeyen ek maliyetler.
  + **Yatırımcı İlgisi ve Finansal Kaynaklar:** Proje için gerekli olan finansmanın sağlanamaması veya yatırımcıların ilgisinin azalması.
* **Dışsal Riskler:**
  + **Regülasyonlar ve Yasal Mevzuatlar:** AR oyunlarının, özellikle çocuklara yönelik içeriklerin yasal düzenlemelere uygunluğu konusunda olası değişiklikler.
  + **Havaalanı ve Uçuş Koşulları:** Uçak içindeki ortam koşullarının, AR deneyimini olumsuz etkilemesi (örneğin, wifi kesintileri, kabin içindeki ışıklandırma sorunları).

**2. Risk Olasılık Matrisi**

Bu bölümde her bir riskin olasılığı ve etkisi belirlenir. Aşağıda her bir risk için olasılık ve etki dereceleri belirtilmiştir:

|  | |  | |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Risk** | **Olasılık** | **Etkisi** | **Genel Değerlendirme** |
| AR Teknolojisinin Entegrasyonu | Orta | Yüksek | Yüksek |
| Uygulama Uyumluluğu | Düşük | Orta | Orta |
| Veri Güvenliği ve Gizlilik | Orta | Yüksek | Yüksek |
| Ekip İletişimi | Orta | Orta | Orta |
| Teknik Destek ve Bakım | Orta | Orta | Orta |
| Bütçe Aşımı | Düşük | Yüksek | Orta |
| Yatırımcı İlgisi ve Finansal Kaynaklar | Orta | Orta | Orta |
| Regülasyonlar ve Yasal Mevzuatlar | Düşük | Yüksek | Orta |
| Havaalanı ve Uçuş Koşulları | Düşük | Orta | Düşük |

**3. Risk Azaltma Stratejileri**

Her bir risk için uygun azaltma stratejileri belirlenmelidir:

* **AR Teknolojisinin Entegrasyonu:**
  + Teknolojik altyapı önceden test edilmeli, farklı cihazlar üzerinde performans testleri yapılmalıdır.
  + Uçak içi AR kullanımına yönelik özel optimizasyonlar yapılmalı (örneğin, düşük ışık koşullarında doğru çalışacak sensör ayarları).
* **Uygulama Uyumluluğu:**
  + Uygulama, farklı cihazlar için uyumluluk testlerinden geçmeli.
  + Kullanıcı geribildirimleri toplanarak, uyum sorunları tespit edilip hızlıca çözülmelidir.
* **Veri Güvenliği ve Gizlilik:**
  + Çocukların verilerini toplamak ve işlemek için gerekli yasal düzenlemelere (GDPR, COPPA vb.) tam uyum sağlanmalıdır.
  + Verilerin şifrelenmesi ve güvenli bir şekilde depolanması sağlanmalıdır.
* **Ekip İletişimi:**
  + Haftalık toplantılar ve proje yönetim araçlarıyla takım içi iletişim sürekli sağlanmalıdır.
  + Ekip üyeleri arasında açık bir görev paylaşımı ve sorumluluk dağılımı yapılmalıdır.
* **Teknik Destek ve Bakım:**
  + Uygulama lansmanından önce bir bakım ve destek ekibi oluşturulmalı, özellikle uygulama içi hatalar hızlı bir şekilde giderilmelidir.
  + Uzun vadeli bakım planları hazırlanmalıdır.
* **Bütçe Aşımı:**
  + Proje başında ayrıntılı bir bütçe planlaması yapılmalı ve beklenmedik maliyetler için esnek bir bütçe ayrılmalıdır.
  + Maliyet takibi düzenli yapılmalı.
* **Yatırımcı İlgisi ve Finansal Kaynaklar:**
  + Proje için gerekli finansman, çeşitli kaynaklardan sağlanmalı (örneğin, devlet hibeleri, yatırımcılar).
  + Yatırımcılar ile düzenli iletişim ve sunumlar yapılmalıdır.
* **Regülasyonlar ve Yasal Mevzuatlar:**
  + Yasal düzenlemeler sürekli takip edilmeli ve uygulama içeriği gerektiğinde güncellenmelidir.
  + Hukuki danışmanlık alınarak, düzenlemelere uyum sağlanmalıdır.
* **Havaalanı ve Uçuş Koşulları:**
  + Havaalanı ile işbirliği yaparak, uçak içindeki AR deneyiminin en iyi şekilde çalışması için gerekli koşullar sağlanmalıdır.
  + Uçak içi wifi bağlantıları ve teknolojik altyapılar iyileştirilmelidir.

