

## STRENGTHS

- Çocuklar için eğitici ve eğlenceli bir oyun deneyimi sunar.
- Artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi ile modern ve etkileyici bir deneyim sağlar.
- Kullanıcı dostu, renkli ve çocuklara uygun bir arayüz tasarımına sahiptir.
- Havayolu firmalarına özgü bir eğlence çözümü sunar, müşteri memnuniyetini artırır.
- Beş aşamalı oyun yapısı, öğrenme süreçlerini sistematik hale getirir.
- Geri bildirim mekanizmaları (kırmızı ve yeşil) ile öğrenmeyi pekiştirir.
- Hem eğitici hem eğlendirici özellikleri bir araya getirerek değer yaratır.

## WEAKNESS

- Proje AR teknolojisi ve mobil cihaz performansına bağımlıdır.
- Düşük donanımlı cihazlarda performans sorunları yaşanabilir.
- Geliştirme ve bakım süreçlerinde maliyet yüksektir.
- Bazı çocuklar için karmaşık görevler zorlayıcı olabilir.
- Uygulama, uçak içi eğlence sistemiyle sınırlı bir kullanıcı kitlesine hitap eder.
- AR teknolojinin kullanıcılar tarafından anlaşılamaması durumunda etkileşim azalabilir.

# SWOT

## OPPORTUNITIES

- Eğitim ile teknolojiyi birleştirerek inovatif bir çözüm sunma şansı.
- Eğitici içeriklere olan artan talep ile hedef kitlenin genişletilmesi.
- Okullar ve eğitim kurumları için özel sürümler geliştirerek yeni pazarlara açılma.
- Mobil oyun pazarında daha geniş bir kullanıcı kitlesine hitap etme potansiyeli.
- AR teknolojilerindeki gelişmelerle daha etkileyici ve yenilikçi bir deneyim sunma.
- Yeni oyun aşamaları veya temalar ekleyerek ürünün yaşam döngüsünü uzatma fırsatı.
- Dijital eğitim modellerinin popülerleşmesiyle değer yaratma.

## THREATS

- Mobil cihaz ve AR teknolojilerindeki hızlı değişim nedeniyle eski sürümlerin desteklenmemesi.
- Teknolojik aksaklıklar veya kullanıcı cihazlarının yetersizliği.
- Eğitim ve eğlence odaklı oyun pazarındaki rekabet.
- Projenin sürdürülebilirliği için gerekli kaynakların yetersiz kalması.
- Çocukların ilgisini sürdürememe veya ebeveynlerin beklentilerini karşılamama riski.
- Uygulamanın uçak yolculuğu gibi dar bir kullanım alanına sahip olması.