

SMART ANALİZİ

1) Spesifik (Specific)

Hedef:

Çocuklar için mobil cihazlarda oynanabilen, kamera görüntüsü üzerine rastgele yerleştirilen yaratıklara dokunarak yakalama temalı, eğlenceli ve sevimli bir AR benzeri oyun geliştirmek.

Neden:

Çocukların hayal gücünü destekleyen, fiziksel hareketi teşvik eden ve aynı zamanda dijital eğlence sunan bir oyun ile kullanıcı odaklı bir deneyim sağlamak.

2) Ölçülebilir (Measurable)

Başarı Kriterleri:

- Minimum 5 farklı yaratık karakteri oyun içinde rastgele görünecek.
- Oyun başlangıç ekranı, oyun alanı ve skor ekranı dahil minimum 3 ekran arayüzü olacak.
- En az 10 farklı kullanıcı testine katılacak ve geri bildirim alınacak.
- Tüm oyun süreci 45 gün içerisinde Play Store'a hazır hale getirilecek.
- Oyun açılış süresi < 3 saniye olacak.
- Dokunmayla yakalama doğruluğu %95 üzeri olacak.

3) Ulaşılabilir (Achievable)

Kaynaklar ve Kapasite:

- İki yazılım geliştirici (Ozan ve Zekeriyya)
- 2 kişisel laptop
- React Native + Expo + açık kaynak kütüphaneler
- Ücretsiz tasarım araçları (Figma, LottieFiles)

Zorluk Derecesi: Orta

(AR yerine sahte AR kullanılacağından teknik engeller minimize edilmiştir.)

4) İlgili (Relevant)

Bağlantı:

Bu oyun projesi, çocuklara yönelik dijital oyun pazarında eğlenceli, düşük maliyetli ve yaratıcı bir girişim örneğidir. -

Ekip Hedefiyle Uyumu:

- Eğlenceli ve erişilebilir mobil oyun geliştirme hedefiyle doğrudan bağlantılıdır.
- Proje sonunda pazarlanabilir bir demo ve yayınlanabilir bir uygulama hedeflenmektedir.

5) Zaman Sınırlı (Time-bound)

Zaman Çizelgesi:

- **Proje Başlangıç Tarihi:** 1 Mayıs 2025
- **Geliştirme Süresi:** 45 gün
- **Test & Düzeltmeler:** 5 gün
- **Play Store Yayını:** 20 Haziran 2025
- **Tanıtım ve Sunum Hazırlıkları:** 25 Haziran – 1 Temmuz 2025