**4. Risk İzleme Planı**

Riskler sürekli izlenmeli ve her biri için belirlenen aksiyon planları uygulamaya konulmalıdır. İzleme süreci şu şekilde planlanabilir:

* **Risk İzleme Araçları:**  
  Proje yönetim yazılımları (Trello, Jira vb.) ve raporlama sistemleri kullanılabilir. Bu araçlar, risklerin zamanında tespiti için gereklidir.
* **Aksiyon Planı:**  
  Her bir risk için önceden belirlenen aksiyonlar izlenmeli, risklerin gerçekleşmesi durumunda hızlıca harekete geçilmelidir.
* **Raporlama:**  
  Haftalık raporlarla risk durumu gözden geçirilmeli ve proje ekibi ile paylaşılmalıdır.

**Proje Bütçesi ve Kaynak Planı**

# 1. Bütçe Dağılımı

Projenin başarılı bir şekilde tamamlanabilmesi için gereken mali kaynakların doğru bir şekilde tahsis edilmesi, projenin sürdürülebilirliği açısından kritik öneme sahiptir. Aşağıda, projenin farklı aşamalarına tahsis edilen bütçelerin genel bir dağılımı sunulmuştur:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bütçe Kategorisi** | **Tahsis Edilen Bütçe (%)** | **Açıklama** |  |
| Yazılım Geliştirme | 40 | Uygulama geliştirme sürecine yönelik yazılım geliştirme, test, ve entegrasyon maliyetleri. |  |
| Altyapı | 25 | Sunucular, bulut hizmetleri, ağ altyapısı ve diğer teknoloji altyapı giderleri. |  |
| Pazarlama | 15 | Projenin tanıtımı, dijital pazarlama, reklam ve kampanya giderleri. |  |
| Operasyonel Giderler | 10 | Ofis giderleri, seyahat, iletişim, sigorta ve benzeri operasyonel harcamalar. |  |
| Yedek Bütçe | 10 | Beklenmedik maliyetler ve riskler için ayrılan esnek bütçe. |  |

# 2. Kaynak Planı

## 2.1 İnsan Kaynağı

Proje ekibi, uzmanlık alanlarına göre dağıtılacaktır. Aşağıda proje için tahsis edilen ana insan kaynakları yer almaktadır:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pozisyon** | **Kişi Sayısı** | **Açıklama** |
| Proje Yöneticisi | 1 | Projenin genel yönetimi ve takımı koordine etme. |
| AR Geliştiricisi | 2 | AR uygulamalarının geliştirilmesi ve entegrasyonu. |
| Mobil Uygulama Geliştiricisi | 2 | Uygulamanın mobil platformlarda geliştirilmesi. |
| Grafik ve UI/UX Tasarımcı | 1 | Uygulamanın görsel tasarım ve kullanıcı deneyimi çalışmaları. |
| Veri Güvenliği Uzmanı | 1 | Kullanıcı verilerinin güvenliğini sağlamak için gerekli düzenlemeler. |

## 2.2 Yazılım Araçları ve Teknolojiler

Projenin başarıyla tamamlanabilmesi için kullanılacak yazılım araçları ve teknolojiler:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Araç/Platform** | **Açıklama** | **Maliyet (%)** |
| Unity 3D (AR geliştirme) | AR oyunlarının geliştirilmesi için kullanılan yazılım platformu. | 15 |
| Flutter | Mobil uygulama geliştirme framework'u. | 10 |
| Firebase | Uygulama veri yönetimi ve kullanıcı kimlik doğrulama için. | 5 |
| Google Cloud | Altyapı ve sunucu yönetimi için bulut hizmetleri. | 10 |
| Adobe Creative Suite | Grafik tasarım ve kullanıcı arayüzü oluşturmak için kullanılan araç. | 5 |
| Jira/Confluence | Proje yönetimi ve iş takibi için yazılım. | 5 |

