

SMART

S

SPECIFIC

"Artırılmış Gerçeklik ile Gökyüzünde Matematik Avı" adlı proje, çocuklar için eğitici ve eğlenceli bir artırılmış gerçeklik (AR) tabanlı oyun geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyun, uçak içi eğlence sistemlerine uygun olarak optimize edilecek ve çocukların öğrenme sürecini beş aşamada destekleyecektir. Bu aşamalar sırasıyla, sayıları öğrenme, 4x4 eşleştirme, karmaşık mantık görevleri ve aç seçimi gibi farklı seviyelerde zorluk içerecektir. Oyun sırasında çocuklar, doğru cevaplar için yeşil geri bildirim, yanlış cevaplar için ise kırmızı geri bildirim alacak, böylece öğrenme süreci görsel olarak pekiştirilecektir.

M

MEASURABLE

Projenin başarıya ulaşması için net ölçülebilir hedefler belirlenmiştir. Oyun, ilk 2 ay sonunda eksiksiz bir şekilde tamamlanacak ve hedef kitlenin memnuniyeti ölçülecektir. Oyunun tüm aşamalarını başarıyla tamamlayan çocukların oranı %85'in üzerinde olmalıdır. Lansman öncesinde, kullanıcı testlerinde çocukların oyunu oynarken %90 memnuniyet sağladığı ve geri bildirimlerin olumlu olduğu doğrulanacaktır. Ayrıca, test sürecinde oyun içi hata oranı %5'in altında tutulacaktır. Prototip geliştirilme sürecinde her hafta görevlerin %25'inin tamamlanması hedeflenmiştir. Lansman öncesinde, uygulama performansı, cihaz uyumluluğu ve kullanıcı geri bildirimleri raporlanarak optimize edilecektir.

A

ACHIEVABLE

Proje Unity ve Vuforia gibi güçlü yazılım araçları kullanılarak geliştirilecektir. Bu süreçte artırılmış gerçeklik deneyimine sahip yazılım geliştiriciler, çocuk eğitiminde uzman pedagoglar ve proje yöneticileri yer alacaktır. Geliştirme süreci 6-9 ay içinde tamamlanacak şekilde planlanmıştır. İlk 3 ay içinde prototip geliştirilerek testlere başlanacak, ardından lansman öncesinde 1 aylık hata ayıklama ve kullanıcı testleri gerçekleştirilecektir.

R

RELEVANT

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin eğitimle entegre edildiği bu yenilikçi oyun, çocukların matematiksel becerilerini geliştirirken eğlenmelerini sağlar. Havayolu firmaları için özel olarak tasarlanmış bu çözüm, müşteri memnuniyetini artıracak ve ailelerin yolculuklarını daha keyifli hale getirecektir. Ayrıca, dijital eğitime olan talebin giderek arttığı günümüzde, proje çağdaş bir yaklaşımı temsil ederek büyük bir fırsat sunmaktadır.

T

TIME-BASED

Proje 2 ay içerisinde tamamlanacak şekilde planlanmıştır. İlk 3 hafta içinde prototip geliştirilerek test edilebilir bir sürüm hazırlanacaktır. Test süreci, 4. haftanın sonunda başlatılarak oyunun geri bildirimlere dayalı olarak optimize edilmesi sağlanacaktır. Projenin geliştirme süreci, ilk ayın sonunda tamamlanacak, ikinci ayda kapsamlı testler, son düzenlemeler ve sistem optimizasyonları yapılacaktır. Lansman tarihi, 2. ayın sonunda planlanmıştır. İlk 2 haftada oyun arayüzü ve artırılmış gerçeklik özellikleri tamamlanacak; sonraki 2 haftada tüm aşamaların entegrasyonu ve içerik testleri yapılacaktır. Son 4 hafta, geri bildirim toplama, hataların giderilmesi ve oyun optimizasyonuna ayrılacaktır.