Play Learn Fizibilite Raporu

İçindekiler

1.Özet

2.Ürünlerin ve Hizmetlerin Tanımları

3.Teknolojinin Önemi

4.Ürün Pazardaki Yeri

5.Pazarlama Stratejisi

6.Personel

7.Zamanlama

8.Bulgular ve Öneriler

1.Özet

Bu döküman Play Learn uygulaması geliştirilmeden önce yapılabilirlik durumuna incelemek için hazırlanmıştır.Play Learn uygulaması çocuklara eğitirken öğretme amacını hedefleyen bir eğitim yazılımıdır.

2.Ürünlerin ve hizmetlerin tanımları

Bu proje apple’ ın mobil cihazları olan iphonelar için swift dili ile xcode da geliştirilecektir.Kullanıcı erişimi açısından mobil cihazlar için geliştirilmesi artı sağlayacaktır.

Veritabanı için Firebase kullanılacaktır.Firebase’ in kullanıcıya sağladığı özellikler ile proje geliştirme zaman maaliyet açısından avantaj sağlayacaktır.

3.Teknolojinin önemi

Proje xcode da yazılacağı için bir macOs işletim sistemine ihtiyaç vardır.2 şekilde temin edilebilir.Macbook alınabilir ya da sanal makina aracılığı ile varolan bilgisayarda kullanılabilir.Maaliyet açısından sanal makina ile kurulup projenin geliştirilmesi daha avantajlıdır.

4.Ürün Pazardaki yeri

Ürün apple mobil cihazları iphonelar için geliştirildiği için hedef apple şirketinin Pazarı applestore dur.Applestore’ da eğitim amacı güden projelere kıyasla gamification özelliği ile tercih oranı arttırılacaktır.

5.Pazarlama Stratejisi

Ürünün hedef kitlesi çocuklardır.Amacı ise eğitimdir.Bunu yapmak için uygulamaya eklenen oyunlaştırma stratejileri ile hedef kitleyi uygulamaya çekmek amaçlanmaktadır.

6.Personel

Uygulamayı yazılım mühendisliği 3. Sınıf öğrencisi olan 2 kişi geliştirecektir.

7.Zamanlama

Projenin başlangıç zamanı dönem başı olup yaklaşık 3 ay gibi bir süreçte bitirilmesi hedeflenmektedir.

8.Bulgular ve Öneriler

Uygulamayı geliştirecek olan kişilerin geliştirilecek olan ortamı ve dili ilk defa kullanacak olmaları ve sanal makinada geliştirecek olmaları dezavantajdır.Bunun yanında geliştirme zamanı ve projenin kapsamı düşünüldüğünde geliştirilebileceği sonucuna varılmıştır.