# 3. Maliyet Takibi

Proje süresince maliyetlerin izlenmesi, bütçe sapmalarının önceden tespit edilmesi ve kontrol altında tutulması önemlidir. Maliyet takibi için şu yöntemler kullanılacaktır:

* **Bütçe İzleme Araçları:** Proje bütçesinin takibi için aşağıdaki araçlar kullanılacaktır:  
  - Microsoft Excel / Google Sheets: Ayrıntılı bütçe takibi ve analizleri için kullanılacaktır.  
  - Trello / Jira: Görevlerin ve bütçe giderlerinin izlenmesi için proje yönetim araçları kullanılacaktır.
* **Aylık Gözden Geçirmeler:** Proje yöneticisi ve finans ekibi her ay belirli bir bütçe gözden geçirmesi yapacak ve harcamalarla ilgili raporlar oluşturacaktır. Bu raporlar, projenin finansal sağlığını izlemeye ve gerekiyorsa bütçenin yeniden yapılandırılmasına yardımcı olacaktır.
* **Risk ve Beklenmedik Giderler:** Beklenmedik giderler için ayrılan %10’luk yedek bütçe, proje süresince ihtiyaç duyulacak yerlerde kullanılacaktır. Eğer bu bütçe aşılırsa, proje yöneticisi ve finans departmanı yeniden bütçe dağılımı yapacaktır.

# Kullanıcı Persona Tanımlamaları

## 1.1 Kullanıcı Persona: Çocuklar (Ana Hedef Kitle)

* Yaş Aralığı: 4-10 yaş
* Demografik Özellikler: Okula giden çocuklar, genellikle oyun odaklı, eğitimsel içeriğe ilgi duyanlar.
* Teknoloji Kullanımı: Akıllı telefonlar, tabletler ve oyun konsolları kullanma alışkanlığı.  
  İhtiyaçlar: Eğitici, eğlenceli ve etkileşimli oyunlar; görsel-işitsel uyarıcılara duyarlılık.  
  Davranışlar: Kısa süreli dikkat süreleri, eğlenceli ve öğretici içeriklere ilgilidir.

## 1.2 Kullanıcı Persona: Aileler ve Ebeveynler

* Yaş Aralığı: 30-45 yaş
* Demografik Özellikler: Çocuk sahibi olan, teknolojiye aşina, eğitim konusunda duyarlı ebeveynler.
* Teknoloji Kullanımı: Akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar kullanma alışkanlığı.  
  İhtiyaçlar: Güvenli ve eğitici içerikler; çocukların gelişimini destekleyen araçlar.  
  Davranışlar: Ebeveynler, çocuklarının gelişimine yönelik uygulama ve içeriklere yatırım yapmayı tercih eder.

## 1.3 Kullanıcı Persona: Eğitimciler ve Okullar

* Yaş Aralığı: 30-60 yaş
* Demografik Özellikler: Okulda öğretmenlik yapan ya da eğitim veren profesyoneller.
* Teknoloji Kullanımı: Dijital öğrenme araçları ve platformları kullanmakta deneyimli.  
  İhtiyaçlar: Eğitimde teknoloji kullanımını artırma, öğrenci gelişimine katkı sağlama.  
  Davranışlar: Eğitimciler, öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri ve etkileşimli deneyimler sundukları araçları kullanmayı tercih eder.

# 2. Pazar Analizi

## 2.1 Rakip Analizleri

Pazar içerisinde benzer hedef kitleye hitap eden başlıca rakipler aşağıda sıralanmıştır:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rakip Adı** | **Ürün Özellikleri** | **Güçlü Yönler** | **Zayıf Yönler** |
| AR Kids Zone | AR tabanlı eğitim ve oyun platformu. | Yüksek etkileşim, eğitici içerik, çocuk dostu kullanıcı arayüzü. | Fiyatlandırma yüksek, sınırlı içerik çeşidi. |
| Kids Learning AR | Oyun ve öğrenme platformu. | Eğlenceli ve öğretici oyunlar, düşük maliyetli erişim. | Sınırlı mobil uyumluluk, bazı oyunlarda kullanıcı hataları. |
| Edutainment AR | Eğitim tabanlı AR deneyimleri. | Eğitim odaklı, geniş içerik kütüphanesi. | Yavaş güncellemeler, kullanıcı geri bildirimlerine yetersiz cevaplar. |

## 2.2 Pazarın Mevcut Durumu ve Potansiyel Büyüme Alanları

Eğitici ve eğlenceli uygulamalara olan talep yıldan yıla %10-15 oranında artmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve çocuklara yönelik eğitici oyunlara olan talep, bu pazarın büyümesini hızlandırmaktadır.  
Pazar içerisinde güçlü rakipler bulunsa da, AR teknolojisinin etkili kullanımına yönelik fırsatlar mevcuttur. Bu nedenle pazarda önemli bir büyüme potansiyeli bulunmaktadır.

# 3. Kullanıcı İhtiyaçları ve Gereksinimleri

## 3.1 Kullanıcı İhtiyaçları

* Eğitim ve Eğlence Dengesi: Çocuklar için eğitici, eğlenceli ve etkileşimli içerikler. Öğrenmeyi eğlenceli hale getiren oyunlar talep edilmektedir.
* Kapsayıcı Eğitim: Her yaş grubuna uygun, erişilebilir ve anlaşılır içerikler.
* Aile Güvenliği: Ebeveynler, çocuklarının içeriklerine yönelik güvenlik önlemleri talep etmektedir. Güvenli ortamlar, yaş sınırlamaları ve ebeveyn kontrol paneli gerekmektedir.

## 3.2 Kullanıcı Problemleri ve Boşluklar

* İçerik Çeşitliliği: Şu anki uygulamalar bazen içerik çeşitliliği bakımından yetersiz kalmaktadır. Daha fazla oyun ve eğitim içeriği gerekmektedir.
* Mobil Uyumluluk: Uygulamaların tüm mobil platformlarda tam uyumlu çalışması büyük bir ihtiyaçtır.
* Kapsayıcı Eğitim Yöntemleri: Çocukların gelişim seviyelerine göre daha esnek öğrenme yöntemleri ve kişiselleştirilmiş içerikler sunulmalıdır.

**Yazılım Geliştirme ve Çevik (Agile) Yönetim Planı**

# 1. Çevik Metodoloji Seçimi

Proje için en uygun çevik metodoloji seçimi yapılmalıdır. Scrum, Kanban veya başka bir çevik metodoloji, projenin ihtiyaçlarına göre adapte edilebilir. Scrum, belirli zaman dilimlerinde çalışmaya odaklanırken, Kanban sürekli iş akışı sağlamak için uygundur. Bu proje için Scrum metodolojisinin uygulanması daha verimli olacaktır, çünkü belirli sprintler ile hedefler belirlenebilir ve ilerleme izlenebilir.

* Sprint süreleri: 2 hafta (her sprint 2 hafta sürecek)
* Planlama toplantıları: Her sprintin başında yapılacak planlama toplantılarıyla, sprint hedefleri ve yapılacak işler netleştirilecektir.
* Günlük stand-up’lar: Her gün 15 dakikalık toplantılarla sprint ilerlemesi tartışılacak ve engeller giderilecektir.

# 2. Sprint Planları

İlk sprint için belirlenen hedefler ve yapılacak işler şunlardır:

* AR teknolojisinin temel altyapısının kurulması
* İlk oyun için kullanıcı etkileşimlerini test etmek
* Kullanıcı arayüzü için temel tasarımın tamamlanması
* Veritabanı bağlantısının kurulması

Her sprintin tamamlanması için belirli bir zaman çizelgesi oluşturulacaktır. Sprintlerin sonunda yapılan değerlendirmelerle, bir sonraki sprintin odak noktası belirlenecektir.

# 3. Görev Yönetimi ve Takip

Görev yönetimi ve takip için JIRA veya Trello gibi araçlar kullanılacaktır. Bu araçlar, her bir görev için sorumlu kişileri belirlemeye, işin durumunu izlemeye ve sprint hedeflerinin ne kadarının tamamlandığını göstermeye olanak sağlar. Her sprintin sonunda yapılacak değerlendirmeler ile tamamlanmayan işler bir sonraki sprintin hedeflerine eklenir ve proje ilerlemesi gözden geçirilir.

# 4. İlerleme İzleme

Sprint ilerlemesini ve tamamlanma oranlarını izlemek için belirlenen metrikler şudur:  
Burndown Chart: Sprint ilerlemesini izlemek için kullanılan grafik. Çalışan saatlerin ve görevlerin azalma hızını gösterir.

**Kullanıcı Test Planı ve Geri Bildirim Stratejisi**

**Amaç:** Uygulamanın test edilmesi için bir plan oluşturmak ve kullanıcı geri bildirimlerini toplamak.

# 1. Test Senaryoları

Uygulamanın her bir özelliği için yapılacak testler belirlenmiş olup, kullanıcıların test edileceği özellikler şunlardır:

* Balon Patlatma Oyunu Testi: Uygulama, mobil cihazın kamerasını doğru şekilde kullanarak balonları algılamalı ve kullanıcıların doğru şekilde patlatmalarını sağlamalıdır.
* Yemek Yapma Oyunu Testi: Kullanıcılar, uygulama içindeki gizli nesneleri toplamalı ve doğru malzemelerle yemek yapmaya başlamalıdır.
* Nesne Toplama Oyunu Testi: Uygulama, uçak içindeki saklanmış nesneleri doğru bir şekilde algılamalı ve kullanıcıların bu nesneleri toplamasını sağlamalıdır.
* Kullanıcı testlerinde, her bir özellik için belirli test senaryoları uygulanacak, kullanıcılar bu senaryolara göre yönlendirilecektir. Testlerin başarılı olup olmadığı, uygulamanın fonksiyonel doğruluğuna göre değerlendirilecektir.

# 2. Kullanıcı Geri Bildirim Süreci

Kullanıcı geri bildirimlerini toplamak için çeşitli yöntemler kullanılacaktır. Aşağıda, kullanıcı geri bildirimlerinin nasıl toplanacağı ve analiz edileceği açıklanmıştır:

* Anketler: Kullanıcılara, oyun deneyimlerinin ardından çevrimiçi anketler gönderilecektir. Bu anketler, oyun özelliklerini ve kullanıcı deneyimlerini değerlendirmeye yönelik olacaktır.
* Kullanıcı Testleri: Belirli kullanıcı grupları, uygulamanın beta sürümünü kullanarak geri bildirim sağlayacaktır. Kullanıcılar oyunları test ettikçe uygulama içindeki zorluklar, hatalar veya iyileştirilmesi gereken noktalar tespit edilecektir.
* Forumlar ve Kullanıcı Geribildirimleri: Uygulama içindeki forumlar veya sosyal medya grupları aracılığıyla kullanıcılar görüşlerini paylaşabilecektir.

Geri bildirimler toplandıktan sonra, bu geri bildirimler dikkatlice analiz edilecek ve projeye entegre edilecektir. Kullanıcı geri bildirimlerinin uygulama geliştirme sürecine yansıması sağlanacaktır.

# 3. Test Ekipmanları ve Ortamı

Kullanıcı testlerini yaparken kullanılacak ekipmanlar ve ortamlar aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

* Mobil Cihazlar: Uygulama, Android ve iOS platformlarında test edilecektir. Bu nedenle, her iki platformda da test yapabilmek için cihazlar sağlanacaktır. Test cihazları arasında farklı marka ve model telefonlar yer alacaktır (örneğin, iPhone 12, Samsung Galaxy S21).
* İşletim Sistemleri: Testler, Android 11 ve iOS 14 ve üstü sürümlerde yapılacaktır. Bu sürümler, hedef kitlenin çoğunluğunun kullanacağı işletim sistemleri olacaktır.
* Test Ortamı: Uçak içi ortamda test yapılacak, özellikle oyunların AR teknolojisiyle uyumluluğu kontrol edilecektir. Ayrıca, uygulama içindeki ışıklandırma ve hareketli ortamlarda oyun performansı da değerlendirilecektir.

Testlerin doğruluğu için kullanıcı testlerinin farklı cihazlarda yapılması ve platformlar arası uyumluluğun gözlemlenmesi önemlidir.

# Pazarlama Stratejisi ve Planı

# 1. Pazar Analizi ve Segmentasyon

Hedef kitlenin demografik özellikleri, kullanıcı davranışları ve pazarın büyüklüğü detaylı bir şekilde analiz edilecektir. Potansiyel kullanıcı gruplarının analizi aşağıdaki gibi yapılacaktır:

* Yaş Aralığı: 4-10 yaş grubu için tasarlanmış bir uygulama olduğu için, hedef kitlenin çoğunluğunu çocuklar oluşturacaktır.
* Cinsiyet: Her iki cinsiyet için de eşit şekilde uygulanacak içerikler sunulacaktır.
* Coğrafi Konum: Küresel ölçekte, ancak özellikle gelişmiş ülkelerde mobil oyun kullanım oranının yüksek olduğu yerlerde pazarlama yapılacaktır.

Pazarın büyüklüğü, mobil oyunlar ve eğitici içerikler için büyük bir pazar payına sahip olduğu gözlemlenmektedir. Ayrıca, AR teknolojisi ile etkileşimi artıracak uygulamalara olan ilgi sürekli artmaktadır.

# 2. Rekabet Analizi

Rakip uygulamaların analizi, pazardaki boşlukları ve fırsatları belirlemek için gereklidir. Aşağıda, sektördeki başlıca rakiplerin özellikleri analiz edilmiştir:

* AR Kids Zone: Yüksek etkileşim, çocuk dostu özellikler. Fakat içerik çeşitliliği sınırlı ve fiyatlandırma oldukça yüksek.
* Kids Learning AR: Eğlenceli ve öğretici içerikler sunuyor. Ancak sınırlı mobil uyumluluk ve kullanıcı hataları mevcut.
* Edutainment AR: Eğitim odaklı geniş bir içerik kütüphanesi sunuyor. Ancak kullanıcı geri bildirimlerine geç yanıt veriyor ve uygulama güncellemeleri yavaş.

# 3. Pazarlama Hedefleri

Pazarlama hedefleri, uygulamanın başarıyla piyasaya sürülmesi ve kullanıcılar tarafından benimsenmesi için belirlenmiştir:

* Kullanıcı Kazanımı: İlk 6 ay içinde 100,000 aktif kullanıcıya ulaşılması hedeflenmektedir.
* Kullanıcı Etkileşim Oranları: Kullanıcıların uygulama içinde geçirdiği süreyi %20 oranında artırmak ve etkileşimli özelliklerin kullanılma oranını artırmak.
* Marka Bilinirliği: Sosyal medya ve dijital reklamlar sayesinde, uygulamanın marka bilinirliğini artırmak ve pazarda fark yaratmak.

# 4. Pazarlama Kampanyaları

Uygulamanın lansmanı ve sonrası için planlanan pazarlama stratejileri şunlar olacaktır:

* Sosyal Medya Pazarlaması: Instagram, Facebook, ve YouTube üzerinden çocuklar ve ebeveynlere yönelik etkileşimli içerikler paylaşılacaktır.
* Influencer Pazarlama: Popüler çocuk içerik üreticileri ve eğitici influencerlar ile işbirlikleri yapılacak, uygulamanın tanıtımını yapacaklardır.
* E-posta Pazarlama: Ebeveynlere yönelik bilgilendirme ve kullanıcı geri bildirimlerine dayalı içerikler içeren e-posta kampanyaları gönderilecektir.

Kullanıcı edinimi için başlatılacak kampanyalar, uygulamanın başta erken kullanıcı kitlesine ulaşmasını sağlayacak ve zamanla daha geniş bir hedef kitleye yayılarak marka bilinirliğini artıracaktır.